



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

EL LUGAR DEL JUEGO REGLADO EN LAS PRÁCTICAS DE CRIANZA

Autoras: Zacañino, Liliana y García Labandal, Livia Beatriz

"Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío"
Graciela Scheines

Introducción

Al decir Juegos reglados muchos de nosotros comenzaremos a recordar algunos juegos que disfrutábamos en la infancia y/o en la adolescencia...Ludo, Damas, Carrera de la Oca, Estanciero, Scrabel, TEG, Ajedrez, Truco...Juegos que tal vez seguimos jugando...Sin embargo, una investigación que profundizó en el conocimiento de los procesos implicados en la constitución subjetiva del niño pequeño, donde entrevistamos a 100 familias, con niños entre 0 y 5 años que concurren al Centro de salud, que pertenece al Ministerio de Salud del GCBA¹, observando la ausencia de juego reglado entre padres e hijos. ¿Por qué está sucediendo esto? ¿Es que el juego de reglas implica una organización y un tiempo que las prácticas de crianza no tienen en la actualidad? ¿De que manera recuperar estos espacios entre niños y adultos? Son algunas de las muchas preguntas que guían este trabajo.

El juego y las prácticas de crianza

El juego, como el lenguaje, el pensamiento, la sociabilidad, la sensibilidad a los sentimientos de los otros y al mundo, nace al tiempo que nacemos al interior de una cultura. El origen de los juegos, es decir sus procesos fundantes, hay que buscarlo en el modo particular que los seres humanos tienen de asumir e incorporar los modelos de relaciones que la sociedad les brinda. El juego es una forma social y natural de actividad que integra todas las dimensiones del desarrollo y que, en la medida en que se ve enriquecido, protegido y estimulado por los adultos, se convierte en un escenario óptimo que propicia el cambio evolutivo y el aprendizaje espontáneo.

El niño/a se constituye a través del juego, transita a largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Por ello cobra una dimensión, como actividad primordial, de fundamental importancia en la infancia.

Los niños/as adquieren, en las prácticas de crianza, desde los primeros meses de su vida, formas particulares de expresarse y comunicarse con los otros, que poseen las características interpersonales de la relación lúdica. Aunque existe una predisposición innata a la acción, a partir de la cual se desarrollarán todas las habilidades, las actitudes lúdicas son, en gran medida, ofrecidas por los adultos que están cerca de la criatura. Ellos ofertan a los bebés un estilo particular de interacción que es de carácter lúdico. Este estilo es de importancia capital, ya que permite que los pequeños se sientan lo suficientemente seguros y queridos como para atreverse a iniciar muchos desafíos (Bruner, 1984). Además, este tipo de relación intersubjetiva, de carácter lúdico, aporta las claves de algunos de los aprendizajes humanos más complejos.

¹ La investigación se realizó durante quince días del mes de noviembre el año 2006. Se entrevistó a 100 familias que concurren al Centro de Salud N° 12, Área Programática del Hosp. Pirovano, Ministerio de Salud del GCBA. Es importante señalar que dentro de la población a la que se le administró la entrevista encontramos familias con NBS y NBI. En cuanto al nivel educativo de los padres: el 23 % primarios completos. 55% tiene estudios secundarios completos, 10% secundario incompleto, 12 % terciario o universitarios.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Cuando utilizamos el concepto de intersubjetividad no nos estamos refiriendo sólo a un acuerdo en un determinado significado o en la definición de una situación (intersubjetividad débil) sino al establecimiento de significados compartidos construidos por las personas en sus interacciones, que se utilizan luego para interpretar el mundo que los rodea. La intersubjetividad enfatiza que la cognición compartida y el consenso son esenciales en la formación de nuestras ideas y relaciones.

No es posible jugar si no se desea; el acto de jugar implica una actitud positiva hacia dicha acción.

Dentro de los juegos, el elemento normativo es de particular importancia pero depende del sentido que se le dé al concepto de regla de la acción lúdica. Si por regla entendemos el ordenamiento lógico, psicológico o motriz de una acción, todos los juegos tienen reglas, sin las cuales la actividad lúdica no sería distinguida por los propios jugadores, y por tanto no podría compartirse.

Los jugadores no reconocerían la actitud lúdica en los otros si ésta no se expresara por señales inequívocas; ni siquiera el propio sujeto sabría cuando está jugando y cuando no, si no distingue las reglas de los juegos y las reglas de las actividades no lúdicas. Así pues, tomada en sí misma, toda actividad lúdica es una actividad normativizada en su propio proceso, tanto en su dimensión real como en el proceso simbólico que implica. Así lo consideró Vygotski, en su reflexión sobre el papel de los juegos en el desarrollo y el aprendizaje. *"Lo que importa para el juego es la regla interna, propia, personal. Las reglas operan de forma condensada y abreviada"*. Vygotski, 1980.

Lo esencial de los juegos de reglas es que se ven regulados por reglas que deben ser necesariamente acordadas y/o aceptadas por todos los jugadores. En un primer momento las reglas son entendidas como naturales, indiscutibles e inmutables, en estrecha relación con la autoridad adulta. Más adelante los niños anticipan que las reglas de un juego pueden modificarse, siempre y cuando, la mayoría de los jugadores lo considere necesario.

"En el momento en que los niños empiezan a someterse verdaderamente a las reglas y practicarlas según una cooperación real, conciben la regla de un modo nuevo: se pueden cambiar las reglas con la condición de ponerse de acuerdo, pues la verdad de la regla no está en la tradición sino en el acuerdo mutuo y en la reciprocidad". Piaget, (1932).

Piaget y Vygotski expresan distintas concepciones de la naturaleza de las reglas y su papel en los juegos. La regla vigotskiana es una regla de la actividad y el significado personal y social. Mientras que la regla piagetiana, sin dejar de estar referida a la actividad, se dirige a explicar la comprensión de los procesos lógicos ligados a la cooperación y el conocimiento sociomoral. Una divergencia que no es tal, si consideramos que cada uno de ellos está viendo el juego en parte al servicio de su propia teoría.

Podríamos definir reglas en el sentido de manera de ejecutar una acción. Jugar a las visitas, jugar a la maestra, jugar al supermercado... implican cada uno reglas que los participantes "in situ" van fijando, que encaminan el juego, permitiéndole una dialéctica de construcciones, destrucciones y transformaciones.

Desde el punto de vista de Ortega, R (1996), la regla lúdica es consustancial a la actividad en todos los tipos de juego. Detectarla, analizarla y comprenderla puede ser la clave para hacer un uso educativo de los juegos en la escuela. Con independencia de cómo, cuándo y con qué apoyos se despliegue un juego, llegado su momento, esta actividad incluye un tipo de interacción entre jugadores, unas actitudes personales, la cooperación y el respeto mutuo para llevar a cabo su parte de la actividad por parte de cada uno de los jugadores y un uso del espacio y el tiempo. Estas son las reglas básicas de los juegos en general.

Si la actitud, la interacción social y las reglas de la actividad son las claves para construir un buen concepto sobre el juego, el análisis del espacio y el tiempo nos darán las claves para la comprensión del formato lúdico.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Todos los juegos necesitan disponer de lugares reales y simbólicos en los cuales separar mediante señales convenidas, la actividad "seria" y la actividad lúdica. Esta separación puede ser más simbólica que real, pero es necesaria para los propios niños/as. A veces, el escenario para la interacción lúdica se marca con la fórmula "vamos a jugar a..."; otras un simple guiño. Un gesto es suficiente para que los jugadores adopten la actitud lúdica, penetren en el sistema de reglas y se establezca el escenario lúdico. A partir de estas señales, se abre el escenario, se cambia de plano y se accede al plano de lo lúdico. El escenario puede venir marcado por una línea invisible para los demás, pero claramente perceptible para los jugadores, cuando éstos han activado las claves del formato lúdico.

El escenario del juego se establece desde el momento en que los jugadores así lo deciden. Se necesita la disposición personal y colectiva de las claves que aquí estamos analizando; el espacio, el tiempo idóneo, la actitud adecuada, la interacción justa y las normas de la actividad que se despliega. Pero hay escenarios mejores, peores e imposibles.

Por lo tanto no existe juego sin escenario y sin reglas. Las reglas funcionan como la "columna vertebral" de la actividad lúdica. Sin embargo, en este trabajo en particular, nos abocaron al análisis de los juegos con reglas prescriptas, que implican necesariamente una representación simultánea y compartida de los objetos y las acciones por parte de todos los participantes.

Acerca de los juegos reglados

Los juegos reglados son los juegos populares. Juegos a los que Piaget (1932) llamó juegos de reglas. Se trata de actividades socialmente transmitidas, que sacralizan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer.

Son, desde el punto de vista de la psicología sociocultural verdaderos sistemas de actividad y de significado. Sistemas de actividad porque tienen sentido en sí mismas y porque el contenido que se reproduce es un contenido que pertenece a los sistemas de significados establecidos por la sociedad.

El juego reglado no es una actividad confusa ni desordenada para quien juega, sino un proceso perfectamente estructurado y con sentido social y personal para quienes están jugando. Tanto es así que por sí mismo produce el aprendizaje inestimable de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos y lógico conceptual. El juego se comporta como un área de desarrollo inmediato; en él el niño/a va un escalón por encima de los procesos no lúdicos, afirmaba Vygotski.

Los juegos reglados necesitan de comportamientos de resolución que surgen de la organización del sistema de acciones efectivas y concretas o interiorizadas. Las estrategias que se van logrando durante el desarrollo mismo del juego expresan la organización estructural del pensamiento, resultando de suma importancia para el desarrollo psicológico de los sujetos, aquellos juegos reglados que proponen una mayor interacción de sujeto/objeto y de esquemas. Los juegos reglados plantearán acciones que suponen interiorización y reversibilidad para que alcancen su coordinación en un sistema de conjunto.

Las reglas son las que definen explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no. Jugando, los niños, aprenden reglas que les posibilitan coordinar sus acciones con las de otros jugadores y regular la competición con otro equipo. Por otro lado, este conocimiento práctico de las reglas posibilita una reflexión conciente sobre su naturaleza, su origen y su posible modificación. Aunque al principio los sujetos no suelen hacer un planteo explícito estas cuestiones se manifiestan como modos de resolver los conflictos durante el juego, y esto pone de manifiesto el conocimiento reflexivo de las reglas.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Tanto el conocimiento práctico como el más reflexivo de las reglas de los distintos juegos, suelen ir acompañados de procedimientos para elegir a los integrantes del equipo, la supresión o modificación de alguna regla, etc. Esto abre la posibilidad de construir cambios colectivos a la propuesta original considerando el acuerdo de los integrantes.

Al principio cada jugada está pensada para salir vencedor de esa situación, sin poder anticipar el triunfo final, este es un logro posterior en el cual se pueden construir planes estratégicos aunque el sujeto tenga que renunciar a éxitos parciales en función del triunfo final. El sujeto se hace capaz de anticipar sus propias jugadas y de a poco considerar las posibilidades de juego de sus compañeros, esto es posible por la interiorización de sus propias regulaciones de conductas y porque inicia la tentativa de prever los comportamientos de los otros jugadores.

González A y Radrizzani Goñi, A. M. (1987) señalan beneficios del juego reglado para el desarrollo moral porque posibilita:

- Crear y transformar las reglas considerando válidas las que conducen al bien común siendo consensuadas
- Construir criterios de justicia o injusticia según surjan las situaciones a resolver y permite la reflexión de esos criterios
- Crear estrategias colectivas para superar las dificultades según se presente el juego
- Desarrollar conductas de respeto en el cumplimiento de las normas que se establecen y sancionar las transgresiones

El juego reglado funciona como una puesta de límites que los niños/as experimentan en su mundo de juegos. Para los niños/as respetar las reglas de un juego es parte del mismo juego, es un aspecto que los divierte, los desafía, quizás los puede enojar en determinada momento perder una partida y hasta pueden llegar a no respetar alguna regla, "hacer trampa" para lograr ganar la siguiente. Los conflictos que surgen como consecuencia del juego reglado facilitan la reflexión de lo que se puede hacer y lo que no dentro del juego, y de que forma, por estar jugando, todo se puede volver a reiniciarse sin ningún tipo de problema.

Los juegos reglados son buscados por los niños/as en el camino de encontrar un orden y aumento de conocimientos, la relación lúdica con un otro que los desafía a jugar más y cada vez mejor, en la búsqueda de estrategias y herramientas que les permitan crecer respetando al otro, descentrarse y encontrarse en un grupo o en una pareja y porque no, a veces, nuevamente consigo mismo. Estos aprendizajes son implícitos en el juego, siendo la razón por lo que no causan ninguna resistencia en los niños/as sino que ellos necesitan siempre experimentar juegos reglados de mayor complejidad.

El lugar de los adultos

Desde el nacimiento, la niñez recibe sin lugar a dudas influencias y marcas desde los adultos, estas lo van conformando de acuerdo al deseo consciente e inconsciente de los padres, que a su vez representan y transmiten normas, costumbres, maneras de ver el mundo de sus generaciones pasadas. Los otros significativos transmiten, así, tanto los sentimientos de cooperación, solidaridad, reconocimiento, aceptación, otros, favoreciendo el desarrollo del bien común, como los sentimientos de competencia desmedida, desleal y acrítica de las normas que desarrollan el desprecio por el respeto mutuo. El ganar, el perder la solidaridad, la aceptación de otros puntos de vista, y la participación forman parte de la esencia de los juegos reglados.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Pensamos a la infancia como un proceso en el que el otro tiene un papel fundante en la constitución de la vida del pequeño. Los juegos, mimos, arrullos, cuentos, canciones y otros estímulos son tan necesarios a la hora de garantizar un desarrollo integral de los niños, como vacunarlos, bañarlos y darles de comer.

Bruner (1984) aborda el importante papel que los adultos pueden tener dentro de los juegos. El adulto que es un "buen jugador", es decir, que se implica en la acción y en la conversación lúdica con verdadero deseo de jugar, es percibido y comprendido por los niños y las niñas como un experto del cual se puede aprender mucho. Nada hay que guste más a las criaturas que encontrar en el adulto pasión y pericia por los juegos, y nada hay que aburra y moleste más que jugar con adultos desganados y torpes que no sólo no ayudan, sino que pueden estropear los juegos.

Remarcamos la importancia que tienen los juegos reglados en el desarrollo saludable de los niños. Sin embargo las prácticas de crianza actuales parecen no reconocerlo.

Los adultos que reconocen esta ausencia mencionan como causa la falta de tiempo y de espacio para su realización. El juego de reglas implica un recorte particular del tiempo y el armado de un escenario específico donde se utilizan ciertos materiales (cada uno de ellos propios para el juego a realizar, por ej dados, cartas, fichas, tableros). No es posible jugar a un dominó, por ejemplo, mientras se realizan otras tareas cotidianas (por ej de limpieza, cocinar, coser). Este tiempo vital es el que se encuentra ausente en las prácticas de crianza.

Asimismo, los juegos simbólicos implican una primacía de la asimilación, es decir de la acción del sujeto sobre la realidad, transformándola por ej una silla deja de ser tal para convertir en un caballo, o una cueva, o el asiento de un colectivo, y tantas otras opciones como desee realizar el sujeto que juega. En cambio los juegos de reglas exigen la acomodación de los sujetos a la realidad: es decir a las normas que lo estructuran.

A esta situación se suma que muchos padres reconocen no saber jugar a este tipo de juegos, situación que los lleva a excluir a sus hijos del acceso a los mismos y a autoexcluirse de la oportunidad de aprender a jugarlos.

Conclusiones

Al jugar, los niños se comprometen, toma una posición activa, imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con todos sus sentidos. Jugando, los niños se pueden acercar a lo desconocido sin temor, transitar situaciones conflictivas y dolorosas, poniendo en acción todas sus capacidades, desplegando habilidades que les permiten pasar del padecimiento a la experimentación de alternativas para el dominio de la situación.

Las reglas, que poseen los juegos reglados, son las que definen explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no.

La regla colectiva, al principio externa, se interioriza por el logro de una conciencia cada vez más autónoma. La regla obligada en un principio adquiere el carácter de regla efectiva porque es la que permite alcanzar el objetivo del juego propuesto.

¿Qué podríamos hacer los profesionales psicoeducativos frente a esta situación?

Se vuelve necesario construir e implementar recursos hacia las familias y entre familias, para que los transformen en posibilidades de reflexión sobre la crianza de sus hijos.

Se trata del armado de un tiempo y un escenario lúdico en las instituciones de salud y educación donde habilitar la posibilidad de aprender, disfrutar, compartir un juego reglado.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

A partir de grupos de "acompañamiento de la crianza" (en el marco de un programa de salud comunitaria del centro de salud) observamos que en la medida en que los padres son parte, tienen parte y toman parte en situaciones lúdicas con juegos reglados, con otros adultos y/o con sus hijos, se instalan marcas subjetivas que repercutirán en las prácticas de crianza de sus hijos.

Hablar de intervenciones en primera infancia es hablar de intervenciones con los adultos que sostienen al niño pequeño. Esto es una especificidad que marca una diferencia con la atención a otras franjas etáreas. Pensamos intervención como el significado de la palabra lo expresa: Inter-venir; venir entre, una co-creación, una creación de sentidos que antes no existían allí.

Neruda nos dice "He construido mi casa y la he llenado de juguetes, con ellos juego todos los días. Porque el niño que no juega no es niño, pero el adulto que no juega ha perdido para siempre al niño que tiene adentro y que le hará mucha falta".

Referencias Bibliográficas

- Aisencang, Noemí (2005) *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantiales.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. En J. Bruner, Acción, Pensamiento y Lenguaje. (Comp.de J.L. Linaza). Madrid: Alianza.
- Carli, S- Lezcano, A- Karol, M-Amuschstegui,M (1999) *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Buenos Aires: Santillana
- González, Ana y Radrizzani Goñi, Ana María (1987) "El niño y el juego I. Las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado" Buenos Aires: Nueva Visión.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ortega, Rosario (1996) *El juego en la educación primaria* Revista Cultura y Educación, 1, Madrid: Pablo del Río Editor.
- Ortega, Rosario (1991) *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. Madrid: Revista Infancia y Aprendizaje N° 55.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo*. México: F.C.E.
- Promudeh. (2001) *Manual de Intervención Infantil para Equipos de campo con enfoque de Resiliencia en el Ande*. Lima: Fundación Bernard Van Leer.
- Scheines, Graciela (1985) *Los juegos en la vida Cotidiana*. Buenos Aires: Universitaria de Buenos Aires.
- Vigotsky, L. (1988) *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Crítica.
- Vigotsky, L. S. (1933-1980). Fragmento de apuntes para unas conferencias sobre psicología de los párvulos.En D.B. Elkonin, Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río Editor.