

COL.LABORACIONES

LA FORMA SIMBOLICA DEL JUEGO

La forma simbólica del juego es una manifestación de la adquisición de la función semiótica que introduce al niño en la actividad simbólica que le facilita la comprensión y la utilización de los signos, imágenes y símbolos. La función semiótica facilita igualmente el acceso al lenguaje, el cual va a jugar un papel muy importante en la vida del niño, especialmente en el desarrollo del pensamiento conceptual. Ya hemos esbozado este problema cuando hablamos de la evolución del juego en su forma sensoriomotriz.

EVOLUCION DEL JUEGO SIMBOLICO

La edad del máximo apogeo del juego simbólico se sitúa entre los 2-3 y 5-6 años. Es el corolario del juego infantil y corresponde a la forma esencial de juego en la vida del niño. Permite la transformación de la realidad por asimilación más o menos pura en relación con las necesidades del «yo». En un comienzo, el niño ve las cosas tal como las desea, es decir, son percibidas y utilizadas de una manera diferente a los adultos. En esta situación, cualquier objeto puede llegar a cumplir el papel del juguete, es decir, llega a ser un símbolo. El mismo objeto puede simbolizar un personaje u otro objeto, según las conveniencias del juego: la mesa se transforma en barco o en casa; el trozo de madera, en instrumento de música, etcétera. Los símbolos utilizados por el niño en sus juegos le son absolutamente personales.

A partir de los tres años, el niño busca en los objetos un auxiliar a su personalidad: él se prolonga en los objetos que están a su alcance, desea poderlos reencontrar y disponer de ellos a su antojo (animismo infantil). En este tipo de juego se despliega una gran imagina-

ción, que consiste en adaptar el modo de vida a lo irreal. El niño se adapta al mundo asimilándolo a sus deseos o sueños y no a las exigencias de la realidad. Solamente alrededor de los cinco años llega a distinguir lo real de lo irreal. El chico prefiere lo irreal porque en él puede desplegar su «yo», pero puede pasar fácilmente de un mundo al otro.

Este simbolismo que se origina directamente del egocentrismo infantil evoluciona rápidamente hacia la imitación. En un comienzo, la semejanza entre el objeto y su representación no es muy grande, pero luego, poco a poco, el niño va necesitando más realismo y habilidad en la representación. En esta situa-



ción, él comienza a buscar una mayor similitud entre los objetos que crea o utiliza y la equivalencia que desea darle (por ejemplo, un niño pequeño se contenta con un carrito que imita ya a simular un barco; un niño de doce años desea un modelo realista que reproduzca todos los detalles).

El juego de imitación es muy limitado en sus comienzos, es un «similar» elemental que aparece alrededor del segundo año de vida. El niño imita primero sus propios gestos: simula dormir, comer..., e imita en seguida los de los otros, comenzando por su madre. Entre los dos y cuatro años, el niño se inicia en los juegos de imitación retardados, es decir, comienza a imitar las actividades de las personas ausentes (médico, madre, comerciante, profesor) posteriormente ciertos «objetos» privilegiados, tales como los coches o los aviones. Poco a poco el juego se transforma en juegos de imaginación que se basan en escenas de la vida real y que van enriqueciéndose a medida que el niño adquiere experiencia y su visión del mundo se amplía (cuentos, historias, acontecimientos). La imaginación reemplaza a la experiencia vivida si ésta es insuficiente. La ficción y la observación se alternan constantemente.

Para jugar, el niño utiliza objetos que cumplen en un comienzo un papel pasivo (una muñeca que se acuna), pero que luego se transforma en activo (el niño presenta un espejo a la muñeca para que ésta se mire). Tanto el juego simbólico como el sensorio-motriz son ejecutados al principio en forma solitaria y luego el instinto gregario los transforma en juegos paralelos: los niños juegan unos al lado de otros. En su apogeo, los juegos llegan a ser colectivos, en los cuales aparece la cooperación: los niños representan escenas, se distribuyen diferentes papeles, pueden coordinar sus actividades con un objetivo preciso (alrededor de los seis a siete años).

Aporte de los juegos simbólicos en las diferentes etapas del desarrollo del niño de edad pre-escolar

DESARROLLO SENSORIO-MOTRIZ

El juego simbólico incita a la acción y lleva al niño a perfeccionar sus gestos y sus coordinaciones. La imitación, que en un comienzo era identificación, evoluciona hacia un comportamiento estético.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

La fase simbólica del juego no puede disociarse de la fase sensorio-motriz. Existen varias interferencias entre las dos fases (1). «Las adquisiciones del período de la inteligencia sensorio-motriz pasan a un nivel superior cuando el niño es capaz de atribuir propiedades a los objetos, haciéndolos significativos y, por consiguiente, evocables.» El juego simbólico no es una simple manipulación de objetos, sino de símbolos de «objetos ausentes». El juego simbólico, mediante el cual el niño imita al adulto, lo lleva a querer identificarse con él y a desear adquirir sus conocimientos y posibilidades, tales como el lenguaje, la escritura y la lectura. Cuando la función simbólica está bien establecida, el niño se orienta hacia la adquisición del lenguaje (actividad simbólica privilegiada). El juego y el lenguaje están íntimamente relacionados.

DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

El niño repite en sus juegos las impresiones que ha vivido recientemente, las reproduce, las imita, las revive. Esta imitación es una actitud activa mediante la cual el niño comprende y se acomoda al mundo y a los sentimientos que este último le hace nacer.

El niño necesita de la ficción para liberar sus pulsiones, compensar sus frus-

traciones, descargar el miedo y sus angustias. Expresa sus conflictos a través del juego, con el fin de liberarse de ellos; de esta manera evoca las escenas temidas o deseadas o rechaza la angustia interpretando como juego la escena que la ha provocado (por ejemplo, juega a provocar accidentes; imita al médico y coloca inyecciones en los que le rodean, etcétera).

El juego de imitación, que implica una cierta identificación con el modelo, es un medio de ejercicio para conocer y comprender los puntos de vista de los otros (asimilación de los otros a sí mismo, y viceversa) para tomar conciencia de sus relaciones interpersonales.

La muñeca, que no debe estar reservada solamente a las niñas, permite desarrollar la imaginación del niño, el cual exterioriza a través de ella toda una serie de situaciones e incluso, en ciertos casos, resuelve por su intermedio ciertos problemas, tales como el nacimiento de una hermanita o de un hermanito. De esta manera, en ciertos juegos con la muñeca, el niño explora el sentimiento maternal desempeñando el papel de sustituto de la madre e intenta actualizar su necesidad de independencia en relación a ella. El se otorga aquello que se le ha negado o que no puede hacer (por ejemplo, decide que la muñeca no quiere comer lo que él le ofrece y por eso le da una palmada en el trasero).

El juego simbólico, del cual hemos analizado su papel desde el punto de vista efectivo, es igualmente muy importante para la socialización del niño. La imitación requiere, antes que nada, el respeto de la regla. Es la única regla accesible al niño mientras no pueda pasar del modelo concreto para alcanzar la etapa abstracta. En los juegos de papeles —roles— (escenas representadas por niños), la jerarquía es vivida antes de ser aceptada: cada uno acepta representar un papel, por modesto que sea, y aparecen los primeros contactos de gru-

po. El juego permite la afirmación de sí mismo y, además, la afirmación desde un punto de vista social. Es en el grupo y con el grupo como el niño alcanza una actividad de juego superior, que adquiere y que le permite manifestar el control de sí mismo.

La identificación es un proceso importante y constante. El niño comienza identificándose con su madre, y luego, alrededor de los tres o cuatro años, con el padre —del mismo sexo—; posteriormente con un amigo, con un ídolo. A través de esta sucesión de identificaciones, el niño, a la vez, se descentra, se busca y encuentra su propia identidad. «Ensayo» diversos papeles hasta encontrar el suyo.

Los niños imitan las situaciones sociales vividas u observadas. En el curso de los juegos expresan las relaciones afectivas, las emociones, los sentimientos, pero también se transmiten los valores sociales («hay que hacerlo», «está prohibido», «se puede»), las concepciones del saber vivir.

El juego contribuye a desarrollar en el niño un sistema de representaciones y de valores que preparan su inserción en el medio ambiente humano y en el mundo físico.

PAPEL DEL ADULTO

El adulto debe estimular la imaginación del niño dándole todas las ocasiones posibles para que amplíe el campo de sus conocimientos. Los juegos y juguetes que se pongan a su alcance no deben ser muy subjetivos, para permitir que la imaginación se desarrolle; por ejemplo, un garaje es sólo un garaje, pero un techo puede servir para representar un garaje, una granja, una casa de muñecas, etcétera. El niño debe imponerse al objeto y no lo contrario.

El adulto debe dar la posibilidad al niño de tener contactos y éxitos sociales con el fin de disminuir las fobias y los te-

mores engendrados por el sentimiento de inferioridad que puede tener cuando se compara a sí mismo. El adulto debe hacerle vivir situaciones difíciles, usando las marionetas o los juegos dramáticos, para facilitar la desdramatización. Debe jugar con el niño, debe facilitarle que exprese sus sentimientos, que los exteriorice para que sus problemas sean resueltos. El adulto debe crear situaciones de juego que evolucionen solas, interviniendo sólo si hay un conflicto que no puede ser resuelto directamente por los niños.

Juegos y juguetes que favorecen la actividad simbólica del niño de edad preescolar

El juego simbólico se favorece a través de las imágenes, los libros, las historias, los cuentos, que favorecen la imaginación del niño y enriquecen su experiencia personal.

Todos los objetos de la vida diaria reproducen situaciones de la vida que son familiares al niño y lo estimulan para actuar (útiles de cocina, objetos para el aseo, útiles para trabajos manuales). Todas las actividades de la vida diaria

permiten el juego estimulando la imaginación.

Las marionetas que incitan a hablar, los objetos que permiten disfrazarse: vestidos, máscaras, etcétera (nunca deben darse sacos de material plástico para jugar, porque corren el riesgo de ahogarse), los juegos dramáticos y los mimos.

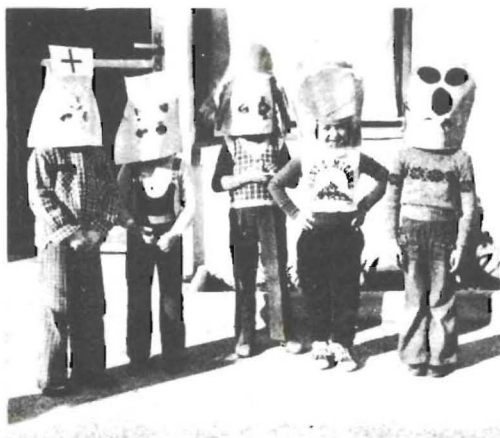
Todos los juegos infantiles (ver la forma sensorio-motriz del juego) pueden ser utilizados para el juego simbólico: los juegos de construcción, los materiales que permiten modelar, etcétera.

Los juegos con muñecas, con hermanitas o hermanitos u otros niños. (Las muñecas no solamente juegan un papel simbólico o afectivo, sino que ayudan igualmente al niño a descubrir su esquema corporal a partir de su manipulación.)

Este estudio, necesariamente no exhaustivo, del juego en sus dos formas —sensorio-motriz y simbólica— nos permite tener una idea de su importancia para el desarrollo del niño. El juego hace vivir al niño, le permite ejercer sus posibilidades, medirse con los otros, construir su inteligencia, fijar su personalidad. El juego contribuye al pleno desarrollo, respetando el carácter global de la personalidad. Es una actividad natural que debe ser mantenida y estimulada proporcionando medios y situaciones adaptadas que permitan su exploración en toda su amplia dimensión.

**Michele d'Agostino
Anne - Marie Raimbault**

(Publicado en «L'Enfant en Milieu Tropical», 1979, núms. 117-118.)



(1) Por ejemplo, la utilización de lápiz o de cualquier otro instrumento que permite escribir es, en un comienzo, un placer motor, pero luego el trozo dejado llega a constituir un placer sensorial. La función simbólica, a través de la imitación, lleva al niño a desear representar alguna cosa (intención representativa). La coordinación motora fina, unida a la necesidad de comunicarse y a la posibilidad de interpretar signos, lo lleva al dibujo expresivo y más tarde a la codificación y a la escritura.