

El niño que no juega no es niño. Pero el adulto que no juega perdió para siempre el niño que vivía con él y que le hará mucha falta

Pablo Neruda

La infancia en la historia del hombre: la primacía del juego

No es verdad que el niño no sabe nada, que es una hoja en blanco en la que todo debe escribirse y que corresponderá a la escuela la responsabilidad y el mérito de las primeras y fundamentales enseñanzas. La verdad es todo lo contrario. El desarrollo del niño es más rápido justamente en los primeros días, en los primeros meses y en los primeros años de vida.

Antes de que un niño entre por primera vez en el aula escolar ya han sucedido las cosas más decisivas: los aprendizajes más importantes, aquellos sobre los que deberá construirse todo el conocimiento sucesivo ya se han adquirido o, en caso contrario, difícilmente podrán recuperarse.

Pero, ¿cómo puede explicarse este fenómeno tan desconcertante? En los primeros años de vida no hay maestros, no se usan materiales didácticos ni se redactan programas. Entonces, ¿a qué podemos atribuir el mérito de un progreso tan importante? Me parece que no tenemos otra alternativa que atribuirlo a la más significativa actividad de estos primeros años: **el juego**.

¿Por qué esta actividad infantil tiene un poder tan grande? El niño vive en el juego una experiencia inusual en la vida del adulto: la de enfrentarse por sí solo con la complejidad del mundo. Él, con su permanente curiosidad, con todo lo que sabe y sabe hacer, con todo lo que no sabe y que desea saber, frente al mundo con todos sus estímulos, sus novedades y su fascinación.

Y jugar significa recortar cada vez un detalle de este mundo: un detalle que comprenderá a un amigo, los objetos, las reglas, un espacio que ocupar, un tiempo que administrar, riesgos que correr. Con una libertad total, porque lo que no se puede hacer se inventa.

Es precisamente gracias a esta complejidad por la que en los primeros años se realizan los aprendizajes más importantes de la vida del hombre. Ningún adulto podrá prever ni medir cuánto aprende un niño que juega y esa cantidad será siempre superior a la que podríamos imaginar. Nadie podrá programar o acelerar ese proceso, a riesgo de impedirlo o empobrecerlo.

Francesco Tonucci

(Tomado de *La ciudad de los niños*)

Por qué y cómo se debe favorecer el juego en los niños y las niñas

Astrid Elena Galeano

Ludoeducadora

Yamilé Díaz de Correa

Enfermera

Muchas veces se ha escuchado que el juego es la actividad más importante en la niñez y que posibilita el sano desarrollo desde todas las dimensiones del ser humano.

Sin embargo, y aunque son muchos los estudios que corroboran dicha afirmación, para algunos acompañantes de la crianza el juego es reconocido solo como entretenimiento y diversión.

En el libro *Puericultura el Arte de la crianza* se afirma que *jugar es la actividad básica del niño, tan importante o más que lo que es el trabajo para el adulto [...] Para el niño jugar es una actividad placentera, libre, espontánea, sin un fin determinado...* Pero ¿qué significa entonces para el adulto el juego de los niños y las niñas?

Al respecto se tipifican básicamente tres tipos de adultos:

- Adultos con algunos conocimientos sobre la relevancia que tiene el juego como elemento fundamental en el proceso de desarrollo de los niños y niñas, pero con muy poco tiempo e interés en favorecer o acompañar la práctica cotidiana de juegos infantiles
- Adultos que desconocen el impacto positivo que tiene el juego en el sano crecimiento y desarrollo de los niños y que por lo tanto limitan la práctica de juegos infantiles con castigos o actividades domésticas o laborales que no deben ser ejecutadas por menores de edad. Frecuentemente estos adultos son indiferentes en el acompañamiento amoroso de sus hijos
- Adultos con conocimientos y un mayor nivel de conciencia sobre el valor incalculable que posee el juego para el desarrollo infantil. Es común que estos adultos compartan tiempo con sus hijos mediante la práctica de diferentes juegos o que favorezcan que el niño tenga las condiciones óptimas para jugar, es decir, que el lugar de juego o los juguetes que el niño esté utilizando no represente riesgo de daño para él (vidrios, piedras, objetos cortopunzantes o demasiado pequeños según la edad)

Significado del juego

Al responder la pregunta *¿qué significa el juego para el adulto que acompaña a los niños, niñas y adolescentes en la crianza?* es necesario mencionar que el significado está determinado por dos aspectos importantes: el primero se refiere a los conocimientos que sobre prácticas de crianza pueda tener el adulto acompañante y el segundo hace alusión al nivel de conciencia que posee dicho adulto y que le permite pasar del saber a la acción.

En otras palabras, tener conocimiento sobre la importancia del juego para la vida infantil no significa solo que se comparta tiempo de juego con los niños, ya que esto requiere, además de saberes, amor, interés y especialmente disposición de tiempo para compartir un rato de alegría con los más pequeños.

Es claro, entonces, que para acompañar adecuadamente prácticas de juegos infantiles es necesario tener algunos conocimientos básicos sobre dicha actividad. Al respecto cabe mencionar algunos planteamientos de varios autores que en sus investigaciones han considerado el juego como la actividad más relevante en la niñez.

Jerome Bruner, psicólogo estadounidense, quien ha efectuado múltiples estudios sobre el juego y su relación con el pensamiento y el lenguaje en las universidades de Duke y de Harvard, resalta la utilización del juego en diferentes espacios de la vida social, en los que este facilita alta tolerancia al error y la creación de “escenarios” donde lo imposible se hace momentáneamente realizable.

Investigaciones de Bruner y de otros autores muestran la influencia favorable que ejerce el juego en el perfeccionamiento de habilidades para la solución de problemas y en la adquisición del lenguaje, de tal modo que Jean Piaget clasifica el juego en de ejercicios, simbólicos, de reglas y de construcción.

En la posmodernidad, Francesco Tonucci, habida cuenta de que en la primera infancia ocurren los aspectos más decisivos del desarrollo humano sobre los que deberá construirse todo el conocimiento posterior, le atribuye todo el mérito de esta realidad al juego, mediante el cual niños y niñas afrontan por sí solos a la complejidad del mundo.

Este modo de ver las cosas ha llevado a este autor a la concepción de la niñez como protagonista de la real posibilidad de cambio social, lo cual es el verdadero enfoque del derecho a la participación consagrado en la *Convención sobre los derechos del niño*, concepción que constituye toda una revolución del proceso enseñanza-aprendizaje y ha plasmado en sus libros *La ciudad de los niños* (1991) y *Cuando los niños dicen ¡basta!* (2005).

Algunos juegos y juguetes en las diferentes edades

El gusto en la elección que se hace en la niñez de un juego (actividad) y un juguete (objeto) está determinado por el nivel de desarrollo y por el medio sociocultural en que se ha vivido; de ahí que las preferencias sean diferentes para cada niño o niña. El crecimiento y desarrollo durante el primer año de vida es muy acelerado, por lo tanto los juguetes u objetos que puedan ser útiles para el juego varían a medida que se avanza en el desarrollo.

Los **recién nacidos** disfrutan con la repetición de conductas reflejas ante estímulos sensitivos en busca de contacto personal, como la succión del seno materno, prensión manual de objetos de textura agradable, el rostro de su madre, sonidos agradables, y las caricias que les brindan los demás.

Durante los **primeros seis meses** a niños y niñas les gusta jugar con sonajeros y hacer ruido con ellos. Su cuerpo ocupa mucha de su atención, por lo que juegan con sus manos y pies, los cuales se las llevan a la boca, así

como las cosas o juguetes que les interesan. Emiten y repiten sonidos, y ríen a carcajadas ante estímulos agradables. La cercanía de papá, mamá y hermanos para estimular diferentes respuestas les facilitan el vínculo afectivo primario, base para la formación de su personalidad.

De **siete a doce meses** manipulan varios objetos, especialmente pequeños, buscan objetos escondidos, los tiran y observan donde caen; si se les recogen los tiran nuevamente, imitan sonidos y gestos y se desplazan para seguir los juguetes en movimiento. El juego en esta etapa, como en todas las demás, facilitará la adquisición de confianza en los adultos que les rodean y, por lo tanto, se consolidan las bases de la confianza básica.

Durante el período de **trece a veinticuatro meses** las actividades que favorecen su motricidad gruesa y fina empiezan a ser muy atractivas: correr; abrir y cerrar puertas; esculcar cajones; trepar gateando por las escaleras; observar dibujos y pasar hojas de libros; señalar las partes de su cuerpo y los objetos conocidos. Al jugar durante el proceso de crecimiento y desarrollo, especialmente en esta etapa, se favorece la construcción de la autoestima y la autonomía, así como adquirir mayor seguridad y desarrollar su creatividad.

De **dos a tres años** de edad hay notorios avances en la capacidad de movimiento, por lo que les encantan actividades como correr, saltar y usar aparatos que se muevan. Es época de gran manipulación de objetos como cajas, tarros, frascos, lápices, crayolas y libros, así como agua y arena. En sus juegos introducen la constante formulación de *cómo* y *por qué*. El juego en esta edad proporciona fundamentos para la socialización y se sientan las bases del respeto por el otro y de la solidaridad.

De **tres a cuatro años** de edad se coordinan mejor los movimientos de las manos y se tiene un gran ejercicio de la memoria, con cooperación incipiente y compartimiento ocasional de juegos y juguetes. Se acentúa la gran actividad motriz y se empieza a jugar con otros niños, con el comienzo del uso de reglas, por lo que se prefieren los juegos de roles, las rondas, las canciones, los coqueteos y se juega con los genitales propios. El juego en esta edad contribuye al desarrollo de la iniciativa y la creatividad.

De **cuatro a cinco años** se van perfeccionando los logros de edades anteriores; hace aparición el gusto por la música y suele haber gran disposición a disfrutar los colores y las formas. Es la época de preferencia por un amigo específico.

De **cinco a seis años** hay gran disfrute al compartir juegos con otros niños y se van incorporando normas de convivencia social. Hay gran encanto en armar y desarmar objetos y jugar con carros, pelotas lazos y aros. Dada la gran destreza motriz adquirida, es claro el interés por bailar y por jugar con obstáculos y por juegos que requieren esta destreza, como los videojuegos.

De **seis a siete años** se manejan objetos y aparatos con mayor pericia y se tiene mayor soltura para escribir y mayor independencia, por lo que hay mayor racionalidad en las preguntas y mayor ingeniosidad y creatividad en sus acciones.

Hay gran afición a los trabajos manuales con uso de herramientas y videojuegos. Se prefieren los juegos colectivos pero al mismo tiempo hay interés por juegos individuales imaginativos y creativos, para ir delimitando lentamente lo tangible y lo posible, hasta llegar a la noción de finalidad.

De **siete a once años** se ha adquirido muy buen desarrollo motriz, destreza muy útil en la comunidad educativa. La preferencia es por los juegos colectivos, con aceptación de reglas. De **siete a ocho años** se compete con los demás y hay gran uso de pantallas, como televisión y videojuegos. Se piensa las cosas, con discriminación entre lo bueno y lo malo, y tendencia a la obsesión en los intereses de juego. Los juegos les permiten a los escolares mayor introspección e integración con su familia y grupo de amigos al mismo tiempo que desarrollan su sentido ético.

De **ocho a nueve años** los niños y niñas se separan en sus juegos. Ambos sienten gran admiración por sus padres, pero las personas más significativas son sus compañeros. Los niños prefieren juegos con una gran actividad motriz como los deportes en grupo y las niñas prefieren los juegos en los que haya dramatizaciones y muñecas. El juego en esta edad facilita la construcción del pensamiento concreto, la independencia, la creatividad y el amor por el trabajo.

De **nueve a diez años** se está en una edad intermedia, donde ya no es un niño ni un adolescente. Se adquiere mayor dominio de sí mismo, con la automotivación como la característica principal y se tiene gran iniciativa, teniendo usualmente un grupo de amigas o amigos del mismo género. En esta edad les gustan los deportes la televisión, los videojuegos, la lectura.

De **diez a once años** el preadolescente quiere más a su barra de amigos que a su familia. Acepta y le interesan las ideas, la planificación, la justicia, y el bienestar social. Es realista y autocrítico, con gran lealtad al grupo. Le gustan los deportes y las pantallas de todo tipo.

Función de los adultos acompañantes

Como se ha planteado, el juego es el motor del desarrollo de los niños, niñas y adolescentes, por lo que hay que reconocerlo no solo como una necesidad fundamental, sino como un derecho que se debe respetar, lo cual permitirá a los adultos acompañantes de la crianza considerar el juego como una actividad de gran importancia e indispensable para el sano desarrollo y no como pérdida de tiempo.

Además, en el juego el adulto acompañante tiene la oportunidad de relacionarse afectivamente con el niño y en esa medida favorecer el fortalecimiento de su vínculo afectivo y sus relaciones familiares.

Por lo expuesto, es necesario que la sociedad toda tome conciencia y adquiera el compromiso ético de hacer un acompañamiento en la crianza en el que se garantice el juego como derecho para que pueda tener su función fundamental y en el que se proscriban las prácticas que lo entorpezcan, malinterpreten o distorsionen, pues estas prácticas son maltratadoras, dado que obstaculizan el desarrollo.

Lecturas recomendadas

Marulanda Á, *Creciendo con nuestros hijos*. Cali: Cargraphics; 1998.

Posada Á, Gómez JF, Ramírez H (coordinadores). *El niño sano*. 3ª ed. Bogotá: Editorial Médica Panamericana; 2005.

Reyes-Navia RM. *El juego procesos de desarrollo y socialización*. 2ª ed. Bogotá: Magisterio; 1999.