

El juego y los juguetes

FLORENCIO OLLE RIBA

Licenciado en Pedagogía y director técnico (P. E.)
del Colegio Nelly (Barcelona)

La actividad lúdica a que se entrega el niño desde los albores de su infancia no puede ser considerada como una interesada distracción ni como un halago a sus sentidos, aunque tenga, en ciertos momentos y en ciertas épocas de su vida, algo de lo uno y de lo otro.

El juego del niño responde a una necesidad de su naturaleza que, de manera instintiva, le induce a buscar en esta actividad una serie de recursos que le faciliten el perfecto desarrollo de todas sus facultades, tanto mentales como físicas, con proyecciones a su adaptación al medio social.

Muchos han sido los psicólogos que se han sucedido en el intento de dar una interpretación racional a este cúmulo de variadas actividades que rodean al niño en todos los momentos de su infancia. Pero, en realidad, hasta fecha muy reciente, y basándose en estudios y observaciones totalmente comprobadas por la moderna biología, no se ha sabido dar una respuesta convincente para poner de relieve la necesidad que tiene el niño de tal actividad para aflorar, perfilar y sublimar las más diversas facetas de su proceso de desarrollo, tanto en lo intelectual como en lo emocional y físico, para la total superación de sus etapas evolutivas.

La opinión más generalizada entre los padres que deben soportar los inconvenientes, a veces incontenibles, de la actividad del niño es que el juego es un entretenimiento, una distracción o una imitación, a lo que el niño se entrega para diluir su vitalidad sobrante. Creen que, de no ser así, de no disponer de los recursos que el juego proporciona, tal vitalidad divagaría, sin fin ni objeto, de manera desbordante en actividades concretas, y hasta perjudiciales para el niño, durante las horas de vigilia de que dispone en el seno de hogar.

Es verdad que el niño necesita motivos de actividad para encauzar sus fuerzas vitales en plenitud de desarrollo, pero tal finalidad no lo es en sentido totalmente exclusivista, pues continuamente podemos comprobar que el niño juega de manera ininterrumpida en todos los momentos y ocasiones posibles, incluso cuando está fatiga-

do o se halla convaleciente de cualquier enfermedad, momentos en que, como es natural, su vitalidad se halla completamente ausente o agotada por faltarles las energías que una tal actividad reclama desde el punto de vista de la energía acumulada.

Por otro lado, es un hecho reiteradamente comprobado que los niños, en sus juegos, no siempre imitan las acciones observadas en su medio, sino que, por lo regular, su iniciativa va creando continuas situaciones en las que unas veces la fantasía y otras su absurda excentricidad es el principal motor que estimula sus actividades lúdicas.

Asimismo es fácil observar cómo el niño, desde los primeros meses de su vida y en una época en que sus reacciones mentales están lejos de proporcionarle la más simple idea de comprensión de sus acciones, y de cuanto le rodea, juega de manera incipiente, pero real, buscando colmar las exigencias de su instinto que le obliga a una serie de inconscientes reiteraciones de carácter lúdico que, en apariencia, no satisfacen ninguna necesidad de su espíritu. Pero tales reiteraciones, tal inconcreta y anodina actividad, en realidad, es tan necesaria para su expansión espiritual como el aire lo es para su vida corporal.

Por tanto, a una razón más profunda, si no única y exclusiva, por lo menos básica y fundamental, tenían que obedecer estos impulsos que dominan la vida del niño, principalmente en un período de su existencia en la que la evolución reclama la concentración de todas las energías para superar los difíciles escollos que el desarrollo encuentra a cada paso para la adaptación y supervivencia del individuo.

Planteado así el problema, pronto se cayó en la cuenta de que la vitalidad que el juego reclama lleva aparejada una perfecta estructuración, tanto en lo físico como en lo mental, actualizando lo de *mens sana in corpore sano*, como había preconizado Juvenal. De tal armonioso equilibrio dependía el clima apropiado que exigen las funciones biológicas para la puesta en marcha de la misión específica de los sentidos, antesala, armazón y soporte de la iniciación de la vida

intelectiva y afectiva en un futuro no lejano de su progresiva evolución.

El juego, pues, actúa como verdadero estimulante del sistema nervioso en los primeros tiempos de la vida del niño, en una época en que los centros nerviosos se hallan defectuosamente desarrollados y cuando muchas fibras del cerebro no han adquirido todavía la suficiente cantidad de mielina para el apropiado uso de los sentidos.

La actividad lúdica a la que, de manera inconsciente, se entrega el niño durante los primeros meses de su vida es el elemento más eficaz para ayudarlo a superar estas deficiencias estructurales que presenta su aparato sensorial en la época de su nacimiento.

A medida que estos estímulos se van multiplicando y, en consecuencia, el sistema nervioso se va perfilando, los sentidos, uno tras otro, invaden la escena de la actividad ordenada con las realidades de que son portadores. Su más inmediata repercusión es el inicio de la actividad mental, en una progresiva superación, que se traduce en actividades más conscientes y deliberadas en las que el juego, como elemento primordial, estimula el necesario desarrollo del organismo todo, desplegando los valores intelectuales de que el niño es portador y que paulatinamente se irán traduciendo en las más variadas realizaciones de su vida en general.

Cuando este momento es una auténtica realidad, cuando la vida del niño obedece a una relativa plenitud de facultades que lo hacen consciente de sus actos, hasta donde es dable exigir a su particular condición infantil, el niño tiene suficientes elementos de juicio para condicionar su entrega a una serie de actividades deseadas. En este momento el juego deja de ser una necesidad puramente instintiva para convertirse, por derivación, en una serie de manifestaciones donde la iniciativa interesada multiplica las oportunidades para su adaptación.

Entonces, unas veces por pura satisfacción y otras por asociación de ideas o por imitación, va tomando posesión de su indecisa personalidad, al propio tiempo que perfecciona el desarrollo de sus sentidos con el placer que le proporcionan las sensaciones de sus percepciones y el desarrollo de su organismo físico por la actividad a que se entrega.

Y así, al ampliar la concepción de sus iniciativas, a las que se entrega con incontenible afán, halla en ellos el punto neurálgico de la expresión de sus deseos y preferencias, según sus posibilidades y sus características personales, libre también de las presiones de su medio. En el juego el niño vierte todo el caudal de su actividad, mientras impone sus deseos en una especie de entrenamiento natural de sus posibilidades más o menos incontroladas, por la libertad de que se ve rodeado en sus afanes creadores, pues tal como dice Fanciulli, «el juego reposa sobre una ten-

dencia originaria a salir del dominio de la necesidad para entrar en el de la libertad».

Por eso es de capital importancia respetar, en lo posible, todas las iniciativas que el niño pone en práctica en sus diferentes juegos, si no queremos malograr en flor uno de los procesos más esenciales a fin de que se convierta en un ser más consciente al desarrollar, por tal conducto, su experiencia propiamente personal. Es absurdo, pues, pretender imponerle determinados juegos, y más absurdo será todavía pretender enseñarle a jugar, cosa muy frecuente, frustrando así su libertad de acción, sus inclinaciones y sus preferencias.

De aquí su constante divagar, que en apariencia da la sensación de que nada le sujeta ni nada le atrae. Juega a una cosa e inmediatamente cambia de acción y de significado. Se le sugiere una determinada actividad y a los pocos momentos, sin razón aparente, se interesa por otros temas completamente opuestos.

Esta versatilidad, que a veces es preocupación de muchos padres que consideran a su hijo como un ser caprichoso e inestable, cuando no débil de carácter o falta de recursos intelectuales, obedece a que con frecuencia su desarrollo intelectual no es capaz de concentrar su atención en juegos y actividades que le son impuestos de manera inapropiada, frustrando su verdadero interés. Ello inclina a este continuo cambio de estímulos, al intentar buscar por su cuenta la satisfacción de sus necesidades, que no pueden hallar al compás de tales imposiciones.

Pero si el niño es el elemento vivo de su actividad, lo más probable es que se identifique completamente con la situación que protagoniza, y sus cambios de actitud, que indudablemente también los habrá, no obedecerán más que al lógico afán de identificarse con todo cuanto le rodea mediante sus interesadas experiencias e iniciativas.

Entonces el niño se nos presentará tal cual es. Observando cómo el niño juega y se desenvuelve en esta actividad tan espontánea, nos formaremos una idea muy aproximada, no de sus aptitudes y preferencias futuras, opinión muy generalizada, pero errónea, sino de los principales elementos que predominan en su carácter, de la facilidad de reflejos en sus iniciativas, del valor de sus emociones, del poder de concentración de que es capaz para imponer unos intereses a otros, etc. Todo ello se nos ofrecerá de manera clara y terminante, no como mecanización de un hábito adquirido, sino como dueño de sus funciones motoras y mentales, ya que la espontaneidad misma del juego impone renovadas iniciativas que deben conducir a una constante improvisación de las nuevas situaciones que se le presentan, factor esencial para afirmar su personalidad en contraste con la rutina y la imposición que la empobrece y la anula.

Se ha comprobado que un niño sano, desde el año a los seis, dedica normalmente al juego de

siete a nueve horas cada día. En esta constante movilidad sus juegos están compuestos por muchas actividades que se superponen, se mezclan, se entrecruzan, e incluso se contradicen. Este proceder absurdo e inconsecuente es totalmente necesario para su perfecto desarrollo, ya que su evolución se realiza constantemente, de manera global, en todos sus aspectos. Cada juego, cada uno de los variados aspectos de su actividad, llena una determinada finalidad de tal evolución.

Cada modalidad de juego desempeña una concreta función psicológica al ejercitar los procesos de la vida mental o motriz del niño, y de ahí la conveniencia de tal variedad de acciones y de iniciativas.

Por tal motivo, los juegos pueden clasificarse en diferentes grupos, atendiéndonos a las diferentes características que los determinan, y que, debidamente metodizados, según la edad, llenan parecidas finalidades, de acuerdo con las necesidades de cada momento de la evolución.

Así, pues, debido a su manifiesta importancia, podemos agruparlos en las siguientes categorías:

*Motores = Imaginativos = Constructivos =
= Receptivos = De relación*

Durante el primer año de la vida, los juegos del niño, debido a su falta de movilidad motriz, se reducen a una actividad simplificada de los sentidos, donde los juguetes más apropiados a cada momento llenan por completo su necesidad lúdica. Es a partir del segundo año cuando el niño, gracias a sus funciones de relación, determinadas por el andar, por la perfección de sus intereses glósicos y por entrar en la verdadera fase lingüística, se entrega por completo a una compleja actividad que llena todas las necesidades de su espíritu, con la aparición espontánea de juegos y situaciones, actividades donde los juguetes tienen una importancia capital para facilitar la total consecución de sus experiencias.

Muchos de los juegos a que se entregan los niños no tendrían razón de ser si éste no dispusiera de los instrumentos necesarios para llevarlos a cabo. Estos instrumentos son los juguetes.

Para que los juguetes respondan a la finalidad a que van destinados deben reunir determinadas condiciones para ser puestos en manos de los niños. Condiciones que más que a la materialidad del juguete en sí, deben reunir las de ser apropiados para sus posibilidades y habilidades.

Los niños, principalmente cuando son pequeños, se divierten más y mejor con juguetes sencillos y poco complicados que con aparatosos mecanismos, que casi siempre sólo despiertan la curiosidad o el interés del adulto.

Las condiciones esenciales que deben reunir los juguetes para ser entregados a los niños podríamos resumirlas a dos condiciones fáciles de lograr por su misma simplicidad: ser apropiados para la edad del niño y ser de orden variado.

Al reclamar variedad no significa que recomendemos cantidad. Poner en manos del niño muchos juguetes sólo servirá para obstaculizar su iniciativa. La variedad de los juguetes es necesaria, pues estimula sus diferentes reacciones y facilita sus nacientes aptitudes.

Los juguetes, pues, serán apropiados a su edad cuando las posibilidades, tanto físicas como mentales hagan del niño un actor del juego y no un mero espectador. A un niño de cuatro años, por ejemplo, no le ofreceremos un tren eléctrico que, con su complicado mecanismo, inhibiría su iniciativa; ni a una niña de la misma edad le daremos una muñeca complicada que abre y cierra los ojos, que hable, que ande, etc. Tales juguetes serán más apropiados para niños de nueve años, edad en que las complicaciones mecánicas o la perfección de los detalles avivan no sólo la ilusión, sino que despiertan incluso la iniciativa y la imaginación.

Asimismo, la variedad —no la cantidad— de los juguetes es factor a tener muy en cuenta en todas las edades. Hay juguetes que estimulan la fantasía y otros la atención; algunos son apropiados para facilitar el desarrollo físico, mientras otros desarrollan las facultades intelectuales.

Por tanto, proporcionar al niño una sola variedad de juguetes es truncar sus posibilidades por falta de elementos lo suficientemente prácticos para movillizar todas las inquietudes de su ser.

El primer juguete del niño es, en realidad, su propio cuerpo, cuando se deleita con los movimientos de sus brazos y de sus piernas. Pronto la evolución de sus sentidos reclaman cierta concreción de sus percepciones. Por consiguiente, en esta primera etapa los objetos que deben manejar serán ligeros, blandos y de vivos colores para cautivar su atención.

A los cinco o seis meses al niño le divierten los sonidos, por lo que su actividad esencial se concreta en chocar unos objetos contra otros, y, por tanto, las campanillas, los tambores, los sonajeros, etc., llenan por entero su fantasía. Puede iniciársele ya a los juegos de atención mediante cajas vacías de diferentes tamaños, o mejor cubos, para que se entretenga a ponerlos unos dentro de otros. También le atraen las figuras de materiales blandos, como el caucho o el plástico. Alrededor del primer año, los objetos y figuras móviles pueden aparecer en escena. Estos objetos que, atados a un cordón, el niño mueve a su alrededor, sirven para que pueda descubrir la relación del acto que realiza con la movilidad y la distancia.

Durante el segundo año, cuando el niño gatea con gran facilidad primero, para andar correctamente después, los juguetes más indicados son los que estimulan su interés de relación. Por tanto, los carritos, coches, animales con ruedas, etc., y que se prestan a ser arrastrados con facilidad, serán el mejor aliciente. Es también la época de los plásticos con formas de animales que se mue-

ven en el agua, los cubos y las palas de madera, que le inician en sus juegos en la arena de las playas y terrarios. En las niñas se inicia el reinado de la muñeca, que ya no abandonarán durante toda la infancia.

A partir de los dos años, los juegos del niño, hasta cierto punto, se especializan. Unas veces con juguetes y otras veces sin ellos, se adentra definitivamente en el terreno de las máximas realizaciones lúdicas que con más o menos alternativas durarán hasta bien entrada la adolescencia.

JUEGOS MOTORES

Estos juegos son de gran valor para estimular el desarrollo corporal del niño, así como también para desarrollar la coordinación de sus movimientos y los reflejos del sistema nervioso. A ser posible deben ser practicados en espacios abiertos para su más apropiada realización. Con ello se beneficiarán el sistema respiratorio y circulatorio, por la actividad de que van acompañados la mayoría de ellos. Como variedad de esta clase de juegos existen los llamados sensoriales y sonoros, a los que se entregan, con preferencia, los niños más pequeños por las sensaciones que les proporcionan. Estos juegos, por lo regular, son preferidos por los niños de carácter introvertido, por atraerles los juegos más sosegados y menos tumultuosos.

De dos a cuatro años.—Caballos u otros animales de madera, cartón o plástico, con ruedas o de balanceo. Carritos, coches, trenes, etc., para el arrastre. Pelota de goma. Triciclos u otra variedad mecánica de movilidad, como, por ejemplo, el coche-patinete de cuatro ruedas, que el niño acciona con los brazos y el cuerpo. Silbatos, castañuelas, tambores, cajas de música, etc.

De cuatro a seis años.—Muchos de los juguetes de período anterior continúan siendo preferidos por los niños. No obstante deben ser más completos y menos estilizados. En esta época puede introducirse el patinete, los aros, la comba, los bolos, el trompo, etc. La trompeta, la armónica, el piano de juguete y otros instrumentos musicales o de simple sonido a los que se sientan inclinados los niños.

JUEGOS IMAGINATIVOS

Estos juegos, dirigidos al cultivo de la imaginación y de la fantasía, tienen la doble finalidad de ejercitar el sentido de observación y el perfeccionamiento del lenguaje. Principalmente los juegos dramáticos, en los que los niños tanto les gusta parecerse a los mayores, y a los que imitan muchas veces a la perfección, son de gran efectividad para su evolución mental.

De dos a cuatro años.—Muñecos y muñecas sencillas o poco complicados. Muebles. Vajilla. Objeto

de uso corriente en el hogar. Coches, aviones, barcos, etc., poco complicados, pero que responden a la realidad.

De cuatro a seis años.—La muñeca puede ser mucho más perfecta, incluso con su correspondiente ajuar que la niña se cuidará de darle las más insospechadas interpretaciones. Casas de muñecas. Juguetes a imitación de verdaderos comercios, con balanzas, pesas y medidas que puedan usarse, en imitación de las verdaderas. La cocina es, quizá, el juguete que, después de la muñeca, desea la niña con más ilusión. Incluso los niños se entretienen con ella. Autos mecánicos, trenes con raíles, pero poco complicados. Casas para formar pueblos. Material para construir «fuertes», etc. Gorros, trajes de fútbol, de indios, etc., para que el niño o la niña se convierta en el héroe del momento. Juegos dramáticos, disfrazarse, etc.

JUEGOS CONSTRUCTIVOS

Estos juegos son de gran valor educativo, pues habitúan al niño a una serie de realizaciones que exigen cierto esfuerzo para la concentración de ideas. Por la inventiva, iniciativa e ingenio que requieren, estos juegos son muy convenientes para el cultivo de la personalidad, ya que, de manera directa estimulan todas las facultades intelectuales del niño.

De dos a cuatro años.—Cajitas de construcción de orden variado. Arquitecturas con piezas grandes y coloreadas. Plástica para modelar en su más simple interpretación. Colores para que el niño pinte sus dibujos espontáneos. Pizarritas para iniciarse en el dibujo y la escritura, pero todo ello sin método ni ideas impuestas por el adulto.

De cuatro a seis años.—Arquitecturas con variedad de piezas y diferentes tamaños. Cajas de construcción, con preferencia mecanos en sus números más sencillos. Papeles de colores para realizaciones manuales. Colores (lápices) y acuarelas para pintar sus dibujos espontáneos. Para la niña útiles simples para dedicarse a labores sin complicaciones. Útiles propios del hogar, con planchas, escobas, etc., para las niñas y herramientas de carpintero, de albañil, etc., para los niños.

JUEGOS RECEPTIVOS

Mediante estos juegos, el niño se afirma en el mundo que le rodea, conociendo y aprendiendo sus más variados detalles al verse obligado a analizar y comparar. Sus funciones de elaboración mental se ven estimuladas ante la necesidad de establecer las relaciones apropiadas entre las cosas reales y las representaciones gráficas que de las mismas observa en dibujos, fotografías e imágenes de toda clase.

De dos a cuatro años.—Libros de dibujos e historietas ilustradas que cobran aparente realismo al abrir las páginas en donde se hallan recortadas y dispuestas. De estos libros hay gran variedad en el comercio de librería. Fotografías y revistas ilustradas. Cuentos escenificados en el tocadiscos, en la cámara de proyección. Titeres.

De cuatro a seis años.—Libros de cuentos ilustrados. Semanarios infantiles a base de muchas ilustraciones y colorido. Proyecciones, televisión, tocadiscos, titeres, etc. Como muchos niños de cinco a seis años saben leer con bastante corrección, es conveniente proporcionarles escogidos libros de cuentos y sencillas aventuras, todo ello ilustrado con numerosas figuras para facilitarles la comprensión del tema de que se trata.

JUEGOS DE RELACION

Con los juegos de relación, el niño tiene la oportunidad de ponerse en contacto con los demás niños de manera directa y espontánea. Mediante estos juegos en sí, es la mejor disciplina para aprender a someterse a unas normas y a unas reglas que hay que atender y respetar. Su individualidad se ve confundida en la colectividad del grupo de que forma parte, lo que suaviza las asperezas de su innato egocentrismo.

De dos a cuatro años.—Durante esta etapa las relaciones que el niño puede establecer con los

demás son muy limitadas. Se concretan a juegos de movilidad, sin reglas ni fin determinado.

De cuatro a seis años.—Muchos de los juegos mencionados entre los motores, de imaginación, etcétera, tienen la doble finalidad de relación cuando se practican en grupo. De entre los juegos de relación, a base de movimiento, puede citarse el fútbol, carreras, persecución, escondite, etcétera. Entre los estáticos se encuentran el parchesi, el dominó, el juego de la oca, el de la lotería, etc., que todos ellos llenan parecida finalidad.

* * *

Si bien aconsejamos nuevamente que los niños, en sus juegos, deben gozar de la libertad de acción que reclama su espontaneidad, muchos de ellos obligan la intervención del adulto en determinados casos, tales para orientar, informar o precisar las normas que los rigen, y que el niño no está en condiciones de interpretar correctamente, o en aquellas ocasiones que la acción del juego se traduzca en incompetencias o altercados.

Asimismo, es conveniente que el niño se habitúe a ordenar sus cosas después de finalizar los juegos. Esta norma, que resulta esencial en todas las actividades de la vida, es mucho más importante en ese caso cuando el desbarajuste del juego invade todo el espacio o sus cosas quedan desparramadas y abandonadas en el campo de acción de sus aventuras.

El tabú de la ortografía

FRANCISCO SECADAS

Investigador científico del CSIC

El título no implica ninguna actitud despectiva. Solamente recoge una postura general frente al dominio ortográfico, que en ciertas mentalidades se traduce en rigidez intransigente y en otras se desahoga en muestras de protesta y menosprecio. *Tabú*, en el sentido propio, es la prohibición de comer ciertos alimentos o de tocar ciertos objetos, impuesta en algunas religiones de la Polinesia. La ortografía es tabú, es decir, intocable, en un doble sentido, al menos: porque la preceptiva ortográfica es una de las más intolerantes e inviolables de la sociedad culta; y porque

es más intocable aún como disciplina, frente a cualquier reparo, por justificado que parezca.

Uno puede opinar que la regla de tres no debe exigirse en primer curso de Matemáticas, sino en segundo; pero nadie se atrevería a establecer nada semejante para la regla de la *b* y de la *v*, aconsejando tolerancia para esas reglas ortográficas hasta una determinada edad. Cualquier falta de ortografía contamina como una infección o maleficio la totalidad de lo escrito.

El exceso llega a tal extremo que conozco casos de profesores de Universidad que han suspendido