



**Dos perspectivas sobre el juego infantil. Aportes del Psicoanálisis y de la Psicología
genética**

**Two perspectives on child game. Contributions of Psychoanalysis and genetic
Psychology**

Norma Alicia Sierra (1) (nasierra@unsl.edu.ar)

Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Luis (Argentina)

Resumen

El juego cumple una función central para el desarrollo humano y ha sido una actividad fundamental para los niños en todas las épocas históricas. Reviste una gran importancia para la vida afectiva y la relación con el otro, a su vez ofrece a los niños infinitas posibilidades de aprendizaje y para elaborar y expresar su fantasías infantiles. Entre las teorías que se han ocupado de investigar la función del juego en el psiquismo infantil, los dos aportes más relevantes, son los de Piaget y los de Freud. Dos perspectivas diferentes que es necesario conocer por las implicancias que ambas tienen en la clínica y en la educación.

Palabras claves: Juego - psicoanálisis - psicología genética

Abstract

The game plays a central role in human development and has been a key activity for children in all historical periods. Of great importance to the emotional life and relationship with the other, in turn offers children endless possibilities for learning and to develop and express their childhood fantasies. Among the theories that have been taken



to investigate the role of play in child psyche, the two most important contributions are those of Piaget and Freud. Two different perspectives that are needed to know about the implications that both have in clinical and education.

Keywords: Game - psychoanalysis - Genetic Psychology

Introducción

El juego cumple una función central para el desarrollo humano y ha sido una actividad fundamental para los niños en todas las épocas históricas. Si observamos a los niños jugando podemos apreciar la importancia que el mismo tiene para ellos, para su vida afectiva, de relación con el otro, un medio que les ofrece infinitas posibilidades de aprendizaje y para elaborar y expresar sus fantasías infantiles.

Hay registros sobre la variedad de juegos en diferentes culturas, desde las más antiguas hasta las formas actuales del juego infantil. Los arqueólogos han encontrado entre los vestigios de las culturas más antiguas, juguetes prehistóricos, que han quedado como testigos de los juegos infantiles de un pasado remoto. Entre estos objetos se han encontrado sonajeros, muñecas, carros, barcos, todos ellos de características de universalidad, presentes en la mayoría de las culturas y épocas.

Varios investigadores se han abocado a estudiar el tema del juego en la cultura, entre uno de los más destacados podemos citar a Johan Huizinga (1938) autor de "Homo Ludens", ensayo en el cual plantea que la cultura humana brota y se desarrolla del juego y como juego. Su interés no es pensar el juego en la cultura, sino la cultura como el gran juego de la humanidad. El juego es para este autor, una actividad libre, pero enmarcada dentro de



ciertas reglas obligatorias aceptadas por el individuo. A su vez, se trata de una acción que tiene un fin en sí misma que está acompañada de tensión y disfrute.

A través del juego los niños construyen su propio mundo de sentidos, expresan sus fantasías, elaboran subjetivamente acontecimientos y circunstancias vividas, se van integrando al mundo social que los rodea.

Entre las teorías que se han ocupado de investigar la función del juego en el psiquismo infantil, dos de los aportes más relevantes son los de Piaget y los de Freud. Dos perspectivas diferentes que es necesario conocer por las implicancias que ambas tienen en la clínica y en la educación.

El juego para la psicología genética. Tipos de juego y sus características en el desarrollo infantil

Habitualmente se entiende que el juego es algo opuesto a la actividad intelectual. Por el contrario, la idea de Piaget es que el juego, al igual que otras conductas, está determinado por la estructura intelectual que en un momento dado le fija su posibilidad y su límite.

Desde su perspectiva conceptual, la separación entre juego e inteligencia es falsa. En todo caso la oposición que podría pensarse es en relación a la adaptación, ya que para este autor, el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él, apunta a la adaptación, mientras que el juego tiene el fin en sí mismo.

La primera consideración que es necesario hacer, es que, de acuerdo a su teoría, aquello que pone en funcionamiento el niño al jugar tuvo que ser adquirido anteriormente en un intercambio adaptativo con el medio. De esta manera, el juego forma parte del contexto de conocimiento del niño, y el primer contacto con algún objeto o situación novedosa



sería primero adaptativa y luego lúdica. El carácter lúdico de dicha actividad está marcado porque se produce cuando el niño repite una actividad solo por puro placer.

A partir de esta relación entre juego y estructura cognoscitiva, que lo determina y posibilita de acuerdo a la postura de Piaget, se distinguen tres estructuras que caracterizan los juegos infantiles: ejercicio, símbolo, regla; que permiten clasificar los tipos de juegos en:

1) Juegos de Ejercicio:

Estos juegos consisten en el ejercicio de ciertas estructuras sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento. Por ejemplo: cuando un sujeto salta un escalón por el gusto de saltarlo y regresa luego al punto de partida ejercitando los movimientos como si saltara por necesidad, pero sin embargo lo hace sólo por gusto.

Este es el primero en aparecer en los niños, y está presente entre el segundo y quinto estadio del nivel sensorio motor.

Los juegos de ejercicio son clasificados en juegos de ejercicio simple, combinaciones sin objeto y combinaciones con objeto o finalidad. A continuación citaremos las principales características de cada uno y algunos ejemplos ilustrativos de los mismos:

a- Juegos de ejercicio simple: son los que se limitan a producir una conducta originariamente adaptada a un fin utilitario, pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el solo placer de ejercer su función. Un ejemplo de esto es cuando el bebé juega con los sonidos que emite no sólo por interés fónico sino por placer funcional, riendo para sí mismo.

b- Combinaciones sin objeto: el niño no se limita a ejercer actividades ya adquiridas en el plano de la adaptación inteligente, sino que construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo. La ocasión más frecuente de producir tales juegos es el



contacto con material nuevo destinado a la propia diversión o a la construcción, por ejemplo utilizando bolos, cubos o bloques. Un juego típico es cuando el niño mezcla todos los bloques de colores la primera vez que se los presentan, sin preocuparse por las correspondencias y luego los coloca sobre una mesa para hacer nuevamente pequeños montones.

c- Combinaciones con objeto o finalidad: en este caso ya combina elementos con una finalidad lúdica. Por ejemplo cuando ordena bloques, superficies y bolas de diferentes maneras, puede ser según el color, la forma, etc.

Estas combinaciones que se originan por propio juego evolucionan en dos direcciones distintas, de acuerdo a si prevalece lo lúdico o la conducta adaptativa:

- El juego es más importante y las actividades se convierten en combinaciones simbólicas, como por ejemplo imaginar que el objeto es un puente o una casa.

- Se transforman en juego de construcción, es decir, la conducta adaptativa predomina sobre la lúdica. Por ejemplo cuando el niño que jugando, comienza a desarmar un autito para ver cómo funcionan los mecanismos que tiene.

Los juegos de ejercicio reaparecen durante toda la infancia. Aún el adulto lo pone en práctica cuando, por ejemplo, adquiere un artefacto nuevo y lo hace funcionar una y otra vez, sin ningún otro fin que no sea el de divertirse. Sin duda, todo juego de ejercicio termina por desaparecer cuando su objetivo ya no da lugar a ningún aprendizaje nuevo.

Si bien, esta forma de juego puede aparecer en cada nueva adquisición, sobrepasando ampliamente a la primera infancia, disminuye cuando aparece el símbolo y la regla.

2- Juego de ficción o simbólico:

En el curso del segundo año de vida y en continuidad con el VIº Estadio del Sensoriomotor, aparece la función semiótica, que consiste en un conjunto de conductas



que implican la evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente y que supone en consecuencia la construcción de significantes diferenciados que pueden referirse a elementos que no sean perceptibles en ese momento. Se trata de la función por la cual se puede representar algo, cualquier significado: objeto, acontecimiento o esquema conceptual, por medio de un significante diferenciado, es decir un significante que sólo sirve para esa representación.

Se distinguen cinco conductas de aparición casi simultánea y que según un orden de complejidad creciente son: imitación diferida, juego simbólico, dibujo, imagen mental y lenguaje.

Para Piaget, el juego simbólico señala el apogeo del juego infantil. El niño, obligado a adaptarse a un mundo social cuyos intereses y reglas le son exteriores y a un mundo físico que todavía comprende mal. Pero, como no logra satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de esas adaptaciones, le resulta indispensable para su equilibrio afectivo e intelectual, disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real sino por el contrario, la asimilación de lo real al Yo, sin coacciones ni sanciones.

El juego simbólico cumple con esa función, porque permite transformar lo real por asimilación más o menos pura a las necesidades del yo. Se diferencia de la imitación porque esta última es por el contrario, acomodación más o menos pura a los modelos externos. Por el juego, como vemos podría permitirse el alivio de tener que adaptarse a lo exterior y no comprendido mientras no logre una nueva equilibración intelectual.

Por otra parte, el instrumento esencial de adaptación en esta etapa, es el lenguaje, que no es inventado por el niño, sino que le es transmitido y está compuesto por formas ya hechas con anterioridad. A través del juego, el niño puede disponer de un medio propio de



expresión, o sea, un sistema de significantes construido por él mismo: el sistema de símbolos propios del juego simbólico.

Los mencionados hasta aquí constituyen los principales rasgos característicos del juego simbólico según Piaget. En el próximo apartado plantearémos la postura del psicoanálisis, y veremos que hay diferencias en el punto de partida sobre la concepción de lo simbólico y de la función del juego para el psiquismo del niño. Para Piaget ligado a una necesidad de equilibrio afectivo e intelectual; para Freud esto se complejiza al tener en cuenta los procesos inconscientes y fundamentalmente la participación de la sexualidad en todos los procesos del desarrollo infantil.

El conocimiento sobre la clasificación de los juegos simbólicos ha tenido gran impacto en la psicología evolutiva, como también en la pedagogía, al permitir valerse de parámetros evolutivos para establecer las etapas de aprendizaje de la educación inicial.

3- Juego de Reglas:

El juego de reglas se constituye más tardíamente, durante el segundo estadio (4 a 7 años) y sobre todo durante el tercer periodo (7 a 11 años).

Este tipo de juegos subsisten y se desarrolla durante toda la vida, ejemplos de estos son los deportes, los juegos de naipes. La razón de esta doble situación, aparición tardía y supervivencia durante toda la vida, es simple, el juego de reglas es la acción lúdica del ser socializado.

Tenemos en cuenta que el individuo no se da a sí mismo reglas sino por analogía con las que ha recibido. En la regla, además de regularidad, hay una idea de obligación que supone la existencia de al menos dos individuos.



En cuanto a las reglas propiamente dichas, hay que distinguir entre dos tipos: las transmitidas y las espontáneas, es decir, aquellas que se imponen por presión de las generaciones anteriores y los juegos de regla que son de naturaleza contractual y momentánea.

Los juegos de regla son juegos de combinaciones sensoriomotoras o intelectuales, con competencia de los sujetos y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Estos juegos también se han constituido en herramienta fundamental en la educación, al permitir trabajar con los alumnos de distintas edades para la socialización, la construcción de pautas y reglas sociales entre pares.

Aportes del psicoanálisis sobre el Juego infantil

La referencia psicoanalítica más relevante sobre el juego, la encontramos en la misma obra de Freud. Se trata de la observación y análisis del juego de un niño de aproximadamente un año y medio, juego que se conoce como el juego del fort-da. Está relatado en el texto "Mas allá del principio del placer" de 1920.

Se trata de una observación realizada por Freud, de las acciones repetitivas de su nieto de dieciocho meses, a las que nombra como "el primer juego autocreado" e interpreta su significación.

Podríamos considerar que este juego constituye una explicación acerca de la entrada del niño al mundo simbólico. Freud solía recurrir al mito para dar cuenta de aquello a lo cual no era posible penetrar con la investigación, referido al origen de las cosas, a lo cual el conocimiento humano solo puede tener una aproximación, sin lograr por ello un saber exacto. Es este el caso del origen del simbolismo para el ser humano, ¿cómo es que se



produce el acceso al lenguaje? ¿cómo es que el niño puede pasar de habitar el espacio real, a un espacio simbólico, donde las representaciones son las que marcan al mundo pero fundamentalmente al propio sujeto? El juego del fort-da le dará la posibilidad de teorizar sobre las condiciones estructurales de ese paso, del origen del simbolismo en el niño. Por tal motivo es que este juego se ha convertido en el paradigma de los juegos infantiles, retomado por multiplicidad de psicoanalistas, entre ellos, J. Lacan, quien en distintos momentos de su enseñanza hace alusión a este juego, produciendo una lectura innovadora que permitirá comprender con mayor alcance la función del mismo para la constitución subjetiva, al dimensionar la estructura significante y la relación entre los registros simbólico, imaginario y real que se entrelazan en dicho juego.

En este recorrido teórico nos remitiremos fundamentalmente al análisis de Freud sobre dicho juego, punto de partida para comprender la perspectiva psicoanalítica sobre el juego infantil.

La descripción del juego realizada por Freud (1929), es la siguiente:

"Ahora bien, este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón o debajo de una cama, etc., todos los pequeños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción, un fuerte y prolongado "o-o-o-o-o", que, según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba "fort" (se fue). Al fin caí en la cuenta de que se trataba de un juego y que el niño no hacía otro uso de sus juguetes que el de jugar a que "se iban". Un día hice la observación que corroboró mi punto de vista. El niño tenía un carretel de madera atado con un piolín. No se le ocurrió, por ejemplo, arrastrarlo tras sí por el piso para jugar al



carrito, son que con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el piolín, tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo "o-o-o-o", y después, tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso "Da" (acá está). Ese era, pues, el juego completo, el de desaparecer y volver. Las más de las veces sólo se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo." (Pág. 15)

Luego manifiesta que esta interpretación fue certificada plenamente por otra observación:

"Un día que la madre había estado ausente muchas horas, fue saludada a su regreso con esta comunicación: "¡Bebé o-o-o-o!"; primer esto resultó incomprendible, pero pronto se pudo comprobar que durante esa larga soledad el niño había encontrado un medio para hacerse desaparecer a sí mismo. Descubrió su imagen en el espejo del vestuario, que llegaba casi hasta el suelo, y luego le hurtó el cuerpo de manera tal que la imagen del espejo se fue". (Pág. 15)

Es importante agregar que el niño es descrito por Freud como obediente, no se lo observaba llorar cuando su madre lo abandonaba durante horas, a pesar de tenerle mucho cariño.

¿Cómo interpreta Freud este juego? Plantea que lo que sucedía al niño en ese momento, es que se enfrentaba con lo que sería un gran logro cultural: la renuncia a la satisfacción pulsional de admitir sin protestas la partida de su madre. Se reconfortaba entonces escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, la partida y regreso de su madre.



Lo que indica Freud, es que era la partida lo que le causaba placer al niño. Entonces, se pregunta ¿cómo se concilia con el principio del placer que repitiera esa vivencia penosa para él? Podría pensarse que lo hacía para luego encontrar el placer del regreso, pero sin embargo la mayoría de las veces sólo reproducía la primera parte, la partida. Por lo tanto el niño tuvo que convertir en juego esa vivencia por otro motivo, y no para la repetición del momento placentero del regreso.

El primer motivo que encuentra es el de hacerse activo, repetir activamente en el juego, lo que fue una vivencia pasiva para él, a pesar de que fuera displacentera.

Otra interpretación, es que al arrojar el objeto, que según Freud representaría a la madre que lo había dejado, se está vengando de ella, como si le dijera "y bien, vete, no te necesito, yo mismo te echo".

Entonces, concluye que el juego infantil, fluctúa entre dos concepciones. Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo elaboran, liberan la intensidad de la impresión y se adueñan de la situación. Pero, por otro lado, es bastante claro que los juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores. También se observa que el carácter displacentero de una vivencia se convierte en el contenido de sus juegos. Por ej. si un médico les examina la garganta, ese seguramente será el tema de sus próximos juegos. Pero la ganancia de placer está en que cuando el niño cambia la pasividad del vivenciar por la actividad del jugar, inflige a un compañero de juegos lo desagradable que a él mismo le ocurrió y así se venga en el juego de la persona que le hizo padecer el displacer.

¿Qué conclusiones saca Freud de esto? Que el motivo del juego no es la imitación, y que si bien lo que lo motiva es algo del orden de lo displacentero, al convertirse en juego



produce placer, equiparando el juego con el arte en este punto. Por lo tanto, el niño crea en una realidad en la que él es director, actor y dramaturgo.

El juego es una vía para convertir en recuerdo y elaboración psíquica, lo que en sí mismo es displacentero. Por eso Freud dice que lo que se opone al juego no es la seriedad, sino la realidad.

Este juego del fort-da es el primero que el niño realiza solo y completo. Es considerado como una matriz de la estructura lúdica, tiene todos los elementos y las leyes de funcionamiento que tendrán todos los juegos posteriores:

- Representación psíquica de vivencias penosas que debe admitir, lo cual significa que a través del juego admite la realidad que se opone a sus deseos.
- Le otorga al niño un "resarcimiento" al escenificar por sí mismo la vivencia penosa, y por la repetición de la misma en el juego, obtiene una ganancia de placer.
- Lo desagradable es convertido en juego por el niño y esto le permite vivenciar de manera activa lo que fue vivido anteriormente de manera pasiva, con lo cual domina la situación penosa.
- Todo juego está inmerso en el deseo de ser grande y obrar como los mayores, con lo cual cumple una función esencial en el aprendizaje y desarrollo del niño.

Para Freud es fundamental la función de lo simbólico en el juego, compuesta por un conjunto de acciones, un objeto y dos significantes diferenciados (en el ejemplo del nieto, serían los significantes fort y da), que nombran su acto y lo instituyen como sujeto activo en su acción. Al mismo tiempo, al constituirse como sujeto activo, es que es posible que elabore psíquicamente la vivencia penosa.

Como fue mencionado anteriormente, el fort-da es un juego inaugural que marca el momento en el cual, en acto, el niño se adueña del lenguaje para operar con él. Por medio



de los simbólico así inaugurado lo penoso y desagradable podrá de este modo ser elaborado, proceso fundamental para el desarrollo del niño.

Conclusiones

La psicología genética y el psicoanálisis ofrecen dos perspectivas diferentes para comprender y analizar los juegos infantiles, ambas han tenido impacto en el medio educativo, como así también en la formación clínica, por los aportes que ofrecen estas teorías para la detección de problemáticas subjetivas y del desarrollo de la primera infancia.

Sabemos que el hecho de que un niño no juegue, nos indica que está atravesando alguna dificultad en su constitución psíquica. De acuerdo a la perspectiva teórica con la que intentemos comprender y explicar la relación del juego con la subjetividad, tanto en su dimensión intelectual como afectiva, será la manera en que abordaremos dichas dificultades. Esto quiere decir que el problema podrá ser pensado fundamentalmente como una cuestión de desarrollo y aprendizaje, o se podrá advertir que puede tratarse de fallas a nivel de los procesos de simbolización inherentes a la constitución subjetiva.

Por otra parte, no se trata de buscar una complementación entre estos aportes desde la idea que lo que uno ofrece es el entendimiento de lo intelectual y el otro lo afectivo, esto es una simplificación que nos desvía de la riqueza de las investigaciones de ambos autores. Sin embargo, desde sus diferentes enfoques y a partir de la especificidad de cada uno han influido ampliamente de manera y proporciones variadas en los ámbitos educativo y clínico. Así como la psicología genética es una frecuente referencia para ubicar los periodos del desarrollo intelectual del niño, los aportes psicoanalíticos permiten comprender la dimensión del juego con una amplitud mayor, al incluir el proceso de



constitución subjetiva a través de la matriz simbólica que es el juego del fort-da, la dimensión afectiva y de elaboración psíquica que se produce en el jugar. Desde el psicoanálisis, todo el proceso de aprendizaje y el desarrollo del niño, estarán determinados, marcados, por su relación con lo simbólico, por lo tanto con el jugar, en la medida que éste es algo instituyente del propio psiquismo infantil.

Notas

(1) Lic. en Psicología. Psicoanalista. Especialista en Educación Superior. Docente de la FCH de la UNSL. Directora del Proyecto de Investigación "Educación y Psicoanálisis: Consecuencias en el vínculo educativo de las formas del síntoma que se presentan en los niños y adolescentes en la época actual" C y T de la FCH de la UNSL: PROICO 4-1714

Bibliografía:

Carretero, M. (1993), Cap. 2: Desarrollo cognitivo y aprendizaje. En Constructivismo y Educación. Editorial Aiqué, Argentina.

Freud, S. (1993). Más allá del principio del placer. En Obras completas, Vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu. (1° Ed. 1921).

García, M. (1993). Jornada de Niños, juegos y juguetes". Mesa Redonda: los juegos infantiles. FICHA Universidad Nacional de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Departamento de Publicaciones.

Hartley, R., Frank, L. y Goldenson, R. (1984). Como comprender los juegos infantiles. Ediciones Hormé, Buenos Aires

http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/obligatorias/053_ninez1/files/juego_simbolico.pdf



Huizinga, J. (1938), Homo Ludens. Alianza editorial, Madrid.

Lacan, J. (1964), El Seminario, Libro 11 Los cuatro conceptos fundamentales del Psicoanálisis. Paidós, Buenos Aires.

Ladeira, S. (1998), El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud.

Piaget, J. (1960). Psicología de la inteligencia. Editorial Psiqué, Buenos Aires.

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica (1° Ed. 1946).

Piaget, J. e, Inhelder, B. (1981), Psicología