

Los Juegos Del Niño En La Actualidad. **Su Incidencia En La Estructuración Del Psiquismo**

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES - FACULTAD DE PSICOLOGÍA

MELANIE KLEIN

Para esta autora el juego es de **carácter sexual**, las experiencias sexuales encuentran representación y abreacción en el juego. Klein liga la sexualidad con la angustia. La instauración de la represión implica la formación de diques que ponen en marcha el proceso sublimatorio.

Esta relación con la sexualidad llevó a Klein a reformular la técnica del juego para el análisis de niños, que tenía algunos antecedentes incipientes.

En las inhibiciones del juego encontramos interés reprimido. La intensidad de los contrainvestmentos diferencia entre un juego estereotipado y un juego creativo. El juego descarga fantasías masturbatorias que pueden devenir en compulsión de repetición.

En el análisis de niños, muchas veces, tenemos que diferenciar entre juego creativo y compulsión de repetición. **En el niño pequeño la repetición de la acción es placentera y responde al deseo de dominio, pero la insistencia en algunos casos puede devenir estereotipia.**

El analista debe evaluar permanentemente el proceso que está conduciendo, cuando interpretar, cuando acompañar el despliegue lúdico y prestarse a los pedidos del niño, y **cuando acotar o pautar límites frente a una repetición que ya no es elaborativa y puede tornarse compulsiva.**

Klein plantea la sublimación primaria como constitutiva. El placer del movimiento y la palabra serían transformaciones de la pulsión sexual, ligadas a la escena primaria. La sublimación secundaria se expresa en el juego y luego en los deportes.

La inhibición del movimiento, la palabra, el juego y el deporte sería represión exagerada de fantasías sexuales (muchas veces por prohibición externa) y junto con ella de toda la imaginación.

Desde Klein lo constitutivo del juego y el movimiento son las transformaciones de la pulsión sexual y el riesgo estructural, las posibles inhibiciones por exceso de excitación sexual o por prohibiciones externas excesivas. El otro elemento determinante del tipo de fantasía que recreará el juego es la escena primaria, que podrían ser sádicas, de pelea o de unión.

Klein inaugura la técnica del juego en análisis de niños con el análisis de Rita 1923. Hubo antecedentes con Sigmund Pfeifer y Hermine von Hug Helmuth.

El juego en análisis de niños es concebido al modo de la asociación libre que deviene material para la interpretación del analista:

Klein plantea temas centrales a interpretar en el análisis de niños:

- 1- Núcleo de fantasías masturbatorias que se descarga a través del juego. Juego con relación a la escena primaria.
- 2- Analogía juego-sueño, como realización de deseos y expresión de la actividad mental.
- 3- El niño inventa y asigna diferentes personajes en los juegos, a través de la proyección, el desplazamiento y la personificación. Muchas veces, el niño proyecta en sus personajes aspectos parciales de su mundo interno y de las instancias psíquicas, los personajes toman a su cargo aspectos del ello y del superyo y es a través del juego de fuerzas que el niño expresa el conflicto intersistémico descargando la angustia que éste le provoca.

En otras ocasiones, aparece algún personaje en la escena lúdica que representa la instancia yoica y resuelve la situación, devolviendo cierta tranquilidad al niño.

En Klein es la sexualidad la que guía su interpelación y su objetivo es hacer consciente las fantasías originarias que se expresan a través del juego.

Es clásica la controversia entre Anna Freud y Melanie Klein respecto del juego y del análisis de niños. Para la primera su objetivo es desexualizador y adaptativo, incluso plantea aspectos educativos en el análisis de niños.

La influencia de Anna Freud fue importante en Educación. Ella aspiraba a que la institución escolar fuera promotora de sublimaciones saludables y creativas que llevaran a un desarrollo armonioso de las instancias psíquicas en la transformación de las pulsiones bajo predominio yoico. Su texto “Introducción al psicoanálisis para educadores” tuvo gran repercusión en los medios educativos, también de nuestro país.

En cambio, Melanie Klein plantea que el niño está inevitablemente atrapado por el conflicto pulsional y el psicoanálisis de infancia es un modo de superarlo.

DONALD WINNICOTT

Winnicott imprime un vuelco en la concepción del juego al considerarlo **una entidad en sí misma**, con función estructurante para la constitución psíquica. Su riqueza amplía las posibilidades simbólicas y creativas del sujeto en constitución.

Winnicott postula la constitución de tres objetos: **el objeto subjetivo, el objeto transicional y el objeto objetivamente percibido**.

El objeto subjetivo se construye en los primeros tiempos de vida caracterizados por la dependencia absoluta, producto de la prematuración y el desvalimiento del cachorro humano al nacer. En esos momentos, la madre “devota” logra identificarse con su bebé y satisfacer así lo más adecuadamente posible las necesidades de éste. **Este sostén, “holding” en el decir de Winnicott, produce en el bebé la “ilusión” de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear, una superposición entre el pecho ofrecido por la madre y la ilusión de que éste fue creado por él.**

El objeto subjetivo es una creación del bebé en unidad virtual con la madre, corresponde a la omnipotencia y a la indiferenciación yo-no yo. Este objeto, bajo predominio de la ilusión, **irá sucumbiendo frente a la desilusión gradual proveniente de las frustraciones cotidianas**. La “madre suficientemente buena” es capaz de conducir el proceso de ilusión y desilusión, en el camino a la estructuración diferencial, mundo interno-mundo externo y al proceso de adaptación.

Para arribar al objeto objetivamente percibido, correspondiente al mundo externo, será necesario por parte del bebé el despliegue de la agresión que forma parte del impulso amoroso primitivo y cuyo origen se encuentra en la motilidad de la vida intrauterina. Winnicott concibe un bebé activo y con iniciativa desde el nacimiento. A esta actividad propia la denomina “gesto espontáneo”.

En los tiempos de la ilusión, la madre debe tolerar el ataque instintivo, agresivo del bebé, y solo paulatinamente oponerle resistencia. **En la oposición de la madre a este ataque instintivo es donde va a aparecer la primera distinción yo-no yo.**

La construcción del objeto objetivamente percibido es propuesta por Winnicott como un proceso transicional.

Winnicott percibió, observando atentamente muchos bebés, que mientras éstos succionaban con vehemencia su pulgar se acompañaban con otra serie de acciones, tomar la punta de una sabanita, o frazada, o algún puñado de lana y luego un muñeco peluche, blando y suave. Estas acciones acompañaban al bebé, especialmente en momentos de soledad o frente a la necesidad de conciliar el sueño.

Winnicott acuñó el concepto de objetos transicionales, respecto a estos elementos blandos y suaves, ofrecidos desde el exterior, generalmente por la madre misma, que metaforizan el cuidado materno y le permiten al sujeto en constitución ir construyendo gradualmente las categorías ausencia-presencia en el camino de la diferenciación yo- no yo, a fin de lograr la integración en la constitución subjetiva.

Cuando este proceso no se realiza adecuadamente el niño entra en una angustia intolerable que le dificulta la introyección del objeto materno y la separación necesaria para su propio desarrollo.

Winnicott considera la importancia estructurante del juego en sí mismo y no sólo vinculado con la masturbación y la sublimación de la pulsión.

El jugar se ubica en la órbita de los fenómenos transicionales, desde la primera creación de un objeto transicional, primera posesión no-yo, hasta las últimas etapas de la capacidad de un ser humano para la experiencia cultural. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la relación niño-mundo. El ambiente en que se desarrolla la crianza, sería esa zona intermedia emocional.

Jugar superpone dos zonas transicionales, la del niño y el terapeuta y la del niño y la madre. En la superposición del juego del niño y de otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimiento. El jugar de los niños es en sí mismo terapéutico.

Winnicott diferencia entre play, game y playing.

Play, expresión lúdica, al modo kleiniano, juego a ser interpretado.

Game, juego reglado, sigue caminos predeterminados.

Playing, Winnicott utiliza participios sustantivados, para dar la idea de procesos y no productos terminados.

Winnicott privilegia el “playing” y el ser “being” como entidades en permanente movimiento creativo y cambio. En este sentido el jugar despliega el potencial de creatividad constitutivo de la subjetividad que en el interjuego con el otro activa el proceso de simbolización.

Winnicott diferencia entre aggressiveness, espíritu emprendedor, energía y actividad y aggressivity o agresión propiamente dicha. La palabra agresión proviene de un término latino gredi, dirigirse a alguien, andar, en el movimiento del feto, ubica Winnicott la prehistoria de la agresividad. El ser al moverse y al toparse con un obstáculo, va ayudándose en el proceso de descubrimiento de un espacio exterior y de los objetos que lo habitan.

Desarrollo del jugar

Las etapas de la constitución del juego corresponden a los tiempos de constitución del objeto.

1- El niño y el objeto se encuentran fusionados. El niño tiene una visión subjetiva y la madre se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar. Omnipotencia. Corresponde al objeto subjetivo.

En esta etapa se observan juegos de interacción caracterizados por la fusión corporal y la continuidad sensorial entre el bebé y el adulto.

2- **El objeto es repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva**, es necesario una madre dispuesta a participar y a devolver lo que se le ofrece.

En este ir y venir, la madre oscila entre ser lo que el niño tiene la capacidad de encontrar y alternativamente ser ella misma, a la espera que la encuentren. Etapa de la constitución del objeto transicional.

Los objetos transicionales son muñecos blandos y suaves, provenientes del exterior, que representan algo del bebé y algo de la madre.

Estos muñecos deben ser accesibles al niño, no ser modificados ni lavados, disponibles para acompañarlo, especialmente en los momentos de angustia y soledad y en sus primeros desafíos frente a la realidad exterior.

Este encuentro madre-bebé, permite al niño gozar de la omnipotencia de los procesos intrapsíquicos con su dominio de lo real.

3- **El niño puede jugar solo con la confianza de que la persona a quien ama está cerca.**

En esta etapa encontraremos juegos donde se despliega la agresión y la confrontación entre el deseo de la madre y el del niño. Se desarrolla una alternancia entre la aceptación de la madre de la agresión del niño y la imposición de consignas y límites provenientes del ambiente.

Aquí el niño es más activo-agresivo en la investigación del ambiente, romper juguetes es un modo de conocimiento, apoderamiento y elaboración de la frustración por la pérdida de la fusión con la madre.

4- El niño puede disfrutar de la superposición de dos zonas de juego, la propia y la de la madre. **Ha logrado la capacidad de aceptar o rechazar propuestas y tomar iniciativas**, así queda allanado el camino para un jugar juntos en una relación, inscribiendo la alteridad y logrando la construcción del objeto real.



En el juego, el niño y el adulto pueden crear y usar toda su personalidad.

Winnicott contraponen el vivir creador saludable al acatamiento a la realidad exterior como base enfermiza.

Para Winnicott el juego es un fenómeno subjetivo estructurante en sí mismo, no sólo representante pulsional y está al servicio del mantenimiento de la transicionalidad en la infancia. Los fenómenos transicionales no desaparecen totalmente con la constitución del objeto real y la adaptación, sino que mantienen su espacio en la adultez en las artes, la religión y la creatividad.

La función del ambiente en las primeras etapas es permitir el desarrollo de la ilusión y sostener empáticamente el inmenso impacto de la pérdida de la omnipotencia en el camino a una adaptación lo más creativa posible a la realidad material.

JEAN PIAGET

La Psicología Genética trata de explicar la génesis de las funciones mentales, inteligencia, percepción etc. **La inteligencia, según Piaget, se desarrolla como una construcción continua y compleja de organización del mundo.** El niño organiza el mundo, organizándose, tendiendo a formas de equilibrio más complejas, cuanto más móvil es este equilibrio, la estructura es más estable y los estímulos pueden ser tramitados en entramados más complejos.

El juego es el reflejo de la experimentación del niño con el mundo. Es una transformación activa entre sujeto y objeto, a través de procesos de asimilación y acomodación.

Desarrollo evolutivo del juego

1- JUEGO FUNCIONAL DE EJERCITACION

En el nivel sensorio motor el niño pasa del ejercicio reflejo a las reacciones circulares primarias, repetitivas de una conducta lograda. **La inteligencia emerge cuando el niño es capaz de coordinar esquemas de acción y realizar una acción, no imitativa sino original, invención.** La intencionalidad, anterior al lenguaje, marca la pauta de la construcción de la inteligencia. Si bien es difícil distinguir esta intencionalidad, Piaget la ubica en la conciencia del deseo y la dirección del acto, siendo esta conciencia función del número de acciones intermedias para el logro del acto principal. Observamos aquí ya la relación entre creatividad e inteligencia.

La actitud investigativa del niño frente a su entorno se despliega en la interrelación entre lo propio del sujeto y los estímulos externos. En este período, alrededor de los 8 meses, el niño es muy afecto a los juegos

relacionados con la construcción del objeto permanente. Las sabanitas y almohadones ocultan y develan al objeto ausente, en el camino a la constancia objetal. A esta edad el infante comienza a ser un “teorizador de la realidad”. **La actividad de los sentidos y el juego de intencionalidad es la base de la estructuración de la inteligencia.**

Ya en este nivel comienza a tener una influencia diferencial el acceso a los distintos estímulos lúdicos, como vamos a ver luego respecto a los juegos actuales y el desafío que le presentan al niño.

2- JUEGO SIMBÓLICO.

Caracteriza al período preoperatorio y a la instalación de la función semiótica. Es el juego por excelencia, el niño puede disponer de un sector de actividad, cuya motivación no sea la adaptación a lo real sino la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones. **El juego simbólico para Piaget es un refugio para el yo, frente a la constante demanda de adaptación al mundo de los adultos.**

Encontramos aquí un paralelismo con la idea de transicionalidad de Winnicott respecto a la envergadura del trabajo psíquico involucrada en la adaptación activa a la realidad exterior, tanto en el ámbito afectivo como cognitivo.

Piaget plantea que si la renuncia a la omnipotencia y al egocentrismo es demasiado precoz en pos de adaptación, el niño pagará un alto costo emocional. Confrontamos la idea de Piaget de adaptación como interjuego entre asimilación y acomodación con la idea de acatamiento de Winnicott.

El aprendizaje creativo es un interjuego constante entre asimilar la realidad a los esquemas propios del sujeto y modificar esquemas existentes (acomodación) frente a los nuevos estímulos.

También el lenguaje es un instrumento de adaptación. Al principio, el niño superpone palabras aprendidas con otras creadas, que conforman la media lengua comprendida casi exclusivamente por el círculo familiar, y paulatinamente se va apropiando de los significantes de consenso colectivo.

Los juegos de imitación implican pura acomodación a modelos exteriores.

Nos preguntamos acerca de los efectos de una estimulación externa de tan elevada intensidad que demanda más imitación que aprendizaje, no hay tiempo de procesar el estímulo e ir asimilándolo a esquemas propios.

La zona proximal del desarrollo, según Vigotsky es la distancia óptima entre la estructura del sujeto y los nuevos estímulos. Piaget también propone lograr niveles óptimos de dificultad en la presentación de estímulos para activar procesos inteligentes y respuestas creativas nuevas a problemas

plantados. **Una excesiva distancia entre los esquemas propios del niño y los nuevos desafíos puede provocar retracción o imitación sin comprensión.**

3- JUEGOS REGLADOS

El niño sale del egocentrismo del pensamiento intuitivo y es capaz de **aceptar reglas universales**, su moral se ha vuelto autónoma y "**debería ser capaz de aceptar normas éticas y morales universales**". Se ha instalado en un mundo de operaciones concretas y reversibles. **Los juegos basados en reglamentos permiten desarrollar la competitividad, respetando las diferencias, buscando superación y tolerando la frustración.**

La ejercitación de operaciones concretas en los juegos con pares permite al niño evaluar sus talentos y desarrollarlos según sus inquietudes. Proponerse desafíos y desarrollar la capacidad de tolerar y superar frustraciones frente a iguales, fortalece la conciencia de sí frente al éxito y al fracaso

4- JUEGOS MENTALES

Corresponden al nivel lógico formal, el pensamiento adquiere la **capacidad de abstracción y es hipotético deductivo**. El niño no necesita sostenerse en objetos materiales. **Su juego se caracteriza por la reflexión y la capacidad de realizar operaciones de operaciones**. Se interesa por juegos de ingenio y de estrategia.

**Lic. Clara Raznoszczyk de Schejtman.
Profesora Regular Adjunta Cátedra II , Psicología Evolutiva -niñez**