Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala
Revista Electrónica de Psicología Iztacala

Vol. 14 No. 4 **Diciembre de 2011**

BIOLOGÍA Y ETAPAS DEL JUEGO INFANTIL

Fernando Maureira[1, 2] y Yessenia Maureira[3]
Universidad de Santiago de Chile

RESUMEN

El jugar es parte de la naturaleza humana y se encuentra en todas la culturas. Desde una mirada biológica puede ser definido como una actividad que se realiza por el placer de ejecutarla, sin ninguna finalidad en ella, más que la propia satisfacción de su hacer. Bajo esta visión, todos los demás sistemas biológicos realizan su proceso vital como un juego. En los seres humanos el juego permite la aceptación, valoración y respeto de si mismo, base fundamental para generar esas dinámicas con los demás. El juego nos ayuda a generar la conciencia humana y permite la relación productiva y sana con los otros. En todo este proceso, es la madre el elemento fundamental, ya que le juego sin finalidad debe darse en la relación madre-hijo.

Palabras clave: Juego, aceptación, finalidad, respeto, conciencia humana.

BIOLOGY AND CHILDHOOD STAGES GAME

ABSTRACT

[1] Facultad de Humanidades y Educación. Universidad SEK. Santiago, Chile.
[2] Escuela de Psicología. Universidad de Santiago de Chile.
[3] Estudiante Facultad de Química y Biología. Universidad de Santiago de Chile.
Correspondencia: Prof. Fernando Maureira. E-mail: maureirafernando@yahoo.es

Playing is a part of the human nature and the cultures is in all. From a biological look it can be defined as an activity that is realized by the pleasure of executing it, without any purpose in her, more than the own satisfaction of his to do. Under this vision, all the rest biological systems realize his vital process as a game. In the human beings the game allows the acceptance, valuation and respect of if same, fundamental base to generate these dynamics with the others. The game helps us to generate the human conscience and allows the productive and healthy relation with others. In all I sue this one, she is the mother the fundamental element, since I play him without purpose mother - son must give in the relation.
Key words: Game, acceptance, purpose, respect, conscience humanizes

INTRODUCCIÓN

El juego es un fenómeno que se encuentra presente en todas las sociedades desde tiempos muy antiguos. Para Huizinga (1987) el juego es anterior a cualquier cultura. Sin embargo, hasta no hace mucho tiempo el juego era considerado una pérdida de tiempo y diametralmente opuesto al estudio o trabajo.

La palabra juego viene del latino *iocari* que se relaciona con *hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse*. Para Huizinga (1987) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrollo dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Para Gutton (1982) el juego es una forma privilegiada de expresión infantil. Para Cagigal (1996) el juego es acción libre, espontaneas, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial, con determinadas reglas establecidas o improvisadas.

Sin embargo, si miramos con cuidado las definiciones anteriores hacen referencia a una actividad reglamentada, que si bien está orientada a la alegría y la entretención no coinciden con la etimología de la palabra que no establece reglas en la realización del juego. Para Russel (1970) el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma. Para nosotros esta definición es la que más se acerca al contexto biológico en el cual se genera el juego.

El juego es una actividad que se realiza por el placer de ejecutarla, sin ninguna finalidad en ella, más que la propia satisfacción de su hacer. Para nosotros como seres humanos, cualquier actividad placentera que no conlleve una finalidad que trascienda la actividad es un juego. Podemos jugar al conversar, al bailar, al tocarnos, al desarrollar una idea, etc., siempre que al realizar cualquiera de estas acciones no se realicen con una finalidad fuera de ella. En el juego no se conversa para encontrar una solución ni se baila para estar en forma. Esto no significa que la realización de una actividad no puede llevar a un beneficio posterior, sino que durante su realización lo único que importa es el placer que se genera al realizarla.

El motivo por el cual se relaciona el juego con los niños, es porque sencillamente ellos gozan cuando realizan un juego por el simple hecho de jugar y no por una finalidad para ello. Sin embargo, esto aún podemos realizarlo de adulto, si miramos con cuidado y sólo disfrutamos de una actividad.

TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO

Para Redondo (2008) fue Herbet Spencer, con su libro Principios de psicología de 1855, quien enuncia la primera teoría psicológica sobre el juego, explicando que es una acción natural resultante de la acumulación y exceso de energía.

Posteriormente, Gross (1901) considera el juego como un pre-ejercicio que ayuda al desarrollo de diversas funciones. Siguiendo una orientación darwiniana, define el juego como una actividad adaptativa, para desenvolverse en el medio y poder sobrevivir, existiendo tanto en los seres humanos como en los demás sistemas vivos.

Para Freud (1920) el juego se relaciona con el principio de placer (tendencia compulsiva hacia el gozo) y el principio de muerte (tendencia a la reducción completa de las tensiones). El comportamiento lúdico presenta dos procesos: a) La realización de deseos inconscientes reprimidos de origen sexual infantil, y b) La angustia que surge de las experiencias de la vida. Freud también creía que el

juego se convierte en un tipo de adaptación, donde el niño logra superar las dificultades del diario vivir.

Winnicott (1971) plantea que el juego surge en una zona mental que se distingue de las realidades psíquicas internas o externas, a la que ha llamado *experiencia cultural o juego*. Esto corresponde a una experiencia interna y externa a la vez, donde surge el *objeto transaccional*. Esta zona se da fuera del niño pero no es el mundo real, es un espacio potencial entre lo objetivo y lo subjetivo, entre el niño y el ambiente. Esta situación se da cuando el bebe comienza a construir un no-yo como parte de él pero no siendo éste un mundo externo. Para Winnicott es éste espacio donde se dan los fenómenos culturales y el juego.

Para Piaget (1946) el tipo de juego de los niños es una proyección del período intelectual que atraviesa, siendo su objetivo principal consolidar las estructuras intelectuales de dichos períodos.

Por su parte, Vigotsky (1988) estaba de acuerdo la naturaleza social del juego simbólico. Para él, el juego es una zona de desarrollo próximo en el sistema mental, donde el juego es acción y es el *sentido social de la acción* la principal característica del juego de representación y que nace de las frustraciones del niño, de la necesidad de saber del infante.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego involucra las emociones, entendidas como *disposiciones funcionales para generar cambios de posiciones de un segmento o el total de un organismo que se identifica como desplazamiento en relación al entorno* (Maureira, 2008). También participa el sistema motor, por el hecho de ser una actividad que se genera en el movimiento; la atención y la motivación, ambos funciones neurobiológicas, que permiten estar ocupado y sentir interés por la actividad que se realiza; el sistema de recompensa cerebral, que será el que finalmente dictamine el placer que se siente al realizar el juego; el lenguaje, ya que toda actividad lúdica se da en un *ámbito humano que es generado en el lenguaje* (Maturana y Varela, 1984), etc. Todo lo anterior nos muestra como el juego es el

resultado de una compleja actividad biológica, razón por la cual sería válido preguntar si existe esta dinámica en otras especies.

El juego no es un fenómeno exclusivo de los seres humanos, es más podemos afirmar que *todos los sistemas vivos juega, viven su proceso vital como un juego*, ya que todo organismo realiza su hacer sin pensar en una finalidad. Cada ser vivo sólo existe en un presente continuo, si bien realiza cosas como cazar, copular o dormir, la finalidad para ello como alimentarse, reproducirse o recuperar energías, es un objetivo atribuido por un observador, pero no representan un propósito para el ser vivo cuando la realiza, para él solo existe un hacer sin finalidad. El concepto de pasado y futuro es una construcción humana en el lenguaje, que está dada por quejas o expectativas, pero siempre generadas en forma lingüística, situación que no ocurre en ninguna otra especie. La visión clásica de que el juego de otras especies e incluso la del niño humano, es una preparación para la vida adulta es un error en tanto deja fuera el aspecto más importante de esta actividad: la carencia de finalidad en él.

Pero ¿por qué es tan importante la realización de una actividad sin finalidad en ella? Aunque la respuesta pueda parecer trivial no lo es: una actividad sin finalidad centra al individuo en la plena realización de la actividad, en el placer del hacer. Al centrar la atención en el hacer, vivimos en el presente, en tanto no generamos expectativas que se traduce en una finalidad para nuestro hacer, esto nos lleva a la aceptación de la experiencia y junto a ello, la plena aceptación de nosotros mismos como individuos, donde no existen éxitos ni fracasos. El realizar una actividad sin catalogar los resultados de ella, es una situación que no se da con frecuencia en el vivir humano, ya que la forma en que se encuentra estructurada nuestra sociedad obliga la eficiencia y la eficacia, por tanto, el juego representa un escape a la finalidad, y se convierte en un espacio relacional donde puedo aceptarme tal cual soy en el momento que lo hago, situación que ocurre tanto en el adulto como en el niño.

El juego en el infante representa una salida a las exigencias de un mundo adulto donde debe cumplir con las expectativas de los padres, de los profesores, etc., donde su hacer es puesto en tela de juicio en base a logros o frustraciones y

donde la tensión y el estrés se generan constantemente. Aun más, nuestro mundo incita la competencia, que ha sido justificada mediante la ley natural de sobrevivencia del más apto. Sin embargo, el niño necesita aceptarse, respetarse y valorarse como siendo lo que es, para poder relacionarse con respeto y aceptación con el otro. La base de una cultura de aceptación y ayuda mutua es el juego libre que realiza en niño en sus primeros años, donde la imagen materna (madre, padre o quien realice el papel materno) resulta fundamental. El juego libre, sin reglas, sin finalidad entre la madre y su hijo representan la primera y más importante instancia de formación personal, de valoración de sí mismo por parte del infante.

ETAPAS DEL JUEGO

La Dra. Verden-Zöller (1993) ha clasificado el juego humano en cinco etapas:

a) Ritmo corporal: El bebe en desarrollo crece en torno a un conjunto de ritmos corporales que puede percibir en el útero de la madre: ritmo cardiaco, respiración, movimiento voz de la madre. Luego el bebe comienza su desarrollo de conciencia humana en la musicalidad elemental de los ritmos de la relación materno-infantil que se da en el mamar, acariciar, mecer, hablar, arrullar y acunar.

“Los ritmos corporales, y el fluir de las configuraciones de coordinaciones senso-motrices en el estrecho contacto corporal que se da entre una madre y un niño, son la base desde donde surge la conciencia” (Maturana y Verden-Zöller, p. 143).

b) Balance corporal**:** Los niños tienden a buscar el equilibrio mediante balanceos corporales alrededor de un punto central o buscando el punto central entre dos extremos, que puede darse a nivel corporal o entre elementos como lo ruidoso y lo suave, lo alto y lo bajo, etc., también construyen dinámicas simétricas.

“Hay procesos y configuraciones de movimientos simples que el niño necesita vivir para construir los espacios relacionales sociales en los que va a existir a través del desarrollo de su conciencia corporal” (Maturana y Verden-Zöller, p. 145).

c) Movimiento: El niño genera una gama amplia de movimientos desde el gateo hasta la posición erecta, y estando de pie busca y cambia el centro de gravedad de su cuerpo.

"Solo cuando el niño o niña conoce operacionalmente su cabeza, sus pies, sus brazos, su vientre y su espalda como su propio cuerpo cuando se mueve, que puede él o ella conocer el arriba, el abajo, los lados, el frente y el atrás, como características del mundo que él o ella vive, y puede saber que hay algo arriba, abajo, al frente, detrás o al lado, dándole origen con sus movimientos" (Maturana y Verden-Zöller, p. 151).

d) Signos elementales: Los niños comienzan a danzar y moverse con pies y manos en todas las direcciones que puede ejecutar como movimiento, recorren líneas rectas, zigzag, espiarles, etc., pero también vivencian direcciones mediante sus dibujos, haciendo líneas verticales, horizontales, círculos, diagonales, etc.

"También los niños comienzan a dibujar líneas verticales, horizontales, vértices, círculos, diagonales (comienzan desde la esquina más baja de la derecha a la esquina más alta de la derecha, y desde la esquina más baja de la izquierda a la esquina más alta de las derecha), triángulos, cuadrados y espirales, sobre cualquier superficie, después de que empiezan a moverse independientemente de sus madres y tienen la oportunidad de caminar según líneas de su cuerpo dentro de la casa, el jardín y en la calle. Y ellos hacen estos dibujos por mucho tiempo sin distraerse de lo que están haciendo" (Maturana y Verden-Zöller, p. 153).

e) El espacio y tiempo: Los niños generan el espacio de sus acciones conectando puntos o momentos de sus movimientos. También construyen el tiempo mediante el ritmo, en la repetición de sus acciones de una manera estereotipada y en tiempo iguales. Los niños mezclan este jugar con el lenguaje generando ritmos y espacios en el canto.

"A través de la repetición rítmica de sus movimientos en el juego libre, no inhibido, los niños especifican y cuantifican relaciones espaciales exactas, y al cantar y recitar en estas repeticiones rítmicas, definen un dominio abstracto de acciones que relacionan sucesiones de relaciones espaciales. Esto es, los niños

constituyen el espacio y el tiempo a través de su juego libre como diferentes redes de coordinaciones senso-motrices que especifican diferentes dominios de acciones, creando quantas espaciales y temporales que ellos varían a través del cambio en el ritmo de sus movimientos repetitivos" (Maturana y Verden-Zöller, p. 157).

Al finalizar la primera infancia, el niño se hace capaz de mirar más allá del ahora, utilizando el tiempo y el espacio como una construcción abstracta en su imaginación. En ese momento el niño es capaz de separarse de su madre, en total respeto y aceptación de sí mismo, construyendo un mundo imaginado. Esta etapa de madurez de la conciencia humana puede darse entre los 3 y 6 años, pero existe un signo inequívoco de ello:

"Hay un signo que indica que el niño ha logrado acceso al espacio relacional humano…llamo a este signo esquema de orientación filogenética de los seres humano. Este signo tiene la forma de un rectángulo dividido por dos líneas axiales y dos diagonales que se cruzan en el punto central. El niño produce este esquema espontáneamente en el periodo en el cual él o ella logra los fundamentos de la conciencia humana." (Maturana y Verden-Zöller, p. 162).

CONCLUSIONES

El juego corresponde a una actividad que se basa en la aceptación total del momento presente, en total ausencia de finalidad. Los niños juegan con mayor facilidad que los adultos, pero si miramos con cuidado podemos notar que existen variadas actividades que se disfrutan por el sólo hecho de ejecutarla, sin buscar una meta o alcanzar un logro mediante ella, a todo ese mundo de acciones y labores se refiere el juego.

Otros organismo también juegan, aún más su vida se basa en actividades realizadas en el momento presente. Es importante recordar, que el juego no ser realiza como una preparación para la vida adulta, ni en el niño ni en otras especies animales. La carencia de finalidad y el placer de ejecutar una actividad es lo que lleva al juego a ser un elemento tan importante en el desarrollo humano.

La actividad lúdica del niño con la madre se convierte en el espacio relacional en donde el infante aprende a respetarse y aceptarse, de manera tal, que el surge como un ser total y pleno, por el simple hecho de ser él. Es solo entonces, que el niño puede aprender a respetar y aceptar a los demás, en tanto él es digno de respeto y aceptación de sí mismo. Más allá de la entretención del juego, esta actividad representa un ámbito social de crecimiento personal, que debe ser generado por la madre (o quien cumpla tal rol) en la relación materno-infantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cagigal, J. (1996). ***Obras selectas***. Madrid: Comité Olímpico Español.

Freud, S. (1920). ***Obras completas: Más allá del principio del placer, psicología de las masas y análisis del yo, y otras obras***. Volumen XVIII. Buenos Aires, Madrid: Amorrortu Editores, Alianza Editor.

Gross, K. (1901). ***The theory of play***. New Cork: Appleton.

Gutton, P. (1982). ***El juego en los niños***. Barcelona: Hogar del libro.

Huizinga, J. (1987). ***Homo ludens***. Madrid: Alba.

Maturana, H. y Varela, F. (1984). ***El árbol del conocimiento***. Santiago. Universitaria.

Maturana, H., Verden-Zöller, G. (1993). ***Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano***. Santiago: J. C. Sáez.

Maureira, F. (2008). Ser humano: emociones y lenguaje. ***Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 11*** (2), 83-96.

Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. ***Innovación y experiencias educativas***, 13: 1-8.

Russel, A. (1970). ***El juego de los niños***. Barcelona: Herder.

Vigostky, L. (1988). ***El desarrollo de los procesos psicológicos superiores***. México: Crítica.

Winnicott, D. (1971). ***Realidad y juego***. Barcelona: Gedisa.