

El juego y su función en el neurodesarrollo

El juego es la primera actividad productiva y adaptativa que realizan los niños. Es universal y se relaciona con la cultura, con el género y con la edad de quienes integran el juego mismo. El niño utiliza sus habilidades de desarrollo de maneras diferentes y va descubriendo sus talentos particulares. En forma temprana muestra sus preferencias por estilos de juego especial; algunos prefieren juegos tranquilos que requieren concentración y otros preferirán juegos físicos más vigorosos que dependerán de sus intereses y su entorno biopsicosocial.¹

Los juegos físicos pueden ser más vigorosos a medida que se adquiere mayor cantidad de habilidades y destrezas. Constituyen una forma de expresión cultural y una vez puestos en práctica permanecen como creación y recreación humana. Se trata de una forma de describir el mundo y el medio más eficaz de aprendizaje en el niño; es una auténtica necesidad infantil y una fuente de placer y goce, cuya característica fundamental es el comportamiento objetivo y subjetivo que desarrolla el niño.^{2,3}

Las formas iniciales de juego ponen en marcha las funciones perceptivas, sensoriales y motoras del niño, que son clasificadas e incluyen la visión, olfacción, audición, gusto, sensibilidad y motriz; se va a desarrollar de acuerdo a los niveles de maduración y permitiendo adquirir habilidades y destrezas manuales.

Cómo se desarrollan estas habilidades, para fines didácticos, podremos imaginar que el niño es un pequeño motor donde todo es actividad y funcionamiento continuo.⁴

El juego ayuda directamente al desarrollo proporcionando al niño un equilibrio imprescindible para lograr el aprendizaje y la interacción armónica con el medio. Ayuda al niño en habilidades cada vez más complejas; fija hábitos, contribuye a la exploración y descubrimiento de su propio cuerpo, de los otros y los objetos que lo rodean; facilita el proceso de so-

cialización; estimula la espontaneidad, imaginación, creatividad y observación. Ayuda también a regular las tensiones; posibilita la estructuración del lenguaje y el pensamiento; estimula la observación, la atención y la simbolización.⁵

El juego organiza el desarrollo sensorial permitiendo al niño conocer un mundo a través de palpar, morder, escuchar, coger, chupar. En el desarrollo psicomotor el juego facilita la coordinación y control global de los movimientos del cuerpo, el equilibrio, la precisión, la habilidad manual y la coordinación óculo-manual.

Con el juego se estimula el desarrollo cognitivo a través de la conciencia de causa-efecto, la organización espacio-temporal; el comienzo de conceptos prematemáticos; expresión, comunicación, atención, memoria, imaginación y creatividad. En el desarrollo afectivo, el juego es una expresión espontánea de la personalidad del niño donde descarga tensiones, favorece la autonomía, la emoción y la alegría.⁶

El juego es un vehículo para el aprendizaje de la conciencia social que permite al niño interpretar normas sociales y someter a los propios intereses la voluntad general.

Las madres y los niños se comunican a través del juego, que es un proceso interactivo y recíproco en los que ambos avanzan en su conocimiento.¹⁸

Existen diferentes tipos de juego que se pueden identificar en los diversos momentos históricos de la vida del niño:

a) **JUEGO IMITATIVO**: primera forma de interacción a través de una indicación predestinada por el adulto.

b) **JUEGO SOLITARIO** como si el niño ignorara a otros niños que se encuentran cerca de él.

c) **JUEGO LIBRE**, donde el niño explora sus propias capacidades; experimenta con objetos y toma decisiones para comprender la causa-efecto de la actividad.

d) **JUEGO OBSERVADO**. El niño mira cuando otros juegan.

e) **JUEGO PARALELO**. Los niños juegan con juguetes similares de modos similares, pero no interactúan.

f) **JUEGO SIMBÓLICO**. Consiste en acciones ejecutadas como permitiendo al menor reproducir la vida y las relaciones de los adultos.

g) **JUEGO ASOCIATIVO**. Los niños interactúan, comparten materiales y emociones, pero no parecen jugar el mismo juego o estar preocupados si el otro niño no coopera.

h) **JUEGO COOPERATIVO**. Los niños juegan juntos y crean una estructura elaborada respetando turnos.

i) **JUEGO DE ACOSO Y DERRIBO**. Los niños juegan a pelearse entre sí, imitando la agresión a través de la lucha, aunque en realidad sólo se hace para divertirse sin hacerse daño. Algunos autores lo describen como **JUEGO RUDO**.

j) **JUEGO SOCIO-DRAMÁTICO**. Los niños representan diferentes papeles y temas en historias que ellos mismos han creado, tomando en consideración identidad, función o actividad elegida. Se puede utilizar desde los dos años en adelante.⁷⁻⁸ (Cuadro 1)

Existe una gran variedad de juegos y cada uno influye significativamente en determinadas esferas del desarrollo. Estos tienen un elemento estrechamente relacionado con él mismo, que es el Juguete. El juguete desde su origen es resultado de la cultura humana, representa un instrumento o herramienta educativa creada expresamente para jugar, es decir para invitar o estimular alguna actividad con la finalidad de ofrecer placer y alcanzar una actividad especial Aprender jugando.⁹

Cuadro 1. Muestra tipo de juegos y su etapa de aplicación idónea

Tipo de juego	Edad de utilización
Juego imitativo	Desde los 6- 18 meses
Juego solitario	De los 18-36 meses
Juego observado	De los 2-3 años
Juego paralelo	De los 2-4 años
Juego simbólico	De los 3-6 años
Juego asociativo	De los 3-6 años
Juego cooperativo	De los 5-12 años
Juego de acoso	De los 7-11 años
Juego socio-dramático	De los 2 años - adulto

Cada juguete está destinado a una edad y desarrollo determinados con intereses y vivencias definidas. El juguete tiene características de género, contexto social y de fin educativo, dirigido a las habilidades que deseamos desarrollar.

El juguete es una herramienta que facilita el proceso de neurodesarrollo y en este rubro el juego es el efector que permite la expresión y adquiere un desarrollo óptimo. Durante los dos primeros años de la vida los juegos y los juguetes recomendados se muestran en el cuadro 2.^{10,11}

Recordemos que el juego es la mejor estrategia de exploración en el niño, por lo cual se deben evitar juegos o juguetes que generen un riesgo:

a) Sonajas pesadas, duras y con filos

b) No proporcionarle herramientas que no son juguetes como el teléfono celular, encendedores, cerillos, cajas de cigarros, el control remoto de la TV.

Cuadro 2. Muestra juegos, juguetes y su aplicación

Edad	Juego	Juguete	Intención aplicativa
0-3 meses	Canto.	Voz y figuras animadas e inanimadas.	Interacción social, comunicación, apego.
3-6 meses	Canto, exploración de juguetes, búsqueda de la fuente sonora.	Sonajas ligeras, cajas musicales, móviles.	Interacción social. estimulación múltiple sensoriperceptiva.
6-9 meses	Búsqueda de objeto escondido, juegos de interacción (a dónde está el nene); de imitación (la mesita).	Padres o hermanos, pelotas, sonajas, muñecos de diferentes texturas, pequeños recipientes plásticos.	Exploración, observación y repetición de acciones dirigidas por el adulto.
9-12 meses	Reforzamiento de pinza fina, imitación de gestos, cantos, juegos con secuencia.	Pequeños objetos (pijamas), muñecos que se puedan vestir y desvestir, libros para bebés.	Estructuración de causa-efecto, estimulación del esquema corporal y lenguaje, habilidades motrices finas.
12-18 meses	Cantos, rimas, juegos de actividades de la vida diaria, jugar a arrullar al bebé.	Alcancías, cuentos con ilustraciones grandes, muñecos que se puedan vestir y desvestir, pelotas, juegos de té.	Coordinaciones motoras finas y gruesas, lenguaje, atención, memoria, esquema corporal.
18-24 meses	Dibujo de trazos, actividades de la vida cotidiana, escondidillas, actividades de ensartado, rasgado, estrojado.	Cuentos con ilustraciones grandes, juegos de té, pelotas, cuentas y agujetas, muñecos que se puedan vestir y desvestir.	Lenguaje, coordinación motora gruesa y fina, esquema corporal, atención, memoria.

c) Contar con medidas de protección a contactos eléctricos, albercas, escaleras, llaves del gas.

d) No utilizar andadera ni brincolín.

e) Cuando se utilicen pequeños objetos como pijas siempre debe ser bajo supervisión de un adulto.

f) Recuérdese que el juego es un excelente vehículo de interacción con el adulto, por eso el juguete no debe ser más importante -costo elevado- que el juego mismo.

El tiempo de utilización del juego y el juguete dependen del nivel de madurez del niño, de la motivación, de la disponibilidad familiar para llevar a cabo el juego y lo más importante de las características personales del niño. No se debe obligar a jugar lo que nosotros queremos, sino lo que su interés determine.

La televisión es un excelente medio de estimulación visual, auditiva y de conocimientos para el niño, pero no hay que olvidar que no es el único elemento de estimulación, se debe racionalizar su uso de acuerdo a la edad del niño; idealmente no más de 45 minutos a una hora al día. Evidentemente se deben utilizar otras actividades de la vida diaria, al aire libre y en espacios específicos para ello. La televisión con abuso evidentemente cambiara la función del juego.

El juego es un valioso medio para estimular, educar e influir en el neurodesarrollo del niño. A través de

esta actividad se contribuye a la formación de cualidades positivas de la personalidad independencia y autosuficiencia del mismo. El juego es una cosa seria por lo tanto **NO DEBEMOS DESCUIDARLO.**

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Zuluaga JAG. Neurodesarrollo y estimulación. Ed. Med Panamericana Colombia, 2001
2. Chavez TR. Neurodesarrollo neonatal e infantil. Ed. Médica Panamericana. México, 2003.
3. Berger KS, Thompson RA. Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia. Ed. Médica Panamericana 6ª edición. España, 1997
4. www.tittilimundi.com
5. Missuana Ch, Pollock N. Play deprivation in children with physical disabilities. The role of the occupational therapist in preventing secondary disability. Am J Occupational Ther 1991;45:882-8
6. Petrie P. Cómo jugar con tu bebé. Editorial Norma 6ª edición, Buenos Aires, 2000
7. Bolaños C. Manual de estimulación temprana con un enfoque humanista. Ed. Noriega México, 2001.
8. Tortber M. Juegos para el desarrollo motor. Ed. Pax México, 1982.
9. Monografía No. 1 Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil. 1976
10. Witmer y Kotinsky. Personality in the making. Harper and Brothers 1952.
11. Zhukovaskaia RI. El juego y su importancia pedagógica. Editorial Pueblo y Educación. Cuba, 1980.
12. Berruezo PP. La pelota en el desarrollo psicomotor. Ed. E Núñez. Madrid, 1995.

