

SIGNIFICACION EVOLUTIVA DEL JUEGO

F. SECADAS

Resumen de la conferencia dada el 17 de Mayo 1976.

Pese a ser el juego la actividad preferida del niño y consustancial con la infancia, las teorías propuestas para la comprensión del fenómeno distan mucho de interpretarlo satisfactoriamente. En el contexto de nuestros propios trabajos, la hipótesis propuesta atribuye al juego una función de sedimentación de hábitos a través de actividades rutinarias que los transforman en instrumentos útiles para el progreso y desarrollo mental. En el orden de la inteligencia, el progreso se definiría por un tránsito del estado lábil de las representaciones y vivencias hacia una estructura, que es la meta u objetivo de la evolución en un momento dado. A medio camino entre ambos polos actuarían mecanismos de transformación tentativa de los materiales. La acción de estos mecanismos se aplicaría bien sea en un estado anabólico o ascendente que pudiéramos identificar al concepto de aprendizaje, formas de elaboración que requieren dedicación y suponen esfuerzo hasta lograr una cierta familiaridad con el ejercicio o hábito implicado; o bien en la fase catabólica del proceso, mediante la reite-

ración de la práctica que al actuar sobre el hábito recién adquirido, lo transformaría en destreza y habilidad instrumental. Esta última sería la misión específica que, al liberar la atención a medida que se hace innecesaria para proseguir la actividad, dejaría libre el pensamiento para aplicarse a nuevas adquisiciones, exento de la servidumbre del aprendizaje.

En una segunda parte se intenta poner a prueba, en un ensayo experimental, la hipótesis enunciada. Y sirviéndonos de dos procedimientos, de observación directa de escenas de juego y de toma fotográfica y filmada de dichas escenas, se ha ido fijando la edad de uso de los distintos aparatos y de juegos en parques infantiles, y analizando las actividades hasta determinar:

- 1.- La sucesión cronológica de dichos juegos, estableciendo una escala tentativa de cinco aparatos significativamente distanciados en la muestra observada, y utilizables como prueba provisional de maduración y desarrollo.
- 2.- Probabilidad de empleo de los distintos aparatos según la edad.
- 3.- Dimensiones de contenido, en términos de actividades desarrolladas en el ejercicio de los juegos.
- 4.- Factores de motricidad implicados en el conjunto de los instrumentos de juego utilizados.

Por todos los conductos se llega a una triple fase de los juegos observados, reflejo probable de tres modalidades generales del juego físico, a saber:

- 1.- Juego visceral (de 1 a 3 años), en el que predomina la postura sentada, mantenida durante el movimiento uniforme y progresivamente dominada, por ejemplo en la plataforma giratoria, en el tobogán y en las primeras etapas del columpio y de la palanca.
- 2.- Juego troncular (de 4 a 6 años). La actividad se desplaza desde la postura sentada a la actividad troncal y al movimiento de coordinación tronco-extremidades, tanto en la carrera como en el salto, ~~en el ascenso o las escaleras~~ y en el ágil descenso por los aparatos. Denota capacidad de compensación de equilibrio por torsiones del tronco y por medio del movimiento de las extremidades tanto superiores como inferiores. Se centra el equilibrio en el dominio del tronco y en la resistencia de las extremidades.
- 3.- Juego distal (de 7 a 10 años). El centro de las destrezas parece desplazarse del tronco a las extremidades, tendiendo a una coordinación de todo el cuerpo sobre un frágil equilibrio, con una variada gama de posturas, piruetas, malabarismos y signos de agilidad acrobática. El centro de equilibrio parece haber emigrado hacia brazos y piernas, manos y pies; cada vez, a miembros más diferenciados, como ensayando una mayor finura y prontitud de respuestas a las estimulaciones mínimas de los senso-receptores distales.

En síntesis, a estas actividades manifestadas en forma lúdica ha precedido un ejercicio de adquisición normal de habilidades, los resultados parecen congruentes con la hipótesis de que la actividad que a través de la actividad lúdica se consolidan las habilidades adquiridas por vía de esfuerzo

adaptativo, en etapas anteriores. En esto consistiría el progreso evolutivo, que define las etapas psicológicas como fases de un proceso de maduración.

Se adivina en el fondo de esta dinámica cinética de la maduración una tendencia profunda que iría desplazando progresivamente las manifestaciones lúdicas a áreas de influencia blastodérmica precedidas por la maduración:

1. Endodérmica, de sedimentación visceral, que comprendería los primeros años (1 - 3).
2. Mesodérmica, que regularía el desarrollo de la actividad muscular y mioarticular en general, en el sentido tronco-distal digito-manual.
3. Ectodérmica, que empalmaría con la terminación de estas últimas habilidades en la coordinación sensomotórica y concluiría en la actividad cerebral, con implicación del ejercicio de la inteligencia: juegos ulteriores de agilidad manual, juegos de pensamiento...

La condición lúdica vendría definida por el hecho de sucederse siempre cronológicamente en una etapa posterior al desarrollo natural de cada una de estas áreas de la conducta.

El estado actual de esta hipótesis, todavía embrionario para constituir una teoría, pero con suficiente poder insinuante, vendría definido por las tres características siguientes:

1. El juego se apropia de actividades en período avanzado de asimilación y las ejercita con esfuerzo y atención reducidos, en orden a una consolidación de las mismas como habilidades instrumentales poniéndolas al servicio de las etapas siguientes del desarrollo biopsíquico.

2. El orden de esta manifestación tendría sucesivamente carácter visceral, mió-articular y de conducta adaptativa e inteligente, sugiriendo una subordinación de actividades presididas por las áreas orgánicas de origen endodérmico, mesodérmico y ectodérmico, respectivamente.

3. Esa tendencia progresiva no es lineal sino recurrente. A lo largo de la evolución ontológica, se producirían ciclos de maduración a distintos y sucesivos niveles. La personalidad iría edificándose y estructurándose por el orden antedicho, en cada ciclo.

La función del juego sería, en definitiva, rematar, terminar y consolidar los ciclos y, con ello, asegurar la estructura de la edificación personal. El juego concluiría los ciclos de maduración psíquica distanciando al hombre progresivamente del animal.
