

EL CARÁCTER LÚDICO DEL NIÑO

Magdalena Vallejo Morillo

ASESORA DEL IDEP.

El niño es un ser lúdico, esto quiere decir que está realmente interesado en realizar actividades que le produzcan goce, placer, posibilidades de disfrute. El juego, los cuentos, las pinturas, los dibujos, la música, las canciones generan alegría en el niño. Si todo ello se incorpora a la acción pedagógica, la permanencia del niño en el preescolar se vuelve un momento feliz, que le genera el deseo de permanecer todo el tiempo posible en “su colegio”.

La propuesta pedagógica contenida en el decreto 22471 (1) es partir de este principio y tenerlo en cuenta en cada una de las actividades que se propongan al niño, reconocer las enormes posibilidades educativas del juego, del movimiento, de los cuentos y de la pintura como medios para que el pequeño conozca la realidad y la disfrute.

Reconocer el carácter lúdico del niño y utilizarlo con fines pedagógicos significa recuperar en él su ser comunicativo, su capacidad creadora, como medios para impulsar el desarrollo de su pensamiento operatorio.

Para ello es necesario ofrecerle actividades que posibiliten relaciones e interacciones consigo mismo, con los otros y con los

(1) Ministerio de Educación Nacional. Decreto 2247 de 1997, por el cual se reglamenta la educación preescolar.

medios y materiales, espacios para el placer sensorio-motor, verdaderas áreas para el descubrimiento donde el niño despliegue sus capacidades motoras, su capacidad para jugar, para representar y comunicar.

Nada divierte más al niño que la realización de actividades que le permitan descubrir sus posibilidades de movimiento, sobre todo a través del juego; la riqueza en experiencias sensoriales y motrices que aportan el juego y el movimiento, contribuye a la maduración de su sistema nervioso y a su desarrollo motor.

La participación espontánea y creativa en juegos organizados y tradicionales estimulará las capacidades físicas y fomentará la interacción con sus compañeros. Las experiencias motrices básicas juegan un papel muy importante para el enriquecimiento de la memoria motora, la variedad en posibilidades de ejecución y el empleo de materiales diversos deberán ser una constante en la actividad preescolar.

El juego, factor de desarrollo del niño

El juego es la expresión máxima del carácter lúdico del niño, y su actividad fundamental. Todos los niños sanos juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona alegría. A través del juego se incorporan a la vida social, al trabajo en equipo, amplían y precisan sus conocimientos y forman valores y actitudes.

El juego representa la auténtica alegría de crear, inventar y transformar; la alegría del juego no se reduce a la satisfacción orgánica que se siente debido a la libertad de movimiento: es la alegría de alcanzar un objetivo, de superar los obstáculos, de poner a volar la fantasía.

Lamentablemente, el juego ha sido desatendido como recurso didáctico. En la mayoría de las escuelas, ésta es una actividad que tiene que ver con los recreos, que a su vez son los momentos que el maestro tiene para “descansar” de los niños.

Durante generaciones se ha creído que si bien el juego es divertido, constituye una pérdida de tiempo. Con frecuencia se olvida que para el niño éste es su medio natural de expresión, y que durante el juego los sentimientos, actitudes y pensamientos emergen de una forma totalmente desenvuelta y sin inhibiciones. Existe una actitud franca, honesta y viva en la forma como se comportan los niños en una situación de juego.

El juego es una actividad socializante

“Las grandes realizaciones del hombre están, de una u otra manera, impregnadas de juego”(2).

Por ejemplo, el hombre crea el lenguaje para comunicar, mandar, distinguir, determinar, pero según Huizinga, *“tras cada expresión de algo hay una metáfora, un juego de palabras”* (3).

Antes de su ingreso a la escuela las relaciones sociales del niño dependen de la familia, presta más atención a los adultos que a los niños de su misma edad, y sólo de manera esporádica elige a otros niños como compañeros de juego.

(2) HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens**, Alianza Editorial, Buenos Aires, 1972, p. 15.

(3) *Ibidem.* p. 23.

Con su ingreso al preescolar, el niño desarrolla una fuerte tendencia a la sociabilidad, a entrar en contacto con otros niños, y la forma más importante de la acción común es el juego. Es evidente la marcada preferencia por los juegos “teatrales” con sus compañeros de grupo (jugar a la escuela, a la familia, a la tienda) y los juegos donde se aplican normas y reglas sencillas (policías y ladrones, las escondidas) y que les dan la oportunidad de tomar decisiones por sí mismos.

Los “grupos” tienen, en la edad preescolar, poca estabilidad; los compañeros de juego se reúnen y se mantienen juntos en la actividad común del juego; la actitud del niño preescolar hacia sus compañeros de juego depende de detalles externos (la posesión de un juguete por ejemplo); se separa fácilmente de sus compañeros de juego en cuanto éste ha terminado, y de allí que promover el juego entre los niños es un hecho pedagógico que contribuye a la toma de conciencia de los niños de pertenecer a un grupo determinado y a hablar de “mis amigos”.

El juego es válido para los niños mientras las reglas que lo constituyen sean respetadas; cuando éstas se rompen, el juego ha terminado. De tal manera que la mejor forma de conducir a los niños por el delicado camino de la convivencia democrática, del respeto por el otro es, precisamente, a través del juego, no sólo porque es allí donde inventan y aprenden a aplicar normas, sino porque ellos lo disfrutan.

En sus juegos, el niño refleja el entorno cultural que lo rodea

El concepto de cultura siempre supone una sociedad humana. En este sentido, al referirnos al juego como factor de

expresión cultural, lo primero que hemos de tener en claro es, como lo explica Gadamer, que *“el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”* (4).

Al observar a un niño que juega, el maestro puede captar elementos de su estilo de vida y conocer, en buena parte, su entorno social y cultural; en los roles que él interpreta, en el trato que da a los objetos, en la forma como trata a sus compañeros de juego, en la forma como caracteriza a los personajes, se refleja la cultura de su medio más cercano.

En los más pequeños el juego ofrece un carácter marcadamente imitativo en sus acciones y en las conversaciones; el niño reproduce lo que está observando constantemente, es decir, los actos, palabras, razonamientos y estimaciones de las personas que lo rodean. *Un niño de tres años conduce un automóvil y ejecuta las señas que realiza su padre, cuida a su muñeca de la manera como su madre cuida a su hermanito, sirve la mesa de la misma manera como lo hace su madre, etc.*

Entre los seis y nueve años, los niños tienen más referentes que aumentan su imaginación, y en su juego hay más variantes. Después de haber acumulado cierta experiencia, en las representaciones que hace de la vida real el niño incluye sus conocimientos más generalizados, su interpretación de lo que lo rodea, sus deseos y sentimientos. En general, varían ampliamente las representaciones matizando a voluntad el personaje escogido. Cuando reproducen la vida en familia dedican atención no sólo a

(4) GADAMER, Hans - Georg. **La actualidad de lo bello**. Ediciones Paidós. Buenos Aires, 1996, p. 66.

las acciones de las personas, sino también a las relaciones entre los miembros de la misma.

Juliana (cinco años), jugando a la mamá, regaña a su muñeca porque no ha recogido sus juguetes y se queja de lo mucho que le toca trabajar en la oficina y en la casa, y que para colmo de males, nadie le ayuda.



En estos juegos llama la atención la representación de las personas en sus acciones y relaciones. Son los actos y relaciones recíprocas que se dan realmente entre los miembros de su entorno más cercano.

Por cuanto el trasfondo del juego infantil refleja contenidos culturales, los juegos varían, son distintos de una región a otra y han sido diferentes en distintas épocas históricas. Los juegos de los niños de las zonas rurales están referidos a la vida en el campo, cuidan los animales; los niños indígenas juegan a la caza, a la pesca, reproducen sus mitos y leyendas.

El juego tiene raíces de carácter histórico y se modifica de acuerdo con el cambio de vida de las personas adultas que rodean al niño, de tal manera que el maestro, al observar a los niños en sus juegos y permitirles desarrollarlos plenamente, puede conocer (diagnosticar dirían otros) la naturaleza del medio en que los niños se desenvuelven, y los cambios que en él se estén dando.

Cuando se propuso jugar a la familia, Pablo (siete años) pidió ser el papá, fingió armar maleta, se fue de viaje, y permaneció un buen rato escondido y triste.

El juego, una forma de construir y reconstruir conocimientos y saberes

La experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solo. Los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno u otro tipo de actividad laboral de las personas, para que el juego se inicie en los niños.

A Manolo (cuatro años) le gusta jugar al médico, mira los ojos de una muñeca, le toma el pulso, le pone un termómetro, le receta pastillas.

Esto, sin lugar a dudas, lo ha observado cuando lo llevan a consulta. Cuando los niños inventan un juego suelen repetirlo muchas veces. Este juego se mantiene vivo en un grupo de pequeños por un tiempo más o menos prolongado. La repetición nunca es una copia exacta, sino que, por el contrario, cada vez que se “juega”, el mismo tema ofrece variantes.

Pasado un tiempo, hasta el juego más interesante termina por perder su interés. Se producen estancamientos en el juego, sus variantes son menores y, finalmente, se agota por completo. El interés de los niños decae. El juego se extingue. Ello ocurre cuando los pequeños han asimilado el contenido que representan y han conocido otros aspectos de la vida que han llamado su atención. Para dar nueva vida al juego hay que hacer que los niños vean el mismo fenómeno bajo aspectos hasta entonces desconocidos, mostrar facetas nuevas en lo ya conocido, descubrir nuevos detalles, incitar al niño a reaccionar con variantes inéditas del juego.

Ello se consigue mediante la observación de la vida real y a través de los conocimientos que los niños tienen mediante conversaciones con los adultos, explicaciones del educador, y observación de imágenes a través de libros, películas, fotografías.

Daniel (5 años), después de jugar mucho tiempo al chofer vio una vieja película sobre la llegada del hombre a la luna. Preguntó mucho sobre el hecho e inició sus juegos de astronauta.

Antonia (tres años), ha ordenado las sillas del comedor en fila, está sentada en la primera y hace ruidos de motor. Su madre la llama a almorzar, y ella responde que no puede porque está manejando un bus que va por la carretera. La madre le recuerda que los choferes almuerzan en la carretera y que los pasajeros tienen hambre. Entonces ella contesta que irá al restaurante de enfrente donde no venden sopa, y acepta el almuerzo como una continuación del juego.

Con su intervención, la madre ha dividido en sus partes componentes un fenómeno tomado de la vida, con lo que obliga a Antonia a dividir y destacar también una serie de facetas y detalles del mismo. Ello enriquece el juego, y por ende los conocimientos de la niña.

El juego es una actividad pensante

Según Gadamer, lo particular del juego humano estriba en que *“el juego puede incluir en sí mismo a la razón; el carácter distintivo más propio del ser humano consiste en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente”* (5).

(5) GADAMER, Hans - Georg, *Op. cit.* p. 67.

Todo proceso mental está dirigido a la solución de un problema determinado. En el juego infantil este problema es una idea, la cuestión que plantea su tema, que es el tema del juego, y además del disfrute, los niños persiguen un fin que por lo general está orientado a un descubrimiento o al afianzamiento de un concepto.

Este enfoque del juego hacia el descubrimiento de un tema determinado se manifiesta con claridad entre los niños más grandecitos. Ellos mismos determinan el problema de su juego, su trama, y se ponen de acuerdo entre sí para determinar lo que van a jugar.

Si el problema que se resuelve en el juego es su idea, su solución es la realización de esta idea mediante el lenguaje y la actuación práctica.

Lo característico en los más pequeños (pre-jardín) es una extrema inestabilidad y versatilidad de la idea, lo que hace que el juego tenga el carácter de una cadena de acciones aisladas y cortas. La trama del juego, al igual que su idea, frecuentemente suele surgir a consecuencia de asociaciones casuales que suscitan determinadas acciones (un aro le recuerda el manubrio de un carro, entonces el niño juega a que es un chofer).

Los juegos de los más grandecitos (transición, 5 a 6 años), son de otra naturaleza: la intención de su juego, su idea y su trama surgen antes de que comience la acción y tiene su expresión directa con el lenguaje. Así, por ejemplo, los niños dicen “*vamos a jugar a los bomberos*”, “*juguemos a la familia*”, “*yo soy la mamá y tú la abuela*”, “*vamos a jugar a la clínica, yo soy el médico*”, “*juguemos fútbol, yo soy el arquero*”. El problema ha tomado

forma en el lenguaje antes de que comience el juego. De este modo ha quedado planteado lo que proporciona y permite cierto análisis previo, es decir mental, de la actividad a realizar; proponer nuevos juegos significa entonces llevar a los niños hacia nuevos análisis.

Los niños mayores no sólo distribuyen los papeles, sino que de inmediato suelen elegir y hasta preparan especialmente los objetos necesarios, y se ponen de acuerdo para su utilización en el juego que van a iniciar.

Durante este trabajo previo los niños se ven obligados a considerar analíticamente los objetos. En uno se destaca la forma y el tamaño, en otros el material del que están hechos y en otros el color, pero en todos los casos este rasgo que se destaca asegura que la acción con el objeto corresponderá a la intención adoptada para el juego. Así por ejemplo, el lápiz se utiliza como jeringuilla, las tapas de gaseosa como platos, un pañuelo como pañal, lo que implica procesos de asociación.

Si el niño no juega solo sino con un grupo de amigos, la síntesis se enriquece con los detalles que aportan los adultos y los demás niños que participan en el juego, aportando sus conocimientos al alcance de todos. En este sentido, el papel del docente de preescolar tiene una función fundamental: él puede aportar detalles que obligan al niño a efectuar análisis para incorporarlos al juego.

El juego es una forma de actividad mental dinámica. Tiene su expresión en el análisis cada vez más profundo de la realidad, seguido de su representación más veraz, coherente y generalizada a cada paso.

La acción y el lenguaje son los procedimientos fundamentales para resolver el problema que el juego plantea

El contenido del juego en los niños en edad preescolar es, en primer lugar, la vida de las personas que lo rodean, que se visten, comen, estudian, trabajan, van al cine, se visitan, se enferman y se curan, compran cosas, cuidan a los animales, venden sus productos. El procedimiento más asequible y adecuado para que el niño refleje esta vida es la acción, con la que reproduce un fragmento más o menos completo de la vida que lo rodea.

La naturaleza dinámica y activa del juego es su rasgo fundamental. Podría decirse que el juego es aquella actividad en la que el pequeño “actúa consigo mismo”. De ahí que al realizar las acciones físicas que el juego le exige, el niño exteriorice diversas formas de actividad psíquica.

Cuanto mayores sean las posibilidades de acción, más interesante es el juego para el niño. Por ejemplo:

Julieta (seis años), juega con sus amigos a la escuela. Para ella es más interesante ser maestra que alumna. Daniel (seis años) propone jugar a la clínica y lógicamente pide ser el médico.

No se puede concebir el juego sin la comunicación verbal de los niños entre sí. Aun cuando juegan solos, muchos niños acompañan sus acciones con palabras, razonamientos y preguntas apropiadas a la acción de los personajes que representan.

En los niños de 5 y 6 años de edad, una de las características esenciales del juego colectivo consiste en la necesidad de comu-

nicación verbal en relación con la idea que se está interpretando. Las nociones de los niños, que en un principio suelen ser confusas, al hallar su expresión en el lenguaje adquieren precisión y se generalizan. Durante el juego los niños enriquecen su lenguaje, lo evolucionan, inventan nuevas palabras y se apropian de las que usan los adultos a quienes representan. Muchas veces requieren explicación sobre las nuevas palabras.

En resumen, el juego es una auténtica actividad creadora y colectiva, que produce una profunda satisfacción a quienes participan en ella. Se trata de la inmensa alegría de crear, inventar, comunicar y transformar.