

## ¿CUÁL ES LA PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES?

Ana María García Gómez  
[anagargom12a@hotmail.com](mailto:anagargom12a@hotmail.com)

### Resumen:

A lo largo de este artículo hemos podido apreciar que el juego es muy importante en la edad infantil ya que es una actividad que se realiza para divertirse, jugar y pasarlo bien; a través del juego se desarrolla la personalidad del niño/a, contribuye a desarrollar el espíritu crítico, constructivo, la imaginación, fantasía y creatividad. El niño/a se desarrolla afectiva, social y moralmente, así como desarrolla la psicomotricidad e inteligencia, en definitiva, "*es importante que el niño crezca jugando*".

El juego siempre se ha considerado una actividad placentera y voluntaria por lo que todos los niños/a han sido libres para elegir su manera de jugar, así como la forma de presentarlos. Todo juego tiene una finalidad en sí mismo y es la de ser autónomos, la de expresar sus propias emociones y sentimientos, así como establecer relaciones con aquellos que les rodean, ya sea en el ámbito familiar como en el ámbito escolar. Es bueno que a través del juego se fomente la comunicación y pueda desenvolverse por sí solos.

Palabras claves: Educación Infantil, Juego, lúdico, imaginación, adulto, tradicionales, cooperativos.

### 1. EL JUEGO INFANTIL:

Después de mucho análisis lo primordial es el concepto de juego en educación, a través de él muchos autores -Chateau, Piaget, Schiller, Claparède, etc.- han investigado el comportamiento y la figura de los niños desde que nacen hasta que llegan a la época adulta. Se observa que el juego envuelve toda la vida de los niños, que forma parte de sus intereses y lo practican como una necesidad psicológica de equilibrio y crecimiento. El juego es posiblemente una de las actividades fundamentales en la vida del hombre, Schiller describe que "el hombre no está completo si no juega".

El juego es la actividad más generalizada, significativa e incluso más seria de las que desempeña el ser humano a lo largo de su vida, además de ser una actividad lúdica y placentera. Pero lo más importante es que es un medio de aprendizaje "espontáneo" y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales.

El juego comienza a existir desde los primeros meses de vida. Claparède nos define el juego infantil como "el trabajo, el bien, el deber, el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar". Otros autores, como Piaget nos cuenta que la aparición o formación del juego se sitúa sobre el segundo estadio del período sensoriomotor (respuestas circulares primarias hacia el segundo o tercer mes). En éste período podemos observar que el niño reproduce determinadas conductas, solamente por el placer que le ocasiona, como sus sonidos guturales, sus juegos de manos en un campo visual, tomar, soltar objetos... Estos juegos son simples ejercicios llamados, según Bülher, *juegos funcionales*. Este procede de una necesidad sensual y origina una satisfacción sensual: el nene que tiene necesidad de ejercitar sus cuerdas vocales goza con el ejercicio de gorgoteo. Ninguno de estos juegos tiene por sí solo un significado; parece que el niño no hace nada, sin

embargo realiza un trabajo capital, se modela a sí mismo, se ejercita en su movimiento, se aproxima al lenguaje.

La aparición en el niño de toda función nueva da siempre lugar a múltiples juegos funcionales como si el niño quisiera probar la función en todas sus posibilidades. Durante el primer año se caracterizan en que son independientes del material, es decir, el niño hace los mismos movimientos característicos de su nivel de desarrollo sin cuidarse de la naturaleza del material que ocupa. Durante un período el niño sacude cualquier objeto, tres semanas más tarde golpea los objetos los unos contra los otros o los arroja. Es ese un período en el cual el niño ejerce funciones que se desarrollan, cualquiera que sea el material que manipula.

Para Piaget, el juego es la "asimilación de lo real al Yo", es decir, cuando el niño puede repetir un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. Más adelante, cuando el niño puede repetir acciones en ausencia de éstas se convertirá en exploración, con el fin de acomodarse a la realidad y por lo tanto comprenderlas. (Empezará con ello y por ello la simulación y la simbolización).

En consecuencia, el juego se formará a partir de acciones que el niño o bien no maneja con suficiente destreza o no comprende, o debido a la adquisición de la madurez de ciertos órganos o funciones evolutivas; este lo utilizará entrenándose para incorporarlos y dominarlos en sí y poder seguir creciendo, plena y armoniosamente.

Como hemos podido observar en este manual, Chateau estudia el juego desde la perspectiva del niño que es la que nos interesa a nosotros como futuros educadores de infantil, pero también es importante el tratarlo desde la postura del adulto, observando la influencia que el juego de los niños tiene sobre ellos y viceversa. También se aborda los juegos en grupos que conlleva una disciplina, un orden, unas reglas que hay que cumplirlas para poder comunicarse y relacionarse, etc...

Una de las preguntas que más se han repetido por padres a lo largo de la vida es ¿por qué juega el niño? Varios autores están de acuerdo en que esa pregunta de "por qué el niño juega equivale a preguntarse por qué el niño es niño".

El niño juega para divertirse, para obtener un goce, le gusta "hacerse el loco"; pero tiene muy claro que el juego también puede ser serio ya que posee ciertas reglas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento. Pero esta seriedad es distinta de la seriedad de la vida real; esta seriedad implica una desvinculación del ambiente real. El niño parece olvidar lo real y se mete en un papel, aunque sabe que es un niño. El mundo del juego es una anticipación del mundo de las ocupaciones serias, es decir, el juego prepara al niño para la vida seria. Si el niño es serio, se debe a que, por sus aciertos en el juego, afirma su ser, proclama su poder y autonomía, adquiere esquemas prácticos que se necesitarán para la vida adulta, por tanto, es una manera de llegar a la vida adulta.

El juego del niño, como el de los adultos, busca el triunfo; el descanso no puede intervenir en el juego de los pequeños sino como un factor secundario. No puede negarse que el recreo hace que estos descansen del trabajo de clase, pero si juegan durante los recreos, no es de ninguna manera con el fin de descansar. Este se revela con toda su frescura y espontaneidad mientras juega; no sabe esconder nada de los sentimientos que lo animan.

Al igual que en los niños, el juego del adulto tiene a menudo por fuente la búsqueda de un descanso, pero éste es el remedio contra el aburrimiento, es la ocupación del desocupado, del ocioso; pero resulta un aspecto negativo ya que no posee el principio en sí mismo y por tanto se convierten en juegos tristes. No ocurre lo mismo con el juego de los niños que si poseen el fin en sí mismo, en la afirmación del Yo. Por tanto el juego del adulto queda siempre a la mitad del camino entre la simple ocupación y el deporte, entre la tristeza y la alegría; mientras que el juego del niño no tiene más que un aspecto: el engendrar la alegría.

El juego es imitar la vida cotidiana, constituye así un mundo aparte del mundo de los adultos, es un universo distinto. Cuando éste llega a realizarse plenamente, corta todos los lazos entre el dominio lúdico y el universo, es una separación tan profunda que el niño llega a actuar en otro mundo, a no saber quien es ni reconocer sus juguetes; pero siempre no se da así puesto que la mayoría de las veces conserva el sentimiento del ambiente, sabe que juega y que tendrá que hacer otra cosa. El juego se mueve entre la pura ficción del sueño y la realidad.

La infancia sirve para jugar y para imitar. No se puede imitar la infancia sin sus risas y sus juegos. Gracias a éste crecen el alma y la inteligencia, mientras que esa tranquilidad, ese silencio que a veces complace a los padres, se anuncia a menudo en el niño graves deficiencias mentales. "Un niño que no sabe jugar, un pequeño viejo, será un adulto que no sabrá pensar".

La infancia es, por consiguiente, el aprendizaje necesario para la edad madura. Estudiar en el niño sólo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño modela él mismo su propia estatua. No se debería decir de un niño solamente que "crece", habría que decir que "se desarrolla por el juego".

Se han realizado comparaciones entre monos y niños, y se ha comprobado que los monos tienen una infancia mucho más corta que los niños, esto se debe a que su infancia dura desde el nacimiento hasta los dos años y medio, mientras que el de los niños termina más tarde. Esto es perjudicial ya que no favorece a la inteligencia. "*Cuanto más larga es la infancia, tanto más aumenta el período de plasticidad durante el cual el animal juega, imita, experimenta*", es decir, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece con el fruto de su experiencia individual el demasiado débil capital que le fue transmitido en herencia.

Otra diferencia de este estudio es la desigualdad que hay en el juego del niño con respecto al juego animal, este último depende de los instintos propios de cada especie, y por eso preparan la actividad adulta adiestrando al animal a través de ejercicios.

Según Lee, "el crecimiento de cada niño es la historia de la Bella Durmiente del Bosque, en la cual el juego representa el papel del Príncipe. Existe un cuerpo virtual, pero su existencia en el acto depende de su uso, y su uso está prescrito en el instinto del juego".

El juego es parte importantísima del desarrollo armónico infantil y de importancia tal que el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática se hace imprescindible a todo el que se dedique a trabajar con niños y para ellos. Este depende de una personalidad flexible que se afirma de múltiples maneras por nuevas actividades.

## 2. EL JUEGO Y EL OTRO:

### A. LA ATRACCIÓN DEL MAYOR:

El niño se afirma por el juego porque es ajeno al mundo del trabajo, por lo tanto se puede considerar como un sustituto del trabajo. La mayor ilusión de un niño es poder realizar las tareas de los adultos, pero éstos no llegan a ese sueño ya que cualquier trabajo que le sea permitido hacer es un trabajo menor y suelen vigilarlo de cerca sin dejar lugar a la autonomía. Este depende indirectamente de la actividad de los adultos.

Al no poder trabajar con los adultos, el niño va a imitar primero esas actividades; por eso en los juegos de imitación, frecuentes entre los tres y los siete años, las escenas imitadas son casi únicamente escenas de la vida adulta. Es una copia insípida del mundo de los adultos.

El niño busca el contacto con los adultos y por eso le aceptan fácilmente en sus juegos, lo reclama y llama su atención; pero éste todavía no comprende que el mundo del adulto difiere de su propio mundo, que el adulto tiene cosas más importantes que hacer que jugar con él, le parece que el adulto no es más que un niño grande.

Hacia los 6 o 7 años, la sonrisa infantil se borra y el rostro se cierra ante la intrusión del adulto. Las imitaciones de adultos son reemplazadas por otras imitaciones: de perro, osos, trenes, autos, etc. Pasado el tiempo, los niños suelen reemplazar los juegos de imitación por otros juegos especiales, tratan de reemplazar al padre por el hermano mayor, y buscan juegos que se asemejen a los de los mayores. Los primeros que suelen aparecer son los juegos de ensueños, juegos solitarios, los niños comienzan a inventarse historietas con relación a héroes y monstruos representando un papel en ese mundo imaginario. A esta misma edad comienzan los lenguajes secretos, se construye su mundo aparte, tiene su jardín secreto en el que no penetran más que los iniciados. Estos juegos presentan un lado positivo -crea una superioridad sobre los adultos porque el lenguaje es suyo y nadie lo conoce, es un triunfo sobre el adulto - y un lado negativo -una vía de escape, huida-. Después de los 6 o 7 años, el Yo se afirma de otra manera, se encuentran una clase de juegos más extensos.

Una de las mayores alegrías de los pequeños es jugar con los grandes, siempre que puedan van a aceptar representar un papel en el juego de los mayores, aunque sea malo; pero también suele ocurrir que aparezca una sensación de miedo o timidez y los rehuya.

Los juegos que van a significar mucho en sus vidas son los juegos para hacer rabiar, los hay de varias clases:

- Uno de ellos es la búsqueda de la compensación: el niño ofendido por otro se venga de él jugándole una mala pasada.
- Otro suele ser el de dominación: el niño mayor envía al pequeño a cualquier lugar para hacer travesuras, esto creará una cierta hostilidad y grandes desafíos.

La atracción del mayor es el motor esencial de la infancia. Esta atracción aparece a partir de los 10 años de una manera oculta, pero se debe a que toma una forma particular en los juegos tradicionales en los que el Mayor está representado por la regla del juego y es él quien hereda esas reglas. Pero al final de la infancia -13 a 14 años-, el Mayor pierde poco a poco su naturaleza concreta y precisa, ya que el pensamiento del niño va de operaciones concretas a operaciones abstractas.

La actividad del juego es una actividad de significación moral, es decir, el juego encierra una moralidad. El niño comienza a buscar su independencia en modelos extraños, pero tal moralidad sigue siendo conservadora y rígida. Para liberarse de la moralidad heterónoma y conservadora, será menester que el niño haga un violento giro sobre sí mismo, para ello será necesario que él mismo busque vías nuevas fuera de las reglas tradicionales.

#### **B. FORMACIÓN DEL GRUPO:**

Una de las ventajas más importantes de la infancia reside en la existencia de un grupo que constituye una verdadera sociedad. El hombre es un ser social, de infancia prolongada, y eso permite a los pequeños hacer en una sociedad infantil el aprendizaje de la sociedad adulta en la cual participarán más tarde.

Hacia los 5 meses la sociabilidad infantil llega a ser activa, y ya entrando a los 6 y 7 meses el niño trata de incluir en su juego a toda persona presente. Los objetos son dados o recibidos y el niño disfruta con los juegos que implica un compañero -escondida, intercambio de juguetes, etc.-

Si se observa en los jardines de infancia, los niños pequeños de 3 años quedan completamente aislados, ellos se divierten jugando solos, más tarde se observa, hacia los 4 años, los primeros grupos de dos; pero es necesario esperar hasta los 5 años para que aparezca la necesidad de compañeros de juego. Después de los 5 años, el niño busca un compañero, pero no para jugar con él sino para no jugar solos, ellos prefieren jugar independiente pero en presencia de otros niños; es decir, los niños juegan los unos al lado de los otros, haciéndose partícipes de sus aciertos, pero no juegan generalmente juntos. A veces suelen formar grupos de cooperación -sillita de oro, la carreta -, pero son limitados.

Los niños de 6 a 10 años aproximadamente son incapaces de reemplazar el grupo segmentario por una verdadera sociedad organizada en la cual cada uno tendría su función. Pero a veces, suele pasarse de un grupo segmentario a un grupo de cooperación, por ejemplo, cuando los niños están en el recreo jugando a ser aviones, todos están con los brazos extendidos volando aisladamente, pero hay aviones que chocan uno contra el otro, por lo que nace ahí un combate de aviones, en este caso se forma un juego cooperativo. O cuando están jugando a ser gallinas, cuando una de ellas pone un huevo, las demás corren detrás de ella a poner otro huevo, en ese momento están colaborando entre ellos.

Suele ocurrir lo mismo, pero de una manera más sensible, en los juegos de competencia ya que si un niño se pone a correr justo al lado de otro que también está corriendo aisladamente, pronto nace una rivalidad, es decir, "el juego contra el..." ha reemplazado "al juego al lado de...".

Si los pequeños aprenden a cooperar entre sí, es de los grandes que lo aprenden y en los juegos de los grandes. Es necesario, por lo tanto, ver cómo los pequeños son aceptados en los juegos de los mayores y de qué manera se conducen en ellos. Por tanto, la competencia prepara la entrada del pequeño en el juego de los grandes.

Los juegos de competencia son aún inferiores, pertenecen a la tercera infancia (antes de los 10 años) más que a la cuarta. Son los juegos tradicionales los que permiten el nacimiento de una verdadera sociedad infantil; los pequeños tratan de pasar del papel del espectador al juego del actor, pero suele ocurrir que estos nunca son los protagonistas, siempre juegan un papel subalterno.

En estos juegos siempre suele aparecer un conductor que es aquel jugador que ha importado el juego y lo ha dado a conocer a los demás, es él quien manda sobre los pequeños, interviene en el juego y es quien decreta quien va a jugar fijando el papel de cada jugador y a qué se va a jugar, es quien dirige cualquier movimiento de la pandilla. El conductor puede ser reemplazado por lugartenientes que son quienes les ayuda en su trabajo, todos estos constituyen el núcleo del grupo dejando en la periferia a los pequeños.

A partir de los 11 años aparecen las bandas cuyo mayor atractivo reside en el secreto, el cual enorgullece a cada uno de los niños, pero su constitución es frágil ya que anuncia la inestabilidad de la adolescencia y al mismo tiempo su necesidad de afecto y de amistad.

### C. LA DISCIPLINA DEL JUEGO:

Dentro del juego infantil, concretamente en los juegos tradicionales, los niños mayores de 10 años se enfrentan con una moralidad social, el niño se encuentra con unas reglas un orden que tiene que obedecerlas sin discutirlos, estas reglas tienen valor porque forman parte integrante de la sociedad y el niño a través de las reglas trata aún de afirmar su propio Yo. Desde los primeros juegos representativos el niño recurre a una regla embrionaria, la concepción que el niño tiene del modelo es como la regla del juego. Esta es el instrumento de la personalidad del niño.

Gracias a la educación se crea un ser completamente nuevo, el niño no es una tabla rasa sobre la cual podemos inscribir cualquier cosa, no podemos llegar enteramente a él. En varias investigaciones se ha comprobado que el niño de dos años tiene una necesidad de orden que lo impulsa a volver a poner las cosas en su lugar, ya que le hace temer lo no familiar. El juego nos ofrece repeticiones que son como un esbozo de orden, otros llegan a ser verdaderas obsesiones y los ritmos son una repetición muy precoz amada por el niño y que más tarde acompañará a muchas actividades escolares.

No es sorprendente que el juego de los niños mayores sea regido sin cesar por ese gusto del ritmo y la repetición. Una de las manifestaciones más llamativas de la repetición se encuentra en el *dibujo infantil* ya que el niño se dedica a dibujar constantemente objetos semejantes unos al lado de otros. El *jugar a contar* sería otra de las manifestaciones importantes que se dan en la infancia ya que el niño siente simpatía por los números. Según Montessori, el orden es una necesidad que corresponden a una verdadera alegría de la vida.

Hay un geometrismo infantil tan notable como el aritmetismo. El niño del jardín de infantes llega pronto a dibujar figuras geométricas con objetos que están a disposición de él como por ejemplo con los monigotes.

*El gusto de los ritmos, repeticiones, el aritmetismo y el geometrismo* no son sino manifestaciones especiales de la necesidad del orden que se volverá a encontrar igualmente en el gusto del niño por las colecciones. Se podrían diferenciar dos nociones de orden, por una parte un orden objetivo como el orden de los números, y por otra parte un orden subjetivo, el que pone el niño para facilitar el juego en sus actos y pensamientos.

Todo juego de imitación contiene así reglas implícitas, pero esas reglas no están desprevenidas aun del modelo concreto -la madre, la maestra.-, después aparecen las reglas arbitrarias y es con estas reglas elementales que se precisa la noción de regla. Hay en el niño de 5 a 7 años una multitud de juegos rápidamente inventados y rápidamente olvidados que consisten en seguir tales reglas. Esos juegos parecen constituir una actividad menor puesto que por lo común son completamente olvidados.

El niño inventa sin cesar juegos extremadamente simples como seguir límites del patio para cruzarlos o de girar sobre sí mismo. Tal regla es impuesta desde dentro, para formularlas el niño puede tener en cuenta muy bien la situación.

Los *juegos de reglas* son como un entreacto entre dos actos en los que interviene el Mayor; aparecen muy pronto pero no se desarrollan verdaderamente hasta que no se declinan las imitaciones de la vida del adulto, al final de los 5 a 8 años. A partir de aquí empieza una época en la que el niño deja poco a poco el culto de los adultos para contentarse con el culto de los grandes y a medida que la abstracción del grande toma más fuerza ceden el sitio a juegos de otra clase, como son los juegos de competición y otros imitados de los juegos tradicionales.

Más tarde la regla se convierte más o menos en algo social que imponen reglas estrictas y estas reglas tradicionales provienen de la sociedad infantil.

Con respecto a las reglas hay que decir que existen dos clases muy diferentes: una es la arbitraria que proviene del ser autónomo y la otra exterior que consagra la heteronomía del ser.

El niño tiene mucho más conciencia de agrandarse obedeciendo a esa regla tradicional que inventando reglas arbitrarias diferentes entre el juego verdadero en el que se juega de verdad y las variantes que éste puede inventar ocasionalmente, para él sólo tiene valor las reglas del juego verdadero.

Existen unos obstáculos o *factores internos* que retardan la constitución de un juego disciplinado y el nacimiento de la sociedad infantil. Estos factores son:

- a. *La inestabilidad*: se da cuando los niños participan en juegos con los grandes, estos se aburren a menudo y buscan otra ocupación. Dejan el juego para ir a ver otra cosa.

Bertrand y la señora Cornet encuentran que la persistencia de un niño en un juego va de un promedio de 10 minutos para los niños de 3 a 4 años, a 26 minutos para los niños de 6 años. Bühler opina que para la misma edad llega a promedios aplicables también a juegos particulares -de 24 a 48 minutos para los juegos de construcción y de 15 a 78 minutos para los juegos de clasificación-. El número de distracciones en el transcurso de un mismo juego pasaría de 12,4 de promedio entre los 3 y 4 años a 6,4 entre 5 y 6 años.

La inestabilidad puede ser un gran obstáculo para la organización de un juego de grupo donde cada uno debe tener un lugar determinado. El juego de conjunto sólo puede progresar lentamente a medida que decrece la inestabilidad.

- b. Incapacidad fisiológica de los niños para practicar juegos. No se puede comenzar una actividad deportiva a cualquier edad, ya que no sería igual de satisfactorio, también ocurre lo mismo con el sexo, las jóvenes son más precoces en dos años por lo menos, pero los en los juegos de grupos fracasan por simples razones fisiológicas.

- c. Egocentrismo: consiste en no poder considerar el mundo de otro modo que desde un centro que es el Yo y en atenerse a una única perspectiva, la suya propia desvinculando todas las demás. El egocentrismo reside en una incapacidad de cumplir esos viajes de exploración imaginaria, en una incapacidad de cambiar de puntos de vista, comporta una rigidez del pensamiento, una falta de ductilidad intelectual.

El egoísmo puede a menudo originar el egocentrismo, pero no siempre ocurre esto ya que le es útil al egoísta conocer el punto de vista del adversario. El pensamiento naciente del niño sigue siendo por mucho tiempo incapaz de apartarse de la perspectiva concreta y egocéntrica que es la del ser ignorante de la representación.

La dificultad del pensamiento infantil de cambiar de perspectiva debe ser una gran molestia para los juegos en los que hay que colaborar. Muchos juegos infantiles exigen solidaridad; cuando los niños del jardín de infancia quieren hacer una carrera, cada uno corre para sí mismo sin importarles los demás. Aunque no se piensa que es necesario dar en el juego mucha importancia al egocentrismo se equivocan porque en el juego es imprescindible colaborar con los demás ya que es una vía de entrada para las relaciones sociales. Normalmente existe un conductor en el juego que es el cabeza, el que guía a todos los demás, cuando existe este conductor el niño es capaz de cooperar pasivamente ya que la activa aparece más lentamente y no se desarrolla verdaderamente hasta la adolescencia.

- d. Arrebato: Es una especie de comportamiento que se excita a sí mismo, toma una fuerza singular durante la tercera infancia y se puede considerar como el resultado de una energía movilizadora por el acto mismo y que desborda dando a los ademanes más rapidez, más violencia, más rigidez, etc..

El arrebato siempre suele ser torpe y sin mesura, desorganiza los juegos, perturba su disposición y somete a los conductores a rudas pruebas. Para los pequeños la marcha se convierte en corrida, el canto en grito y la disciplina en anarquía. Ese arrebato se encuentra en los juegos solitarios de ciertos individuos de edades comprendidas entre 7 a 10 años.

Estos factores pueden variar de niño a niño, como puede variar de edad en edad. Para que el juego sea disciplinado es menester que el grupo sea limitado y que el juego practicado sea uno de esos juegos tranquilos que impiden todos estos factores, en especial el arrebato.

Pero también existen otros factores que actúan desde el exterior como son el *objeto, el adulto y el grupo infantil*. El objeto exterior es tan importante que nuestros actos son como regidos por él. Este desempeña el papel de soporte para la imaginación, es un gancho del cual se cuelgan los ensueños, por ejemplo un bastón puede ser un fusil, un caballo, una varita mágica, etc.. En el género femenino son muy frecuentes sobre todo los juegos que tienden hacia el trabajo como son las comiditas; pero poco a poco el jugador siente la necesidad de una materia menos abstracta.

La regla del juego nace espontáneamente de un gusto por el orden y del deseo de afirmar la personalidad; ésta es un objeto de amor, todo el comportamiento lúdrico de los niños lo proclama.

*El papel del adulto* parece bastante escaso en la disciplina del juego ya que en la edad juvenil se acostumbra al niño a cierta cooperación, pero más tarde puede enseñarles algunas reglas. Se puede comparar la regla estricta del juego con las reglas estrictas que el adulto da al niño.

Después de los 10 años, el niño puede asimilar más o menos las reglas del juego a las reglas de los adultos, imaginan que las reglas del juego provienen de los adultos y esto les hace remontar su origen a los antiguos. Por tanto, hay que buscar en otra parte el factor esencial en la disciplina del juego.

Los juegos tradicionales son a veces extremadamente estrictos y su disciplina tiende a la rigidez de las reglas, rigidez que hace respetar la autoridad del grupo. Mientras que el juego de un chico de 5 años es libre, el juego de un niño de 12 años está sometido a un gran número de prescripciones rituales.

Hay juegos de niños que forman los llamados *grupos infantiles* que se prestan a mucha iniciativa como "el del gavilán", son reglados y se complacen en el formalismo. Los juegos de niñas son reglados en los más pequeños pormenores, como son los juegos de cuerda y de pelota donde el ritmo de la canción y las palabras tradicionales unen su influencia a la del objeto.

Otros juegos estrictos son los *juegos de manos* ya que tienen que concentrarse para llevar el compás de las manos y la canción. Pero los mejores testimonios son los *juegos de rondas y las ceremonias*, las rondas valen por el simple comportamiento que consiste en girar en círculo según un ritmo que da la canción.

#### D. ORIGEN DE LAS REGLAS DEL JUEGO:

Existen ciertos juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos, existe un gran número de juegos de niños que tienen por origen actividades más nobles, religiosas o mágicas. Por ejemplo, el tambor tiene, en los primitivos, un papel religioso y los creyentes atribuyen al sonido del tambor virtudes misteriosas; el trompo parece haber tenido un papel mágico al igual que la cometa la cual tiene un papel mágico que representa el alma y desempeña un importante papel en las fiestas; el sonajero tenía un papel misterioso que los indios lo adoraban; en la gallina ciega, la gallina sería en su origen el diablo y el juego se vincularía con las solemnidades paganas., etc.. Pero la pregunta que nos hacemos es cómo los ritos adultos han podido llegar a ser simples juegos infantiles.

Para comprender el origen de las reglas del juego es necesario recurrir a la imitación del adulto, en ella encontramos también esa atracción del Mayor que es el principio esencial de la actividad infantil. Pero esa atracción del Mayor no impulsa solamente a imitar las ceremonias más austeras. Todo lo que parece precioso al adulto parece tanto más precioso al niño.

Los juegos se pueden clasificar teniendo en cuenta la edad de los niños, en un primer momento los juegos que aparecen provienen de un impulso como son los juegos funcionales, a continuación aparecen los juegos inventados que testimonian una intervención de la espontaneidad intelectual. Más tarde aparecen los juegos de imitación que provienen de otro, pero el jugador ha elegido él mismo el objeto que hay que imitar y su imitación depende de la visión que tiene de ese objeto. Por el contrario, el juego tradicional depende solamente del otro, de aquel que ha aprendido como se juega.

Como hemos visto anteriormente, existen 4 tipos de juegos cuyas fuentes son muy diferentes:

- Juegos Funcionales.
- Juegos Inventados.
- Juegos de Imitación.
- Juegos Tradicionales.

Todos ellos concurren a menudo en un mismo juego y es inevitable que se encuentre en ciertos juegos una mezcla de elementos primitivos e inventados.

- 1) *Juegos Funcionales*: Es una necesidad interna de gastar energía por alguna vía, ya sea pateando, gritando, manipulando, etc. Estos juegos son simples ejercicios de

una función que brota y no comportan de ninguna manera la conciencia de su naturaleza. Dan origen a juegos en los que aparecen juntas la imitación y la invención, y se puede considerar como juego de imitación el primer juego representativo -el niño finge dormir-.

- 2) *Juegos Inventados*: Suelen aparecer en cada uno de los tipos de juegos que existen por lo que no se puede considerar un juego aislados de los demás, suelen ser espontáneos y de carácter interno. La invención está en primer plano en los juegos de regla arbitraria. El niño puede usar esquemas ya utilizados y procedimientos experimentados en otros juegos. No se inventa partiendo de la nada, sino que casi siempre se aplica a un caso nuevo una regla ya conocida.

Si la invención aparece en la imitación, se diría que con mayor razón debe aparecer en los juegos que no son regidos por un modelo y en los que la imaginación es más libre.

- 3) *Juegos de Imitación*: Es un hecho bien conocido en la cual el niño tiende a imitar extremadamente cualquier cosa -padres, sirvientas, maestras, etc.-. Más tarde todo acontecimiento más o menos singular le dará la ocasión para un juego nuevo. Los grandes acontecimientos nacionales suelen presentarse a imitaciones; así como otras circunstancias accidentales pueden originar un juego de imitación, por ejemplo el maestro habla del tren y el niño juega al tren eléctrico.

Pero éstas imitaciones no carecen a veces de realismo ya que todo está tomado de la realidad, por ejemplo, la imitación del herrero copia el verdadero herrero que se ve desde su patio. Estas imitaciones se hacen servil cuando se trata de juegos que se inspiran en el trabajo -pesca, cocina, carpintería, etc.-, estas tienden cada vez a aproximarse a sus modelos con los que terminaran por identificarse más tarde.

Pero en ocasiones, el niño no puede reproducirlo todo ya que las imperfecciones de su percepción y de su memoria traen como consecuencia la imperfección de sus imitaciones. La simplicidad de muchos objetos que ilusionan al niño proviene en primer lugar de la ignorancia de éste, pero la ignorancia no basta para explicar la simplicidad de la estructura que se da al ser imitado, se debe a menudo a que carece de medios de figuración. Aunque a veces no se preocupa por perfeccionar su representación. Para que exista más veracidad en la copia es necesario llegar al final de la infancia.

- 4) *Juegos Tradicionales*: En estos juegos normalmente existe una tensión más o menos frecuente; cuando esa tensión es fuerte, las reglas son perfectamente respetadas ya que toda infracción puede suscitar protesta. En cambio, cuando la tensión se relaja, el respeto por la regla disminuye y se la puede dejar por una regla nueva; pero esa regla no es tomada en serio y desaparece a menudo muy rápidamente y al final siempre se vuelve a las reglas tradicionales.

Hay que reconocer que en el niño todos estos tipos de invención resultan insuficientes y no saben descubrir un tema general partiendo de un pormenor, necesita o ir al acaso, o tomar prestado en otra parte un tema que realiza o con el cual trabaja. Le faltan las amplias vistas del verdadero creador.

Pero a veces, estos juegos aparecen por circunstancias accidentales -por ejemplo, un niño ha traído a la escuela un trozo de ladrillo y otro niño lo empuja con el pie, con esto surge el juego de la rayuela-. Las cancioncillas y las fórmulas de contar pueden mezclarse por lo que es muy frecuente una invención por contaminación.

Esta pobreza de la invención infantil nos va a ser confirmada por el estudio de los juegos de una especie algo particular como son los juegos cómicos, los juegos poéticos y las historias continuadas.

Lo cómico aparece por todas partes en el juego, sobre todo si la tensión lúdrica se relaja. El juego de los grandes saben de antemano lo que hará reír, pero el pequeño emplea más payasadas que algún día comprobó que hacían reír sin comprender el por qué, esto aparece en los niños de tres o cuatro años.

La poesía en los niños no parece valiosa cuando los consejos de los adultos no intervienen para guiarla. Cuando el niño quiere realmente hacer poesía copia al



adulto, busca rimas y entonces se asiste muy a menudo al nacimiento de muchos absurdos, pero a medida que el niño crezca se irá aumentando su conocimiento y tendrá más posibilidades de hacer poesías. Por ejemplo, un estudio de las rimas para contar haría resaltar los mismos rasgos de invención infantil.

Tanto la música infantil como las historias continuadas que son como la novela del niño son muy débiles. Las historias que el niño trata de inventar son aquellas que plagian el modelo de las que se le cuentan.

### 3. LOS JUEGOS, LAS EDADES Y LOS CARACTERES:

El juego puede asumir, además de los fines naturales como los preejercicios y afirmación del Yo, fines artificiales, es decir, se pretende conocer y formar al niño desde diferentes puntos de vista. Se puede procurar descubrir en cada niño el fondo personal y original que subsiste durante toda la vida y que hace que cada uno de nosotros aparezca a los demás como una individualidad cualitativamente distinta de las otras.

El estudio del juego puede hacer aportaciones mostrando cómo los intereses del niño evolucionan de edad en edad y cómo las tendencias primitivas van diversificándose, combinándose y complicándose. El juego origina muchas actividades superiores -arte, ciencia, trabajo, etc.- y constituye el vestíbulo natural de esas actividades; se concibe entonces que se haya podido buscar en el juego un medio de educación. También es necesario hacer ver hasta qué punto el juego puede llevar al niño a las puertas de la vida social y hacerle conocer el trabajo.

Es importante saber que no se puede considerar sólo el juego como la expresión de tendencias ocultas, ya que el psicoanalista tiende a dirigirse preferentemente a juegos representativos -dibujos, historias, títeres, etc.-. Pero es en este caso donde no se puede interpretar esa representación simbólica de tendencias ocultas, así como una interpretación psicoanalítica de toda imitación ya que el niño no representa únicamente los seres con los cuales quisiera asimilarse y se correría el riesgo de caer en la arbitrariedad cuando se quiere dar siempre una interpretación de este modo, por lo que se aconseja no buscar siempre un fin oculto en actividades que se explican más fácilmente. Por ejemplo, cuando el niño se mete en el papel de un carbonero, un árbol o una sopera, no se puede deducir nada de estas representaciones ya que el niño está muy lejos de desear ser estos personajes.

Los fines aparentes son muy a menudo los únicos reales. El gusto por el orden y el deseo de hacerse valer son la sencilla explicación de la mayoría de los juegos infantiles. Se olvida a menudo que las tendencias ocultas, según los psicoanalistas, no aparecen sino en las actividades mentales o motrices de débil tensión como el sueño; y si se recurre con tanta frecuencia al juego, se debe a que se imagina que el juego es relativo al sueño, por lo que se consideraría también al juego como una actividad de baja tensión.

El juego comporta en el niño una extremada seriedad, es considerado una actividad mayor por la que se puede afirmar su Yo. El juego funcional expresa solamente el empuje interno de las impulsiones primitivas. Los juegos de regla arbitraria son practicados con demasiada seriedad para poder hacernos conocer otra cosa que la tenacidad y la voluntad del niño. En cuanto a los *juegos de proeza* y *juegos tradicionales* tienen una significación bastante clara para que no haga falta buscar más; el deseo de afirmarse, de conservar lo que ha asimilado una vez, de detestar los cambios, de adquirir un formalismo rígido y la atracción del mayor se manifiestan en ellos con suficiente violencia.

El juego depende de factores claros y el estudio del juego puede ilustrarnos sobre la naturaleza y la intensidad de estos factores. En el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador y su personalidad. Lo esencial es llegar a ponerse en lugar del niño, es decir, tener "el sentido del niño"; si pudiéramos reencontrar nuestra juventud - amores, odios, repugnancias y audacias - seríamos capaces de reintegrar la flexibilidad de la mentalidad infantil y sabríamos leer esas confesiones que hacen los pequeños en sus juegos en los patios de las escuelas.

Cuando se trata de *juegos solitarios* y no interviene la atracción de otros niños, la elección de los juegos es a menudo significativa. Entre los pequeños nos encontramos soñadores que se cuentan historias y practican juegos de ilusión, pero también nos encontramos con naturalezas activas llevadas más hacia los triunfos que permiten los juegos de regla arbitraria. En los juegos solitarios aparecen los *juegos* denominados *de desorden* en los que el niño impone su sello sobre las cosas - cortando las flores de un prado, rompiendo baldosas, etc.- y son evidentemente testimonio de una mentalidad inferior, para ellos es más fácil dejar una

huella de sí mismo por el desorden que por la realización de un orden propio. Otra clase de juegos es el arrebato, un signo precioso natural en los juegos de grupo, pero también hace su aparición en estos juegos atestiguando un desequilibrio amenazador; hay *juegos de arrebato* como juegos de desorden donde gritar lo más fuerte posible, correr hasta perder el aliento, girar sobre sí mismo con toda rapidez, etc., es lo fundamental. Tales juegos, frecuentes en los grupos, se consideran raros en el niño solitario.

Teniendo en cuenta los juegos que existen en la edad infantil, se le ha dado una gran importancia a ciertas variables existentes:

#### **A) COMPARACIÓN DE JUEGOS ENTRE AMBOS SEXOS:**

Existen muchos autores que tratan sobre este tema -Terman, Foster, Hattwick, etc.- y la simple observación de los juegos con respecto a ambos sexos nos permite señalar algunas particularidades:

- El juego de las niñas es generalmente mucho más disciplinado que el de los varones; el arrebato existe, pero raramente. Cuando los varones adoptan los juegos de las niñas, este juego cambia de caracteres.
- El grupo de las niñas no tiene una jerarquía tan clara como el de los varones, en este se encuentra varias conductoras, en los varones siempre existe un líder.
- Los grupos de las grandes aceptan más fácilmente a las pequeñas en sus juegos, muestran más benevolencia; en los varones no ocurre eso ya que consideran a los pequeños un estorbo.
- Los juegos de las niñas son con frecuencia más tranquilos y hay juegos que exigen inmovilidad. A veces, el recreo transcurre en simples conversaciones. Los varones se desinteresan fácilmente por el juego, sobre todo los más pequeños.
- En el juego de las canciones, los grupos de niñas le dan mucha importancia y son más delicadas y atentas; en los varones, a causa del arrebato, el canto se convierte rápidamente en grito.
- Los juegos representativos, en las niñas, tienen más duración y les resultan más atractivos que para los varones.

Jonckheere realizó un estudio en un jardín de infancias donde se observaba perfectamente cuales eran los juegos favoritos de los niños y de las niñas. Según este estudio, la señorita Farwell, maestra de niños del jardín de infantes, establece que en los dos primeros años los niños de ambos sexos preferían materiales de construcción, pero después de los cuatro años se observó claramente que los niños se decantaban por los materiales de construcción, mientras que las niñas elegían materiales más adaptables y más expresivos como la pintura o la pasta para modelar.

Se comprobó que los juegos preferidos por las niñas eran los más tranquilos -juegos dramáticos-, mientras que los varones preferían los juegos de pelotas, juegos más activos.

Terman realizó una encuesta para determinar qué juegos eran más masculinos y cuáles eran más femeninos, éste llegó a la conclusión de que casi todos los juegos que implicaban una actividad violenta eran indiscutiblemente del lado masculino -marcha, bicicleta, fútbol, lucha, máquinas, baseball, etc.-; mientras que los juegos más tranquilos eran los de las niñas -muñeca, disfraces, cocina, escuela, danza, costura, etc.-. Después de tantas investigaciones, Terman sugiere que las niñas muestran más sociabilidad, son más introvertidas y poseen sentimientos de inferioridad que inhiben a menudo su participación social.

Otros autores como Lehmann y Witty llegaron a la conclusión que los juegos masculinos eran los más activos y vigorosos, aquellos que implican destreza, habilidad muscular y competición, se consideraban juegos mucho más organizados. Por otra parte, los juegos de las niñas se mostraban más conservadores, participaban más a menudo en actividades sedentarias que implicaban una acción restringida. Foster encuentra que las niñas muestran más interés por los juegos dramáticos que los niños.

Hattwick realizó un estudio sobre los comportamientos de los niños en los jardines de infancia y concluyó diciendo que los varones son más a menudo a arrebatar juguetes, a atacar a los otros o a rehusar compartir, mientras que las niñas son más dadas a abstenerse de jugar y a entregarse fácilmente al juego.

Otras encuestas sobre niñas de la misma edad demuestran que los varones son más dados que las niñas a molestar o a comportarse agresivamente, son más peleadoras, más

combativista y con tendencia dominadora en sus juegos libres. Estos resultados se vuelven a encontrar a través de toda la infancia y hasta en la adolescencia.

Otras características con relación al sexo, según varios autores, es que los celos están más desarrollados en las niñas que en los varones y que sueñan más a menudo con los miembros de su familia o con las personas amadas o detestadas. También participan más en pequeños grupos de juegos que los varones.

**B) COMPARACIÓN DE JUEGOS POR EDADES:**

Con relación a esto se puede apreciar la evolución del juego a través del tiempo. En el juego se pueden distinguir por lo menos cuatro aspectos genéticos:

- El juego incumbe a la sociología, concierne al origen de las reglas tradicionales.
- Las variaciones de los juegos practicados en cada etapa de la infancia: un infante no juega igual que un niño de trece años.
- El ritmo de sucesión de los juegos a través de las partidas y preguntarse cómo los juegos se suceden durante un recreo o durante un periodo limitado.
- Todo juego es la expresión de una o varias tendencias.

Es importante hablar algo de las variaciones de los juegos de edad en edad con el fin de indagar por qué el niño juega y para estudiar la génesis progresiva de la sociedad infantil. Para ello se recurre a los estudios realizados anteriormente por Jonckheere cuyos resultados obtenidos por la señorita Farwell establece que el juego con los cubos aparece desde el segundo año de vida, después se centran en el modelado y finalmente se fijan en el dibujo y la pintura.

Existen un gran número de trabajos que se refieren al gusto por las colecciones que varían de un sexo a otro; según Whitley, parece que los intereses de los varones son más prácticos -bolitas, boletos, objetos, sellos, etc.- que el de las niñas, mientras los intereses de éstas son más idealistas -trabajos escolares, fotografías, revistas, pinturas, etc.-.

Pero los intereses cambian con las edades, en los varones los objetos preferidos serían las bolitas -entre los 7 a 9 años-, después entre los 11 a 13 años, predominan sobre los varones los boletos; en las niñas, después de los 12 años, las colecciones cesan y los objetos preferidos son las cartas.

Existen unos intereses lúdicos a través de la infancia, y según Terman, en el periodo de 6 a 17 años, se ha establecido para cada juego un índice de madurez; cuando el índice pasa de 13, el interés por ese juego va creciendo a través de la infancia y el principio de la adolescencia; si no, el interés va decreciendo. Algunos de esos índices son:

ÍNDICE	NIÑOS	NIÑAS
ARCO	7	13
TROMPO	14	16
BICICLETA	25	18
DANZA	15	14
ESCONDITE	11	7

ÍNDICE	NIÑOS	NIÑAS
FUTBOL	19	16
MUÑECAS	13	1
DISFRACES	13	5
AJEDREZ	14	17
NATACIÓN	18	17

Estos resultados permiten comparar la evolución de los intereses en ambos sexos y en relación a las edades de cada uno, pero los resultados no son muy precisos ya que el número de niños interrogados no es siempre suficiente y la intervención de la atracción del mayor tiende a desplazar todos los intereses.

Los primeros juegos que aparecen en la infancia son juegos sin ninguna regla, estas aparecen con las primeras imitaciones bajo una forma encubierta e inferior durante el segundo año. Entre esos juegos no reglados de la primera infancia, los primeros son *funcionales*, responden a movimientos espontáneos que el niño repite. Más tarde intervienen los *juegos hedonistas* en los cuales el niño busca procurarse un placer, por ejemplo causando un ruido o procurándose una sensación táctil. Los *juegos con algo novedoso* manifiestan en el niño facultades que ignora el animal, de ahí proceden los *juegos de exploración y de manipulación*, exploración de su cuerpo y del de otro, juegos con la arena, con los animales, etc. Pero estos juegos no son más que esbozos del juego humano.

Los *juegos de destrucción* hay que relacionarlos con los *juegos de desorden*, por ejemplo cortar con un bastón las hierbas de un prado es un comportamiento habitual y es un

deseo de mostrar su habilidad, pero también se puede entender como el hecho de destruir ya que produce una satisfacción inferior. Romper un objeto, lanzar piedras son comportamientos ambiguos en los cuales, junto al deseo de mostrar su habilidad y la de satisfacción de triunfar sobre el otro, se muestra simplemente un placer de destruir.

Estos juegos de destrucción representan a menudo el papel de desquites contra el adulto. A veces el desquite no se ejerce contra el adulto sino contra otro niño ya que el niño que acaba de ser reprendido por el adulto va a derrumbar el castillo de arena de otro niño.

Estos juegos pueden ser aproximados a ciertos juegos que molestan y que son también desquites destructores. El deseo de molestar se expresa muy a menudo por la búsqueda de un desorden que fastidie a otro. Por ejemplo, el niño trata de desordenar el juego en el cual participa, rompe la fila, empuja a los demás, etc. Estos juegos no aparecen sino raramente y cuando la tensión del juego es muy baja.

Junto a los juegos de desorden conviene situar ciertos *juegos de arrebató* como por ejemplo empujar lo más posible, gritar lo más fuertemente que pueda, etc. Estos juegos que podrían llamarse juegos de autoafirmación inferior responden a un estado de espíritu inferior que reaparecerá a veces en el adulto y en ciertas bromas de gusto dudoso. El desorden y el arrebató pueden constituir una afirmación de sí mismo.

Con la regla, esta afirmación de sí mismo adquiere un carácter completamente distinto. Se pueden diferenciar entre los primeros juegos reglados, los juegos de imitación o los de construcción.

Los juegos de imitación aparecen desde el segundo año, se vinculan en primer lugar al medio familiar o más ampliamente al medio social inmediato. Ejemplos de este juego son los de jugar a madre e hija, a ser la maestra, etc. Son los juegos favoritos de los niños de 2 a 4 años. Más tarde las imitaciones reaparecerán pero con otro carácter, los modelos imitados por los varones de 7 a 8 años ya no son en general modelos humanos, juegan a hacerse los osos, lobos, conejo, tren, auto, motor. Un poco más tarde, esos juegos de imitación ocasionan una organización del grupo, se imitan escenas y ya no seres individuales, juegan a la trilla, a la caravana, etc..

Los *juegos de construcción* comienzan muy temprano, casi tan temprano como las primeras imitaciones. Se sabe que atractivo tienen los cubos para los niños de 2 a 4 años. La realización del esquema de estos juegos no es un esquema concreto sacado de conocimientos familiares sino abstracto.

Los *juegos de regla arbitraria* que se desarrollan hacia final de la edad preescolar y principios de la edad escolar, conservan de los juegos de imitación y de los de construcción la noción de una regla. El niño puede crear reglas nuevas.

Con la tercera infancia, desde los 7 años aparecen los *juegos sociales*; los *juegos figurativos* y los de regla arbitraria pueden ser utilizados ya por un grupo. En los varones se observan los *juegos de proeza*, aunque todavía son pocos capaces de organizar un juego, los pequeños constituyen lo más a menudo una sociedad segmentaria. Cuando llegan a una organización rudimentaria, se convierten en *juegos de competición* y anuncian los deportes individuales.

En las niñas esos juegos de proeza tienen menos importancia ya que estas se organizan más fácilmente, también tienen un lugar importante los juegos de imitación colectiva y los juegos tradicionales.

Desde los 10 años aproximadamente, se desarrollan los juegos de grupo organizado, los juegos tradicionales. Los juegos de proeza originan los juegos tradicionales de competición cooperativa como el de las cuatro esquinas, la rayuela, etc..

En estos juegos se podrían distinguir aún aquellos juegos en que cada uno juega por cuenta propia -rayuela y cuatro esquinas- y los juegos más difíciles que importan equipos y anuncian los deportes colectivos como el juego de policías y ladrones.

Los juegos de imitación originan juegos tradicionales como las *ceremonias* de las niñas, en las cuales se juega a algún gran acontecimiento como pueden ser un casamiento, batalla, etc. Se encuentran también, aunque más raramente, en los varones.

Las *danzas* no comportan ninguna imitación, suelen aparecer en las niñas desde el principio de la tercera infancia, si no desde el jardín de infancia como es el juego de la sillita de oro.

### **C) SUCESIÓN DE LOS JUEGOS EN CADA EDAD:**

Un factor relevante con respecto a los juegos es saber cuál es la duración media de un juego en cada edad. Se ha comprobado que las duraciones demasiado cortas son signos de

inestabilidad excesiva del carácter, mientras que las duraciones demasiado largas aparecen a menudo en los niños deficientes.

No se tiene ninguna estimación de la duración media de un juego más allá del jardín de infantes, pero es sabido que esa duración va creciendo y que los niños de 10 años pueden a veces pasar un recreo de una hora en la misma actividad lúdica, lo que es común en niños de 12 a 13 años.

A veces un juego reaparece varias veces, en varios periodos durante el año escolar; los niños tienen la tendencia a atenerse a un juego preferido, pero se cansan de ese juego al cabo de algunos días y tratan de reemplazarlo por otro.

Los periodos de juego no aparecen más claros en los varones, mientras que en las niñas los periodos son más dispersos, más flojos y más cortos, como si las niñas se cansaran más rápidamente.

Pero existe un problema en la repartición de los juegos a través del año, se cree que cada juego tiene su periodo preferido puesto que el clima favorece la localización de ciertos juegos; el estudio de estos juegos nos permite captar así la sucesión de los intereses infantiles y se puede establecer series de juegos, cada serie permite seguir la evolución de una tendencia particular y ver cómo está, cómo se combinan con otras, cómo se originan formas más complejas y más precisas. Al mismo tiempo se puede, para cada edad, establecer familias de juegos que resulten de la intervención nueva de una tendencia que aparece en formas lúdicas anteriores.

Toda tendencia que no da origen a juegos más que en ciertos países o ciertas épocas, no puede ser primitiva. Se podría enumerar estas tendencias, enumerando los juegos universales. Es difícil precisar con certeza la manera de cómo nace y evoluciona cada una de las tendencias en el juego o actividad lúdica.

La evolución éstas a través de las actividades lúdicas es orientada, el juego no se basta a sí mismo, tiende hacia actividades más elevadas que prepara formando y desarrollando las tendencias fundamentales. Sin el juego no podrían nacer las actividades.

Se ha realizado un estudio donde se demuestra que los niños particularmente dotados no son de ninguna manera niños cuyas facultades son dirigidas más rápidamente hacia las actividades adultas, son niños que reemplazan el juego por el trabajo rápidamente. Terman realizó una investigación sobre niños superdotados y comprobó que si se marca con 100 el conocimiento medio que los niños tienen de los juegos, el conocimiento medio de los niños superdotados alcanza un 136, es decir, un niño superdotado de 10 años tiene el mismo conocimiento de los juegos que un niño de 13 años. "Los superdotados se inclinan a preferir compañeros de juegos mayores que ellos y prefieren en general los juegos practicados por los niños mayores".

Es importante saber que el juego origina o da paso a varias actividades como pueden ser actividades deportivas, artísticas, etc..

El juego es considerado una prueba que no comporta ninguna ejercitación, el niño que juega puede preparar de hecho sus músculos para tareas futuras. En cambio, el *deporte* es esencialmente una preparación, pero por sí mismo no tiene ningún fin. Hacer deporte equivale a prepararse un excelente instrumento de trabajo para el porvenir en un cuerpo flexible y fuerte.

Las danzas, los juegos modelados, de dibujo, los juegos con tierra, juegos con el cuchillo son llevados a *actividades artísticas*; sabemos que entre la actitud lúdica y la actitud estética la diferencia es a veces bastante escasa. Se hace poesía primero por el juego, sólo después se hace por oficio; y en el arte queda siempre una parte de juego.

El arte requiere una técnica y adiestramiento, el artista deja una obra duradera, mientras que el juego no deja ninguna; el niño no puede hacer obras que duren porque trabajan únicamente para sí y por tanto opera fuera de la sociedad adulta.

Como vemos aquí, la especie humana ha pasado de la actividad lúdica a la actividad estética. La infancia descubre por sí misma la danza colectiva y a veces se puede comprobar que tales danzas existen en los pequeños de jardín de infancia. La religión se encuentra en el juego colectivo ya que las reglas del juego vienen de los antepasados, de los antiguos como los ritos religiosos y los mágicos.

El juego linda a la vez con la mitología primitiva y con el sueño, pero en el medio infantil, estos ensueños no pueden prolongarse porque son nacidos en un grupo de niños limitados y desaparecen cuando esos niños llegan a la edad adulta. El juego se vuelve hacia el Yo en lugar de dirigirse hacia el objeto como lo hace la ciencia. Los juegos que se llaman a veces de experimentación no deben engañarnos ya que lo que el niño busca en ellos no es

tanto una verdad como un triunfo personal. La curiosidad que manifiesta el juego es una curiosidad de sí mismo, el niño no llega sino muy lentamente a la búsqueda objetiva.

Existen investigaciones científicas inspiradas en juegos de niños desde hace mucho tiempo, por ejemplo, la cometa ha inspirado a los aviadores, que en un principio se consideraba un deporte; el juego llevó a inventar la bicicleta, etc.

Para concluir podemos decir que el arte, la religión, el deporte y la ciencia tienen un origen en común: el Juego. Por el juego comienza el pensamiento propiamente humano, comienza a crearse ya no como actividades prácticas o funcionales sino como actividades gratuitas y teóricas. En el juego contemplamos, proyectamos y construimos y así se va desarrollando la personalidad del niño. Contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta la facultad de sistematizar como en los juegos de damas o los de matemáticas.

#### BIBLIOGRAFÍA:

- CHATEAU, J. (1958): *Psicología de los juegos infantiles*. Ed. Kapelusz, Buenos Aires. Argentina.