



IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Aunque para los adultos trabajo y juego son dos cuestiones opuestas de las cuales la importante es la primera, no sucede igual en el mundo infantil. Si los padres y educadores no están plenamente convencidos del valor y la importancia del juego en la infancia, desaprovechan una gran oportunidad de ayudar al niño y de encontrarse con él.

Los educadores deben tener presente no sólo la importancia formativa del juego, sino también su papel terapéutico: por medio del juego el niño puede resolver problemas afectivos y sociales -tales como los celos, la agresividad, la hiperactividad- que de otra manera dificultarán su desarrollo.

COMO FUNCIONA EL JUEGO EN EL NIÑO.

La manera que tiene el niño de actuar sobre el mundo exterior es a través del juego. Es esta la razón básica de por qué juega.

El juego, como el niño, pasa por diferentes estadios en los que va acomodándose a las necesidades de este. Así, durante el primer año, el niño está interesado en sacar experiencias de su propio cuerpo y en el descubrimiento del lenguaje; gracias a que comienza a vocalizar determinados sonidos, experiencia ésta que le proporciona el placer suficiente para que decida ejercitarlo. También tiene su primer contacto con los objetos, los que se le proporcionan ya desde la cuna y que van a ayudarle a desarrollar sus capacidades motrices y sensitivas por su deseo de conocerlos. Empieza así el primer estadio del juego, el juego funcional (*Es aquel en que el niño ejerce su necesidad de movimiento y manipulación a la vez que experimenta las posibilidades de su propio cuerpo y de los objetos: correr, saltar con un solo pie, apretar juguetes de goma, empujar, tocar...*) en el que desarrolla su necesidad de movimiento y de exploración de objetos.

En un primer momento actúa frente a los objetos de la misma manera ya que no es capaz de diferenciarlos, y se los lleva a la boca para conocer sus características. A los cuatro meses puede empezar a jugar a las escondidas, ocultándose detrás de las sábanas,

por ejemplo. Este juego aparece como consecuencia del crecimiento de una relativa libertad frente a los instintos, exigiendo más control de los movimientos y una acertada coordinación viso-motora. También, a nivel afectivo, constituye una defensa ante la angustia de desprendimiento: el niño “controla” de alguna manera las ausencias y desapariciones de la madre, al cubrirse y descubrirse con las sábanas. A este tipo de juego pertenece también el “está-no está” cuando son los adultos los que se esconden, o el de arrojar los juguetes al suelo para que se los alcancen.

Entre el año y el año y medio va adquiriendo una mayor destreza, ya diferencia las cualidades de los distintos objetos y las maneja de forma diferente: se preocupa en darle movimiento o hacer rodar a una pelota, a una bola de madera o a un pequeño coche; de un objeto grande saca otro más pequeño, aprieta los objetos de goma para oír el sonido que emiten, etc. Es, pues, en el juego donde el niño va acumulando vivencias del mundo exterior, va conociéndolo y conociéndose mejor, va aprendiendo.

Del juego funcional va pasando poco a poco al juego constructivo que se centra en la producción de una obra determinada; este juego se suele situar en el segundo año aproximadamente. El niño descubre que colocando unas piezas sobre otras puede construir una torre, o que colocando piezas de diferentes formas sobre un tablero puede construir una figura,



etc. El niño experimenta la sensación de éxito ante la realización de una obra, ya sea a través de piezas o dibujando, va descubriendo las posibilidades de los objetos.

A continuación el niño va a entrar en el campo de las representaciones mentales y esto sucede a partir de los tres años en los que aparece los juegos simbólicos o juegos de imitación, donde el niño adopta un papel y asigna a los objetos reales la función que tendrán en el juego (por ejemplo: una silla es un vagón de tren).

El tema de los juegos simbólicos es el mundo del adulto que en esta época es el centro de interés del niño. Comienza a jugar “como si” fuera un adulto.

En el juego simbólico el niño comienza jugando solo: “como si” barriera, leyerá, le da de comer a la muñeca, la saca a pasear, etc. Intenta así representar en un primer momento a las personas que le rodean. Poco a poco va ampliando las representaciones al campo de las relaciones sociales, de las categorías sociales o profesionales: camionero, médico, ama de casa, maestra, padre, hijo...

Este juego simbólico va evolucionando hasta compartirlo con otros niños. Es lo que se podría llamar juegos sociales, en los que imitan más fielmente el cómo vive las relaciones sociales de su entorno: marido-mujer, a las casitas, a los indios, etc. Aparecen también juegos de reglas, donde todos los jugadores se controlan mutuamente para mantener la identidad frente a la ley única: por ejemplo, la rayuela. El niño realiza así el aprendizaje de la competencia y del compartir roles.

El juego no es solo una actividad que por sí misma proporciona placer al niño, sino que a través de ella toma contacto con el mundo exterior, lo interioriza reproduciendo sus valores y relaciones, se expresa manifestando sus vivencias, su creatividad e imaginación y al mismo tiempo aprende, pues adquiere conocimientos y experiencias de su entorno. De todo esto se deriva la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño y en su aprendizaje social.

Los padres y los educadores pueden ayudar al niño por un lado conociéndole mejor a través de los juegos que el niño hace y después proponiéndole aquellos que mejor puedan favorecer su desarrollo y compensar sus necesidades, como en el caso de niños agresivos, nerviosos, tímidos, etc.

LOS JUGUETES ADECUADOS

El juguete es el instrumento para jugar. La elección del juguete es muy importante porque de él se derivará el que el niño se sienta inclinado a jugar o se aburra, que juegue a unas cosas o a otras. Hay una serie de cuestiones a tener en cuenta a la hora de elegir un juguete para que realmente se favorezca el juego y el desarrollo del niño.

1. Los juguetes deben adaptarse a la EDAD del niño.

A título indicativo daremos una lista de los juguetes que se pueden ofrecer para las diferentes edades. Su utilización puede prolongarse durante mucho tiempo desde el momento indicado y, por el contrario, ciertos niños muy avanzados en su desarrollo reclaman, mucho antes de la edad, juguetes que no les aparecen destinados, pues los estadios del desarrollo se superponen unos en otros. En este terreno nada es absoluto, lo importante es saber observar y conocer a cada niño.

- A partir de los tres meses. Un solo objeto: sonajero, anillas, móvil cuyas oscilaciones el bebé sigue con los ojos.

- A partir de las cinco meses: Varios objetos: sonajeros, objetos para mordisquear, objetos de goma.

- A los ocho meses: Grandes juguetes de goma.

- A los doce meses: Los juegos se vuelven más activos: cajas para llenar y vaciar, frascos para quitar y

poner el tapón, objetos para juntar y separar, bobinas para enrollar, papel para arrugar y estrujar. Juguetes de plástico y goma. Animales de peluche, osos y animales diversos, globos, pelotas, tambores.

- De los 15 a los 18 meses: Primeros libros con ilustraciones: cuanto más gruesa sea la hoja más fácil será pasarla. Los libros pueden ser un plástico lavable o en grueso cartón plastificado. Primeros juegos de imitación.

- Desde los 18 meses: Los muñecos se convierten en el juguete privilegiado. Se les puede ofrecer muñequitas u ositos. Siguen los juegos de imitación, con tacitas y platos, por ejemplo.

- A los 21 meses: Es la edad de los 'juegos sensoriomotrices. Se proporcionará juguetes para meter en cajas, para alinear, superponer, vaciar, llenar y arrastrar, tales como cubos, coches, camiones y ladrillos de plástico o de cartón ligero. A partir de los dos años el niño puede entrar ya en la guardería, donde encuentra una gran variedad de juguetes destinados en su mayor parte al desarrollo motriz. Tanto en el hogar como en la escuela se vigilará la elección de los juguetes para que respondan a las necesidades esenciales de su edad.

- A los dos años: Juegos de pelota. Juegos de equilibrio. El niño empieza a manejar el lápiz y hace los primeros garabatos.

- A los tres años: Continúa la conquista del equilibrio. Se le dará el primer triciclo, la carretilla, cajitas sobre las que pueda saltar.

- A partir de los cuatro años. El niño podrá correr, saltar, brincar, trepar; esto podrá hacerlo en el jardín de su casa, en el patio del colegio o en el parque público: hamacas, subibajas, tobogán, jaulas para trepar. Siguen los juegos de imitación: los doctores, las maestras.

Las preferencias se dividen por sexo:

- a los varones les gustan los juegos de conquista, misterio y acción.

- a las niñas, jugar a las muñecas, a las visitas, preparar comidas.

- A los siete años: Comienza a vislumbrar el juego de la pelota, tiro y flechas, tiro a los anillos.

- A partir de los siete años: Se pasa de los juegos a los deportes: carreras, fútbol, bolitas, bolos, patines, etc. Con la entrada a la escuela aparecen los juegos en que se combinan la capacidad intelectual con el azar y la pericia: el ludo, la lotería, el dominó.

El dominio del cuerpo aumenta, hay más control de movimientos, lo que trae como consecuencia el acceso a juegos educativos como: juegos de encartonado, encajado, juegos de embalado y enroscado, anillos para enganchar, juegos de construcción, etc.

Entre los cuatro y los siete años el movimiento forma parte integral del medio en el cual se confunde. Se inscribe en un conjunto que hace intervenir el cuerpo del niño y el espacio de los demás. El control se elaborará a favor de la toma de conciencia de esos dos universos. La mano es el intermedio que le permitirá al niño conquistar su independencia actuando sobre el mundo exterior. Por lo tanto, resulta indispensable desarrollar la habilidad manual.

En el próximo trabajo abordaremos el tema del tipo de juguete más adecuado para la edad de cada niño. Esperamos, como siempre, que estos consejos te sean útiles en la difícil pero siempre bella tarea de formar en todas sus potencialidades esas tiernas personitas. ¡Hasta la próxima!

