

**LA PALABRA Y EL JUEGO COMO ELEMENTOS
ESTRUCTURANTES EN EL DESARROLLO COGNITIVO
Y PSICOAFECTIVO DEL NIÑO**

**SHEILA ALEJANDRA TRONCOSO ISMAEL
30952067-4**

**Presentado a:
CENTRO DE INVESTIGACIONES**

**FACULTAD DE PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
MANIZALES, CALDAS
1 de Diciembre
2000**

LA PALABRA Y EL JUEGO COMO ELEMENTOS ESTRUCTURANTES EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y PSICOAFECTIVO DEL NIÑO

"Que el hombre pueda disponer del Yo en su representación, he aquí lo que lo lleva al infinito por encima de todos los seres vivos de la tierra".¹

Desde varios autores la palabra o el lenguaje (que para efectos del presente serán sinónimos) es y ha sido el punto de referencia del ser humano como especie, se plantea que, lo que hace diferentes a los seres humanos de los animales es tener un lenguaje estructurado, aunque tal vez sería: estructurante, pues el ser es en cuanto habla; gracias al lenguaje el humano logra trascender lo material e inmaterial, logra ir más allá de lo accesible a los sentidos, y logra conformarse como ser único y particular; en este proceso el juego tiene un papel fundamental en cuanto que a través de este, el niño y el hombre logran recrear su mundo en un juego imaginario, que le permite ir más allá de lo material y adentrarse cada vez más en el lenguaje.

Jugar con la imaginación es lo que lleva al hombre a mundos indescriptibles, aun a la secuencia de su propia historia; desde las comunidades arcaicas se encuentran manifestaciones de juego acompañado de lenguaje e ineludiblemente de imaginación, siendo instrumento de placer y comunicación. Correspondiente a las diversas características culturales y humanas las cuales, si bien responden a las exigencias del medio, también corresponden con la creatividad imaginativa de los humanos de la época, que produce sin número de juegos, modas, teorías o mitos, y hasta rituales acordes a la coyuntura social de cada momento.

Con este tema entra otro componente fundamental de los humanos y es su carácter social, el cual está altamente mediado por el lenguaje y el juego, los que se convierten en formas de interacción que da origen a la cultura y propician la formación de sociedades. El lenguaje es parte constitutiva de la cultura, que

¹ CONTE, Claude. Biblioteca del Colegio Internacional de Filosofía. Lacan Con Los Filósofos. Siglo Veintiuno Editores. México. 1997. Pagina 109.

diferencia las sociedades humanas de las animales; de manera que la condición humana se estructura en su cultura.

Al igual que del lenguaje, Huizinga en su texto 'Homo Ludens' plantea que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla, en estos términos, el juego es tanto o más viejo que la cultura, puesto que ha acompañado a la humanidad desde sus inicios al igual que se observa en los animales, aunque muchos de los juegos que comparten los hombres son completamente ajenos a los de estos, por su carácter imaginario, la presencia del lenguaje y las características propias de las habilidades humanas como los elementos simbólicos, la representación de situaciones invisibles, entre otros, que han sido desarrollados gracias a la posibilidad de jugar y hablar.

En el desarrollo del ensayo se pretende mostrar la manera en que media interactivamente la palabra y el juego en la estructuración del psiquismo humano tanto cognitiva como psicoafectivamente. Para ello se hace referencia a lo que abarca la palabra y el juego individualmente y su intervención en la formación del niño, esto desde las posiciones piagetianas, vigoskianas y psicodinámicas, procurando hacer una conjunción que permita evidenciar la multitud de puntos de encuentro que poseen estas teorías, aparentemente contrapuestas, del saber psicológico.

Las preguntas a responder en su orden son: ¿Qué papel juega la palabra en la estructuración del pensamiento?, ¿Por Qué el niño entra al mundo del lenguaje?, ¿Cómo se sumerge en él?, ¿De que manera interviene el juego en la estructuración del niño?.

Las respuestas van a girar al rededor de la palabra, es esta la que le da sentido a la esencia de ser humano, pues la palabra tiene un poder estructurante, es decir, que posibilita la formación del ser en sí mismo, a través de su representación propia y del mundo que le permite interactuar social e individualmente. En este proceso el juego entra como mediador que facilita el acceso al lenguaje, al mundo de la representación y la imaginación.

Teniendo en cuenta que la referencia inicial es al rededor de la palabra, el primer paso es tratar de comprender lo que abarca la palabra en sí misma desde diferentes posiciones, para evidenciar la manera en que esta sirve a la estructuración del ser humano y relacionarlo con la intervención del juego.

Sobre este tema una de las premisas de la obra de Lacan es que el inconsciente esta estructurado como un lenguaje; el ser humano necesita del lenguaje para

estructurar su psiquismo el cual, obviamente, tendrá sus orígenes en la infancia, porque es el momento en que el ser se introduce en la palabra.

Es un lenguaje compuesto por significantes los cuales son elementos accesibles a los sentidos que "hacen presencia de una ausencia", considerando las palabras como significantes, es decir, que una palabra siempre hará referencia a algo que ha de ser distinto de sí y que se comprende a partir de los elementos del mundo. En esto la representación cumple un papel fundamental, pues es la que le permite al ser humano traer al presente lo invisible o distante; en principio el niño nombra lo que conoce y posteriormente juega con los nombres y las imágenes de lo que ha visto y las modificaciones que haga de lo que ve, para ello emplea su vasta e intacta imaginación.

A través de las palabras el hombre da sentido a su mundo interno y externo; a partir de lo que introyecta de la realidad explica, nombra y significa todo, las palabras le permiten aprender y ordenar lo real sin tener que manipularlo. La palabra obtiene su esencia de su función de signo y como todo signo, es algo material, un sonido y designa a otros objetos de la realidad, reflejándolos a través de su significado, son signos que permiten evocar, crear, recrear lo ausente en la mente individual o grupal, a través de la interacción que da el jugar; en la medida que el menor crece va creando estructuras que delimitan sus pensamientos e incluso emociones, modificando sus actitudes, reacciones, comportamientos en el medio social, y a razón de este.

"La realidad de la conciencia es la realidad del signo. Y el signo es social. El lenguaje no surge, en la historia de la humanidad, ni es adquirido por el niño, ni se desarrolla fuera de la sociedad humana y es una práctica social. La conciencia, por lo tanto, solo puede formarse en sociedad"², es decir, que el ser humano se estructura en y para la sociedad, siendo en función de ella y resultado de la misma. Esto considerando una frase muy empleada y es que "somos seres sociales", seres que nacemos, nos desarrollamos y morimos en un mundo principalmente social, puesto que creamos y dependemos de los otros para ser; la elaboración de lo que el hombre ve, siente, cree es siempre parte de una construcción de la realidad que está inmersa en el lenguaje, un lenguaje común.

El significado, el sentido que el ser humano da al mundo y a sí mismo es entonces el resultado de todas las reacciones psicológicas y fisiológicas que la palabra

² SILVESTRI, Adriana y BLANCK, Guillermo. Bajtin y Vigotski: La Organización Semiótica de la conciencia. Anthropos. Barcelona. 1993. Pagina 32.

provoca en nuestra conciencia, entendiendo aquí el sentido como el significante, es decir, que el significado que se da a la palabra es resultado de un proceso personal y social, pues la idea del sentido 'personal' no está en oposición al 'social'. La experiencia personal forma parte del territorio social por que el lenguaje es una construcción, una necesidad social y el niño accede a él, por estar inmerso en la cultura y para entrar a ella.

Este proceso Vygotsky lo explica en el niño así: "la regulación interpersonal; depende del lenguaje de los otros. Las palabras de los adultos son señales para emitir conductas. El adulto organiza, orienta y dirige el entorno físico y social del niño por medio de palabras... Finalmente el habla se internaliza, y la regulación se vuelve intrapersonal. El lenguaje adquirido se convierte en el organizador del pensamiento y del comportamiento del niño. Su actividad se orienta a través de los signos y significados que constituyen el tejido de la conciencia propia, a través del hablarse a uno mismo que es el lenguaje interno"³.

Depende de las formas en que se recibe el lenguaje, el que cada individuo lo retiene con múltiples facetas, teniendo en cuenta las diversidades socio-culturales del medio en que se desarrolle, las características de las personas que intervienen, sus propios elementos innatos y las situaciones a las que solo él se somete y que son diferentes a las de muchos niños de la misma edad y contexto socio-cultural. Por esto cada uno construye sus propios significados y un elemento, sea palabra, signo o símbolo le evoca un significado específico y exclusivo para el que 'hace presencia de la ausencia', obviamente como parte del proceso que vive el niño en su desarrollo integral.

Teniendo una visión más amplia de lo que logra significar el ingreso del niño al lenguaje surge una pregunta que pudiendo ser obvia, puede que no lo sea y es el: ¿Por que? ¿Que hace que un niño desee o no entrar en el mundo de la palabra?.

Se encuentra que la razón fundamental está en la necesidad, en la búsqueda de la satisfacción pues todo tiene una intencionalidad, toda acción sea movimiento, pensamiento o sentimiento responde a una necesidad, igualmente física, afectiva o cognitiva.

En el ser primitivo, por ejemplo, se dan las primeras nociones de palabra ante situaciones de riesgo u otras en las cuales indica con el dedo, surgiendo así una de las palabras primitivas: el gesto ritualizado de señalar acompañado con un sonido

³ Ibídem. Pagina 35.

que generalizado, es comprendido socialmente, originando los primeros elementos del lenguaje social.

El niño en su desarrollo vive un proceso similar, cuando desea algo lo señala y gime para ser atendido o comprendido, la diferencia esta en que el niño recibe los mensajes de quienes le rodean con un lenguaje previamente estructurado, mientras el primitivo lo construye.

El origen del lenguaje esta, entonces en la interacción social, en la relación del niño con el mundo social, el lenguaje se convierte en su pase de entrada a la socialización, a la interacción con el otro y a la aceptación y reconocimiento del otro, reconocimiento que se evidencia en el juego, ante la aceptación o negación de su participación como jugador.

En el plano de lo psicodinámico, se encuentra que desde sus primeras vocalizaciones, el niño habla con la intención de satisfacer una necesidad por el otro. En medio de esto hay una intencionalidad oculta y es: "mas que aplastar la insatisfacción fundamental de su deseo. El deseo es de reconocimiento".⁴

En esta medida el deseo de ser reconocido por otro lleva implícita una condición, la palabra; significa que el ser que inicia a sumergirse en el mundo del lenguaje lo hace como respuesta a una exigencia externa, sin embargo, la intención oculta es el deseo de hacer reconocer su deseo, que finalmente es el deseo del otro pues el hombre no constituye su deseo sin que exista mediación. Mediación que se da a través la palabra, por la cual se le entrega al niño el mundo cargado de objetos a desear, pero solo esta es la que le permite acceder al otro y ser recibido por el otro convirtiéndose así el deseo del niño en el deseo del otro. La mediación es tal que el niño, por un momento, se limita a emplear las palabras que sus padres suelen pronunciar, pues no conoce más.

En el momento en que el niño se convierte en hablante se inserta en el mundo simbólico al que entra para ser, pues rescata del universo de símbolos que le rodea los instrumentos para poder ser en el mundo; es que "hay un mundo simbólico, un orden simbólico en el que el sujeto tiene que llegar a ser"⁵; quiere decir esto, que el niño debe entrar al mundo simbólico para construirse como ser pensante, reconocible por los otros, para lo que emplea el lenguaje, como condición.

⁴ CONTE, Claude. Biblioteca del Colegio Internacional de Filosofía. Lacan Con Los Filósofos. Siglo Veintiuno Editores. México. 1997. Pagina 105.

⁵ CONTE, Claude. Biblioteca del Colegio Internacional de Filosofía. Lacan Con Los Filósofos. Siglo Veintiuno Editores. México. 1997. Pagina 102.

Teniendo en cuenta las visiones anteriores, se concluye que el surgimiento del lenguaje va más allá de ser una función, en cambio, se centra en la necesidad de ser comprendido, de satisfacer un deseo y más aun de ser reconocido en sí mismo; en la cotidianidad la mayoría de las acciones que desarrolla el ser humano están dirigidos al reconocimiento de sí mismo, sea como ser sexuado, como líder, o por 'ser', como le decía un niño a su padre a través de un escrito: "quiero que me quieras (reconozcas) tanto física como moralmente y me lo demuestres con cariño y afecto y no con regalos y plata", esto lo escribe el chico después de muchos intentos por llamar la atención del padre que está alejado del círculo que ha creado la madre con sus dos hijos, y cuyo afecto no es suficiente para él, sus intentos van desde portarse bien, hasta el hurto, incluso problemas escolares y otros, que insisto, propenden al reconocimiento manifiesto en afecto.

De igual manera habla el político para que escuchen sus ideas y le reconozcan como líder. En el trabajo del psicólogo, el consultante asiste porque es uno de los pocos espacios en los que siente ser escuchado o más bien, reconocido por lo que es, independiente de lo que diga, piense o haga.

Ahora lo que se ha de explorar es ¿Cómo se sumerge el niño en el lenguaje?, ¿Que hacen los seres humanos para insertarse en el lenguaje?

El lenguaje se presenta ante la 'necesidad' que obliga al niño a buscar la manera de hacerse entender por el otro; al igual que el primate, el niño empieza señalando lo que desea o requiere, acompañado el lenguaje de la acción. El lenguaje inicial está conformado principalmente por expresiones de deseos y como parte de una posible acción, la palabra se limita casi a traducir los esquemas sensorio-motores.

Este es un proceso similar al que probablemente vivieron los antepasados humanos en la formación del lenguaje, en principio el niño se sumerge en el lenguaje empleando una palabra con la que le da significado a todo y que se convierte en el sistema de comunicación inicial, denotando objetos e ideas o deseos; posteriormente el niño agrega otras palabras con las cuales construye frases simples y finalmente, logra agrupar un número mayor de palabras que le permiten desarrollar un lenguaje coherente con multiplicidad de oraciones, frases e ideas a expresar. La expresión y semántica del lenguaje se desarrollan en direcciones opuestas, uno va de lo particular a lo general, de la palabra a la frase, y el otro de lo general a lo particular, de la oración a la palabra.

Se llega al momento en que el lenguaje en formación cesa de acompañar simplemente al acto, para reconstituir la acción pasada o futura, empleando la

representación de la acción. La palabra empieza entonces a funcionar como signo, es decir, ya no como parte del acto sino como evocación de este.

A este respecto Saussure plantea que "todo signo lingüístico se descompone en una cara perceptible, audible: el significante; y otra invisible, 'conceptual': el significado"⁶. Siendo los significantes, estandarizados culturalmente, mientras el significado es una construcción que hace el sujeto a partir de su experiencia personal en sociedad.

Los significantes forman parte de un esquema social que es prácticamente homogéneo para los hablantes, sin embargo, el significado es resultado de la estructuración de un esquema personal que tiene origen en lo social, a través de la cadena signifiante.

Llegar a dar significación a las palabras es complejo, en tanto que la formación de conceptos esta dada en gran medida por la experiencia subjetiva del individuo, quien 'elige', según el deseo del otro, entre varias opciones a que hará referencia un significante, y este significado es susceptible de ser modificado según el contexto que acompaña la palabra; sumado esto a que la estructura del pensamiento infantil en ese momento probablemente no se ha adaptado para abarcar tantos elementos simultáneamente.

Además, una palabra tiene sentido en cuanto el que escucha le da sentido y en cuanto esta en un contexto en que el hablante le da un determinado sentido para el que escucha. Sin embargo, es posible que se diversifique la significación de la misma, por el contexto y la subjetividad de los personajes.

De la misma manera un significado puede encontrarse asociado a cualquier significante o, inversamente, un significante puede encontrarse asociado a cualquier significado, aun así el significante depende de la libre elección del hablante y el significado de la percepción del escucha.

En este momento el niño ha logrado elaborar un lenguaje que estructura un primer bosquejo de pensamiento mediado por los significantes que absorbe del medio y que le permite interactuar, entender, inventar, para lo que utiliza las representaciones hechas palabra, que ha incorporado en su diario vivir.

⁶ FAGES, Jean-Baptiste. Para Comprender a Lacan. Amorrortu editores. Buenos Aires. 1973. Pagina 73.

Hasta ahora se han presentado elementos que permiten la comprensión de cómo se sumerge el niño en el lenguaje y su desarrollo mas aun no se resuelve una pregunta y es ¿De qué manera interviene el juego en la estructuración del niño?

Para intentar resolver esta duda se retoma el caso de los primitivos sobre los que Zubiría afirma "mientras el resto de los animales se dedicaban a cazar y a reproducirse; nuestros viejos antepasados ocupaban buena parte del tiempo en jugar aquel juego [agrupar, clasificar y crear nociones-palabras], en apariencia insustancial: le robaron tiempo a la supervivencia, arriesgando la supervivencia inmediata al fin de jugar con representaciones."⁷

Esto inicia el planteamiento según el cual, una de las principales formas de introducirse en el lenguaje es jugando, pero la pregunta resolver sigue siendo ¿cual es el papel del juego en la formación del lenguaje y estructuración del psiquismo infantil?

El desarrollo del niño tiene doble sentido: la estructuración del ser cognitiva y psicoafectivamente, sin embargo en el proceso de acceder a la palabra, como ya se había dicho, el juego tiene un papel fundamental, ya que gracias a jugar se construyeron las representaciones, las cuales son el eje fundamental del pensamiento, pues sin estas no habría palabras.

Bueno, y ¿Qué es el juego?. La definición de Johan Huizinga en su libro "Homo Ludens", resume en gran medida dicho concepto: "el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente"⁸. En esta conceptualización se encuentran un par de elementos interesantes que son los sentimientos y emociones vividas por el jugador sumado a lo poco común que es el juego en las actividades diarias del sujeto, claro que en los niños esto se presenta de manera inversamente proporcional porque ellos pasan la mayor parte del tiempo jugando. El juego en si se presenta como una posibilidad de romper por un momento con los esquemas cerrados del que hacer cotidiano conjugándose con emociones y sentimientos que le permiten expresar y desplegar energía que en las demás situaciones le es difícil presentar.

⁷ DE ZUBIRÍA, Miguel y Julián. Biografía del Pensamiento. Cooperativa Editorial Magisterio. Santa fe de Bogotá, 1992. Pagina 22.

⁸ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza Editorial, Madrid. Emece Editores, Buenos Aires. 1984. Paginas 43 y 44.

En la definición anterior se encuentran los criterios que hacen de una actividad algo lúdico, los cuales se ampliarán teniendo en cuenta a Piaget; según el autor, el juego no obtiene su fin en sí mismo sino que es altamente 'interesado', en oposición al planteamiento de Huizinga; son estas dos posiciones viables, pues el juego es simultáneamente espontáneo y planeado, teniendo en cuenta lo propuesto por Piaget podría interpretarse como si el que juega está significando algo y se observa en la cotidianidad que los niños pueden expresar multitud de emociones en la actividad lúdica, proyectar sus problemáticas en personajes creados o recreados a través de su juego individual o grupal y sencillamente divertirse haciéndolo, con una intención clara o incierta.

Aquí se retoma el segundo criterio del juego en Piaget según el cual el juego tiene dos polos: uno de actividad realmente espontánea ya que no es controlada, y un polo de actividad controlada por el otro investido en la sociedad y la realidad. Este postulado va acorde con las propuestas de Vygotsky, en las que el pensamiento infantil al ser internalizado en la intersubjetividad trae consigo grandes componentes sociales, porque estamos mediatizados por la cultura. De hecho, el niño aunque puede imaginar muchas cosas increíbles e inexplicables para los adultos, siempre conserva cierto contacto con la realidad aun más, al procurar ser tan fieles con la realidad pierden gran parte de la capacidad imaginativa y divergente propia de la infancia, es ahí cuando se convierten en adultos, completamente mediatizados por la cultura, que solo viven el deseo del otro.

Con relación al juego del adulto comparado al infantil, Erikson plantea que el adulto que juega se sumerge en otra realidad, mientras el niño que juega avanza a dominar otros mundos, y propone que el juego del niño es la forma infantil de crear situaciones modelo para dominar la realidad mediante el experimento y la planeación. El niño entonces, resuelve, mientras el adulto recrea, pues la cultura le ha limitado gran parte de la capacidad imaginativa infantil al asumir el deseo de Otro como propio y al procurar ser fiel a la realidad que le absorbe a través de la palabra y la mediación del juego.

En tanto el niño construye y procura ubicarse en situaciones que le permiten dar respuesta previamente a lo que ha visto de los adultos y en la misma medida procura responder a sus necesidades e inquietudes recordando, planeando o creando situaciones que le faciliten su interacción y simultáneamente van ejercitando sus habilidades cognitivas, condensándose todo en una estructura de pensamiento que abarca aspectos cognitivos y afectivos representativos para él.

Es la presencia ineludible de reglas en el juego, elemento confirmado por Piaget y Vygotsky, quienes desde su perspectiva revisan en sus obras la relación entre lo

imaginario y el juego, coincidiendo ambos en la influencia representativa que ejercen el juego y la palabra en la capacidad creativa del niño, pues toda regla contiene situaciones imaginarias y toda imaginación encierra reglas, y toda imaginación y regla esta mediada por el lenguaje.

La imaginación permite realizar deseos a través del juego, cuyo atributo esencial consiste en ser una regla convertida en deseo. Se explica esto en que el niño al asumir la regla, se somete a la regla renunciando al acto impulsivo para obtener un mayor placer, pues el juego le brinda al chico una nueva gama de deseos, que son en su mayoría contruidos o creados por el otro.

Se observa entonces que el niño al jugar se entrega a resolver situaciones de su día a día de la manera que le es más cercana, pues a través del juego el niño entra a un mundo ilusorio e imaginario en el que lo irrealizable es posible. El juego abre un espacio para la "liberación de los conflictos por que el Yo somete al universo entero, en las conductas del juego. Los conflictos más precisos son transpuestos en forma tal que el Yo toma su revancha, bien sea suprimiendo el problema o haciendo que la solución se vuelva aceptable"⁹. El juego se convierte en un espacio tranquilo en el que se aísla de los problemas de otros, resuelve los suyos, se permite ser un poco más él, auténtico, natural y espontáneo antes de limitar su pensamiento al otro, aun cuando no haya podido salir del entrampamiento con el otro que le protege.

Alrededor del juego Piaget y Vygotsky tienen su teoría particular, sin embargo se encuentran en que para ambos el papel del juego es realmente importante en el proceso de formación del niño, al considerar que el juego va de la mano con la palabra en este proceso, ambos se relacionan de manera interactiva y nunca excluyente. Para el primero el eje esta en la activación y modificación que ejercen en el proceso estructural del desarrollo del niño; para el segundo, el juego impulsa, acompaña el proceso.

Pasando a las caracterizaciones del juego por la intervención que hace en el desarrollo cognitivo y psicoafectivo del niño; Piaget clasifica los juegos, respectivamente en: de ejercicio, simbólicos y de reglas.

Los juegos de Ejercicio: son los primeros en aparecer y los menos estables, se caracteriza por la ejecución de una serie de ejercicios realizados por el placer de hacerlos en si mismos, su variabilidad esta dada por los nuevos aprendizajes; es

⁹ PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. Fondo de Cultura Económica. Bogotá. 1994. Pagina 204.

susceptible de transformarse en juego simbólico al transformar sus esquemas sensorio-motores, predominantes, en simbólicos o en imitación posteriormente simbolizada; también cuando el ejercicio se hace grupal se puede regular y convertir en juego de reglas.

En este momento el juego está determinado por la acción, las cosas poseen una fuerza motivadora inherente respecto a las acciones del niño pequeño y determina su conducta; es como si las cosas mismas le dictaran al niño lo que debe hacer. Esto se explica por la fusión entre los impulsos y la actividad, la percepción no suele ser un rasgo independiente, sino más bien parte de la acción. Así entonces, todo lo que el niño vea lo conducirá a realizar una acción cualquiera, y una acción reemplaza a la otra, y un objeto es cambiado por otro.

En la medida que se desarrolla el niño estructura su conocimiento, independiza una cosa de la otra (sensación, acción), logra actuar y prescindir de la percepción. Aun cuando es de rescatar que la acción en una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta más allá de la percepción o situación que le afecta de modo inmediato, y también tener en cuenta el significado de dicha situación; de esta manera se evidencia que el desarrollo se da en un proceso escalonado en el que una situación permite o da las pautas para el paso al otro eslabón de la cadena nunca terminada del desarrollo; es en esta medida que al niño empieza a emplear las re-presentaciones cognitivas y se va internando en el mundo simbólico.

El pensamiento representativo se inicia, por oposición a la actividad sensorio-motora, desde que en el pensamiento del infante, el 'significante' se diferencia del 'significado', es decir, que el inicio de uno es reacción al otro y consecuente desarrollo en el menor, quien al entrar a la representación logra independizarse en gran medida del referente sensorial para actuar, crear y pensar.

Como dijo Lacan: "La palabra lleva a cabo el asesinato de la cosa"¹⁰, es cuando el niño entra en el lenguaje cuando independiza su acción de lo físico y entra en lo simbólico a la construcción de su ser. Esta construcción es a través del juego, el cual como herramienta de interacción con el mundo exterior le permite avanzar cognitiva y psicoafectivamente.

El juego Simbólico: este se da en relación directa a la evolución de las representaciones; que en principio, se presentan en la mente infantil, como copia de imágenes o imitación de situaciones. En este momento "el símbolo se basa en el

¹⁰ CONTE, Claude. Biblioteca del Colegio Internacional de Filosofía. Lacan Con Los Filósofos. Siglo Veintiuno Editores. México. 1997. Pagina 103.

simple parecido entre el objeto presente que juega el papel de 'significante' y el objeto ausente 'significado', lo cual implica una representación"¹¹. Al incluir las representaciones, el niño está en un grado de desarrollo que le permite ejercer este tipo de actividad.

Mediante el juego de 'imaginación' el niño: "reproduce todo lo vivido, pero por representaciones simbólicas, esta reproducción es ante todo afirmación del Yo por placer de ejercer sus poderes... o reaccionar por este medio contra el miedo o realizar en el juego lo que no osaría hacerse en la realidad. La compensación se convierte aquí en catarsis"¹². Se pone en evidencia, que a través de este juego, el psiquismo infantil empieza a responder, a liberarse de sus primeros conflictos, sin poder desligarse por completo de la realidad o más bien le permite adaptarse a esta, entrando en los simbolismos colectivos. El papel de la catarsis es la expresión liberadora de temores, ansiedades, hostilidad y sin fin de sentimientos encontrados presentes en el menor, cuando pretender resolverlos con recreaciones compensatorias, es decir, con situaciones fantásticas nacientes de la imaginación que cubren sus necesidades y deseos insatisfechos.

En la medida que el niño va elaborando los elementos que le rodean crea sus propios símbolos, los cuales pueden ser simultáneamente primarios o secundarios, en otras palabras, pueden tener una significación inmediata y accesible a los sentidos o también incluyen significados más profundos presentados en la racionalidad o más allá de esta, implicando una serie de cosas que escapan a la consciencia del sujeto.

Es así, como cada uno de los personajes del contexto del niño entra en una especie de 'esquema afectivo' en el que se condensan las relaciones, percepciones, sentimientos, que cada persona le genera al niño, siendo estos esquemas los que determinan con frecuencia, en el futuro ciertas simpatías o antipatías difíciles de explicar más que por la interiorización o absorción inconsciente de los modos de comportamiento observados anteriormente por padres, familiares o conocidos. Así, de manera directa o indirecta el medio afecta la estructuración psicoafectiva del niño. De hecho, Piaget reconoce que hay que hablar de esquemas afectivos al igual que de esquemas motores e intelectuales.

¹¹ PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. Fondo de Cultura Económica. Bogotá. 1994. Pagina 136

¹² Ibídem. Paginas 181 a 182.

Los juegos de Reglas: estos son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, bolas, checas, etc.), o intelectuales (cartas, damas, ajedrez, etc.), en ellos es predominante la competencia colectiva, pero el componente imaginario es dejado de lado para abrir espacio a la realidad. A diferencia del símbolo, la regla implica relaciones sociales o inter-individuales, que le representan límites. A la regla le es inherente una regularidad impuesta por el grupo y su violación significa la exclusión. Alrededor de este tipo de juego es evidente la diferencia que establecen Vygotsky y Piaget, mientras para el primero la regla es un medio para acceder a la satisfacción de un deseo, para el segundo las reglas limitan la capacidad imaginativa del infante y le introducen en el mundo social.

Comparable a los anteriores Erickson, propone tres formas de juego infantil que son características en el desarrollo: el juego autocósmico, la microesfera y la macroesfera.

"El juego autocósmico, antes de que se lo pueda observar como juego, se presenta bajo la forma de actividades de exploración por repetición de percepciones sensoriales, sensaciones kinestésicas, vocalizaciones, etc."¹³. Este es equiparable al juego de ejercicio descrito por Piaget, en el que predomina la exploración por medio de la cual el niño entra en contacto con el mundo, empieza a experimentar las sensaciones que le ofrece el contacto con lo que le rodea, cargando su mente de paquetes de percepciones con significado propio.

"Más adelante el niño incorpora personas y objetos. La microesfera, constituida por el pequeño mundo de los juguetes, es un puerto que el niño establece, para volver a él cuando su yo necesite reparaciones... Si el primer contacto con el mundo de las cosas es exitoso y está adecuadamente guiado, el placer de dominar los juguetes se asocia con el dominio de los traumas que se proyectan en ellos, y con el prestigio obtenido a través de este dominio"¹⁴. Indudablemente, en este momento el niño simboliza en los personajes de sus juegos a las personas que le acompañan en su diario vivir, logra trasponer el plano físico y real en un momento imaginario del juego, buscando resolver situaciones que le generan conflicto.

"La macroesfera representa el nivel de los juegos compartidos con los otros, al principio esos otros son tratados como cosas, inspeccionados, atropellados u obligados a desempeñar un papel de 'caballitos'. El aprendizaje es necesario para descubrir que contenido lúdico potencial puede admitirse solo en la fantasía o en el juego autocósmico, que contenido puede representarse exitosamente solo en el

¹³ REYES N., Mercedes. El Juego: Procesos De Desarrollo Y Socialización, Contribución De La Psicología. Universidad Pedagógica Nacional - Centro de Investigaciones - CIUP COLCIENCIAS. Imprenta Nacional de Colombia. 1993. Pagina 24.

¹⁴ *Ibidem*. Pagina 24.

mundo microcósmico de los juguetes y las cosas, y que contenido puede compartirse con los otros e imponerse a los otros"¹⁵. En este momento la capacidad cognitiva del niño ha logrado estar en un lugar que le permite dilucidar las diferencias entre un elemento y otro, diferenciando así que puede compartir y que es individual, hasta donde van él y el mundo.

Ahora el chico se ubica en una posición en la que tiene las habilidades para trascender las palabras y darle una significación mas allá de lo contextual y en la que comprende en mayor grado sus conflictos con el mundo. Es decir, ha llegado a un lugar de estructuración tanto cognitiva como psicoafectiva que le permite seguir en la lucha constante del diario vivir; adaptarse y responder a las situaciones de manera interdependiente, como ser integral, desde lo afectivo y lo cognitivo, ya que los sentimientos expresan los intereses y la inteligencia es la estructura que sostiene las respuestas lógicas.

Finalmente, la manera en que la palabra y el juego ejercen su poder estructurante en el desarrollo cognitivo y psicoafectivo del niño, se manifiesta desde las elaboraciones de los primitivos y las primeras construcciones del niño una vez entra a nominar y significar el mundo que le rodea, empieza con la expresión no verbal, emplea una palabra con muchos significados para llegar a un significante con amplio sentido; todo esto debido a su propia necesidad de reconocimiento y aceptación, como parte de su ser social y empleando el juego, en sus presentaciones: de ejercicio, simbólico y de reglas, como medio de expresión y como puente directo a la simbolización y la imaginación a través de las cuales construye su propio universo de significados y a sí mismo como ser en el mundo de los humanos, en el mundo 'real'.

Es un ser formado gracias a la intervención socio-cultural a través de un lenguaje indispensable para la introducción en un mundo hablado, limitado por reglas; un mundo primeramente sensorial, que esta guiado por los símbolos inmateriales que estructuran su psiquismo y que nunca han dejado de estar en contacto con la materia.

Es un niño estructurado a la luz de lo psicogenético, lo histórico-cultural y lo dinámico, que recoge un desarrollo físico-cognitivo, en cuanto se relaciona y expresa empleando las habilidades que le son propias a la edad y el grado de desarrollo que ha logrado, gracias -claro- a su interacción con el otro y los otros sociales que le exigen y guían a través de la palabra como requisito y medio; ante lo cual surge el juego, acompaña y evoluciona con el proceso; se presenta como

¹⁵ *Ibidem*. Pagina 24.

posibilidad de expresión, de creación, de mediación entre lo real y lo creado, entre la representación colectiva y la individual, entre el y el mundo.

BIBLIOGRAFIA

CONTE, Claude. Biblioteca del Colegio Internacional de Filosofía. Lacan Con Los Filósofos. Siglo Veintiuno Editores. México. 1997.

DOR, Joel. Introducción a la Lectura de Lacan. El inconsciente estructurado como lenguaje. Gedisa editorial. Mexico, 1989.

FAGES, Jean-Baptiste. Para Comprender a Lacan. Amorrortu editores. Buenos Aires. 1973.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza Editorial, Madrid. Emece Editores, Buenos Aires. 1984.

PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. Fondo de Cultura Económica. Bogotá. 1994.

PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología. Pagina 39.

REYES N., Mercedes. El Juego: Procesos De Desarrollo Y Socialización, Contribución De La Psicología. Universidad Pedagógica Nacional - Centro de Investigaciones - CIUP COLCIENCIAS. Imprenta Nacional de Colombia. 1993.

SILVESTRI, Adriana y BLANCK, Guillermo. Bajtin y Vigotski: La Organización Semiótica de la conciencia. Anthropos. Barcelona. 1993.

VYGOTSKY, Lev. Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo Cultural de las Funciones Psíquicas. Editorial la Pleyade. Buenos Aires. 1973.

VYGOTSKY, Lev. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Editorial Crítica. Barcelona. 1989.

