

El juego en el desarrollo infantil y el autismo

Enviado por [Elaine Maciques](#) el 10 enero, 2013.

Guardado en [Divulgación](#)

Tags: [juego](#), [teoría de la mente](#)

URL Corta: <http://wp.me/p1lUm3-65r>



**“Quiero tiempo, pero no apurado, tiempo de jugar que es el mejor.
Por favor, me lo da suelto y no enjaulado adentro de un despertador”**

Maria Elena Walsh

Introducción

El juego es un concepto que muchas veces resulta difícil definir. Los psicólogos consideraron que no se podía estudiar científicamente el juego, ya que no se podían encontrar rasgos o características comunes a situaciones tan diversas como el golpear de un bebé a un objeto que cuelga de su cuna y un partido de cartas de los adultos. Lo que tienen en común no son los aspectos externos sino las características psicológicas internas de los sujetos implicados en el juego.

La actividad lúdica posee una naturaleza y funciones complejas que se abordan desde diferentes teorías donde los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, pero en la historia y evolución del juego aparecen diferentes explicaciones sobre el papel que desempeña en el desarrollo humano.

Así por ejemplo Lazarus (1983) en su Teoría de la relajación sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles que producen fatiga de las que descansan mediante diversas actividades como el juego que producen relajación. J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo. Bruner tomando como base de alguna manera la Teoría del instinto de Gross, (el juego como un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias en la edad adulta) considera que mediante el juego el niño tiene la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y sentimientos correspondientes a la cultura donde viven. El entorno ofrece al niño la posibilidad de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego. Los juegos de fuerza, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (Teoría de la [culturalización](#) del juego) donde hay estrecha relación entre cultura y juego. (Roopnarine 1998).

Desarrollo

El juego, conjuntamente con el movimiento, constituyen expresiones vitales del ser humano.



Ambos se encuentran presentes desde el inicio de la vida y permiten establecer relaciones con el medio y con los demás, a partir del cuerpo, entidad totalizadora y presencia efectiva de la disponibilidad personal. En cada juego infantil aparece la búsqueda libre la resolución inteligente de situaciones, la satisfacción de una necesidad de conocer e integrarse.

Imaginemos una niña dando de comer a sus muñecos o niños sentados sobre un madero imaginando que viajan en un barco. Hablamos de juego simbólico el que se desarrolla haciendo uso de acciones propias del juego funcional como trepar, saltar, deslizarse y otras.

El juego es:

- Experiencia de libertad y arbitrariedad
- La ficción como elemento constitutivo
- Actividad que implica acción y participación
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y el entorno
- Interacción y comunicación

El juego cumple una función socializadora y sirve para adquirir conocimientos, para relacionarse con el entorno, para adquirir y mantener la autoestima y desarrollar la imaginación que conduce a la creatividad y tiene contenidos esenciales que lo configuran.

1. **Contenido estructural:** Con relación al espacio – tiempo y a los objetos. En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio – temporal por lo que la práctica en los primeros años del desarrollo contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.
2. **Contenido funcional:** Se refiere a las capacidades motrices.
3. **Contenido relacional:** El aspecto socialmente del juego y la comunicación con el otro.
4. **Contenido normativo:** referente al establecimiento de reglas y normas dentro del juego

Niveles del desarrollo del juego

I Nivel

- El contenido central del juego son principalmente las acciones con determinados objetos dirigidas al compañero de juego.
- Lo más importante en la representación de esos papeles es dar de comer a alguien
- El paso al segundo nivel viene caracterizado por una correspondencia mayor con la lógica de las acciones protagonizadas a la realidad de la vida, pues darán lugar a una interpretación más precisa del papel

II Nivel

- El contenido principal del juego es la acción con el objeto. Pero se pone en primer plano la correspondencia de la acción lúdica a la acción real.
- La lógica de las acciones viene determinada por la sucesión observada en la vida real
- Los papeles son denominados por los niños y niñas. Se reparten las funciones.
- La representación del papel se reduce a ejecutar acciones relacionadas con el papel dado.
- En este nivel existe algunas contradicciones entre los niños y comienza un proceso de enriquecimiento cada vez mayor de las acciones ejecutadas

III Nivel

- El contenido fundamental del juego llega a ser la interpretación del papel y se destacan acciones transmisoras del carácter de las relaciones interpersonales
- La diferencia de este nivel con los demás es que las acciones con objetos pasan a segundo plano, y las funciones sociales de las personas pasan a primer plano

IV Nivel

- El contenido fundamental del juego es la ejecución de acciones relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas cuyos papeles interpretan otros niños
- A lo largo de todo el juego, el niño observa una línea de conducta
- Están claramente entresacadas las reglas que el niño observa, con invocaciones a la vida real y las reglas existentes en ésta.

Michelet (1986) afirma que el juego y el uso del juguete favorece el desarrollo del niño, propiciando el desarrollo de cinco características de la personalidad estrechamente vinculadas.

- a. **Afectividad:** al ser una actividad fuente de placer y entretenimiento, posibilita expresarse libremente, y descargar tensiones. Le permite al niño la superación de metas, la resolución de conflictos y para resolverlos establece relaciones afectivas con determinados objetos, convirtiéndose el juguete en un soporte de la transferencia afectiva.
- b. **Motricidad:** el juego y algunos juguetes son un soporte importante para el desarrollo de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad gruesa como fina.
- c. **Inteligencia:** a través del juego y la manipulación de los objetos, la ficción del juego simbólico, el niño se siente capaz de modificar el curso de los acontecimientos e inicia el análisis y razonamiento de los objetos. Al realizar estas operaciones de análisis y síntesis desarrollan la inteligencia práctica que es la antesala del razonamiento abstracto.
- d. **Creatividad:** en todos los niveles del juego, los niños emplean destrezas y procesos que le dan oportunidad de ser creativos a través de la producción, la invención, la ficción.
- e. **Socialización:** a medida que el niño va interactuando en los juegos y con los juguetes se va favoreciendo el desarrollo de la comunicación y el intercambio, preparando al niño para relacionarse con otros. A través de los diferentes niveles del juego, el niño primero juega solo, después le gusta estar con otros niños pero uno al lado del otro apareciendo el juego en paralelo. Posteriormente aparece la actividad competitiva en que la actividad de juego es similar para todos, surgiendo después la actividad cooperativa donde el niño interactúa con otros bajo un objetivo colectivo determinado. Se dan entonces actitudes de cooperación, resolución de conflictos, compartir, lo que los hace reflexionar y considerar el punto de vista de los otros, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir el concepto de amistad.

Hasta aquí hemos visto que el juego tiene un papel importante dentro del desarrollo del niño y que ayuda a la estructuración de la personalidad. Pero el juego tiene una función educativa

determinante, ya que es la primera fuente de aprendizaje en las primeras edades, el niño aprende a controlar y comprender su entorno físico y social, haciendo que los procesos cognitivos se estimulen y vayan haciéndose cada vez más complejos, ya que aprenden gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, establecer juicios, analizar, sintetizar, imaginar y formular cuestionamientos y solucionar problemas.

El juego es un escenario donde se logra establecer y se produce la acción y representación del conflicto cognitivo para Vigostky, una zona de desarrollo próximo ya que el niño logra mayores aprendizajes dentro de un ambiente socializador y que los prepara para la participación cooperativa en la vida social.

Craig resume las potencialidades educativas del juego cuando afirma que promueve:

- a. Crecimiento de las capacidades sensoriales y habilidades físicas
- b. Proporciona infinitas oportunidades de extender las habilidades intelectuales descubiertas por el niño.
- c. Que la relación con los objetos ayuda a la clasificación, comparación, seriación y a entender mejor los conceptos de tamaño, forma entre otros.
- d. Los juegos reglados ayudan a desarrollar habilidades sociales como la espera de turnos, normas, entender las consecuencias de sus actos y aprender a ganar y a perder.

Lozano plantea que las condiciones que hacen que del juego una actividad precisa de aprendizaje y desarrollo es:

- a. Mediante el juego se opera en el mundo de lo imaginario donde el niño es más libre
- b. Establece una relación del niño con la tradición cultural de la sociedad donde vive, propiciando que lo aprendido resulte familiar y significativo
- c. Ayuda a regular y organizar la actividad conjunta, llegar a un acuerdo y las convenciones sociales.

Juego para niños con TEA

Emilio García en su artículo “Teoría de la mente y ciencias cognitivas” plantea: “Los juegos de ficción implican una actitud proposicional, aunque todavía no esté presente el lenguaje.

Cuando un niño juega con un palo¹ entre las piernas como si montara a caballo, el niño tiene una representación correcta del palo y de sus propiedades y a la vez tiene una representación del caballo. Fingir o simular que un palo es un caballo implica distinguir entre actitud proposicional y contenido proposicional.

Los juegos de ficción implican atribuir a uno mismo, a los compañeros de juego o a los objetos del entorno, propiedades y características que no se corresponden con la realidad.

Un sofá puede ser un campo de batalla entre indios y soldados, que en realidad son trozos de plástico informe. En un juego los niños simulan ser padres o madres, médicos, profesores y despliegan los roles correspondientes.” Y de esta manera se mueven dentro de la meta-representación, el cual es un sistema cerebral innato y conforma un módulo de la teoría de la mente.

Para Leslie, el juego simbólico infantil es el primer signo del funcionamiento de este sistema.

Para diversos autores como Leslie (1987), Riviere & Núñez (1996) y Martí (1997), el desarrollo de la Teoría de la Mente está estrechamente ligado a la percepción, las emociones y el juego de

ficción. Este último implica el reconocimiento de las propias representaciones mentales sobre la realidad exterior, a la vez que se presta para representar formas de interacción social en las que existe la tendencia a la atribución emocional y a estados mentales que posibilitan la relación con otros, así como la comprensión y predicción de sus conductas.

A través del juego, de sus mecanismos y del lenguaje emitido al jugar puede identificarse la intencionalidad en el participante y los posibles sentidos que da a su realidad, tanto por su propia conducta como por la que atribuye a otras personas u objetos a través del juego de ficción.

Alan Leslie (1987) define al juego de ficción como aquellas situaciones en las que ocurren por lo menos uno de los siguientes hechos:

- a. Sustitución de objetos;
- b. Atribución de propiedades ficticias; y
- c. Utilización de objetos imaginados.

Sabemos que la falta de juego simbólico es parte de la triada de las alteraciones sociales asociadas a los trastornos del espectro del autismo.

Como hemos visto hasta ahora, el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales van ligadas al juego en todas las etapas del desarrollo, pero para que exista un juego funcional debemos desarrollar la capacidad de imitación, para que exista un juego simbólico tenemos que ser capaces de entender las representaciones reales del mundo exterior y poder entender las claves sociales implícitas en el juego para poder predecir nuestras conductas y la de los demás.

La mayoría de los niños con TEA no alcanzan un nivel de imitación que les permita establecer una relación de juego funcional, poner objetos en filas, hacer girar ruedas de autos, muestran un desorden sensorial y de conductas repetitivas y estereotipadas que hacen que el juego pierda su propósito, se les dificulta entender las normas sociales y ser empático con el otro, por lo que las dificultades que encontrará para integrarse a los juegos en colectivo serán muy complejas.

Concluyo mi artículo haciéndoles una pregunta ¿Es imposible que los niños con TEA aprendan y disfruten el jugar en compañía de otros ?

Bibliografía

1. *Arbeláez, Cristina, Alejandro Salgado Montejo, Ana Cristina Velazco (2010) El juego de ficción y la teoría de la mente en niños con dificultades sociales. En: Divers.: Perspect. Psicol. / ISSN: 1794-9998 / Vol. 6 / No 1. Pontificia Universidad Javeriana de Colombia.*
2. *Ibáñez Barassi Agustín M. (2005) Autismo, funciones ejecutivas y mentalismo: Reconsiderando la heurística de descomposición modular. En Revista Argentina de Neuropsicología 6, 25-49*
3. *García García, E. et al. (2007). Teoría de la Mente y ciencias cognitivas. Madrid: Universidad Pontificia de Comillas*
4. *Montañez J, M.Parra, T.Sanchez y col. El Juego en el medio escolar. Universidad de Castilla – La Mancha*

Departamento de Psicología Básica, Universidad Complutense de Madrid
© **Elaine Maciques, todos los derechos reservados.**