

Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia

Play, tenderness and encounter. Fundaments in early childhood

*María Regina Öfele**

Resumen

Juego, ternura y encuentro son tres pilares entrelazados fundantes en la primera infancia. Así lo reflejan los juegos y juguetes a lo largo de la historia y en la actualidad, siendo los juegos tradicionales de la primera infancia otra referencia valiosa en este sentido. A lo largo de este trabajo se desarrolla la relación de los tres ejes y las implicancias en el desarrollo del ser humano.

Palabras claves: juego, juegos tradicionales, juguetes, primera infancia, ternura, encuentro.

Abstract

Play, tenderness and encounter are three founding pillars intertwined in the first childhood. This is reflected in the games and toys throughout history and in the present, being the traditional games in the first childhood another valuable reference in this sense. This work develops the relationship of the three axes and the implications on the development of the human beings.

Key words: game, traditional games, toys, early childhood, tenderness, meeting.

*Lic. en Psicopedagogía y Dra. en Psicología Educacional. Directora del Instituto de Investigación y Formación en Juego. E-mail: mro@juego.org.ar

Desde los orígenes en la primera infancia podemos hablar de tres pilares entrelazados: el juego, la ternura y el encuentro. Estos tres fundamentos están entrelazados como los tres anillos del nudo de Borromeo: si falta uno, pierde sentido. Cuando uno de estos ejes no está presente o falla veremos consecuencias en el futuro en diferentes aspectos del desarrollo del sujeto. Con demasiada frecuencia se cree que un niño no registra lo que sucede a su alrededor en los primeros años. En algunos contextos circula la creencia que el niño recién comprende cuando comienza a hablar o a partir de algún otro aprendizaje importante. Desde esta postura, no tendría mayor sentido jugar ni realizar ninguna otra actividad más que los cuidados básicos, limitándose a tener como objetivo que el niño aumente de peso e incorpore las pautas de desarrollo estipuladas y “esperar que crezca”.

Sin embargo, en la primera infancia es cuando se establecen las bases de todo sujeto, de su personalidad, de su desarrollo, de su afectividad y de su socialización. Será importante por lo tanto estar atentos a todo lo que suceda en los diferentes ámbitos (familiar, educativo, terapéutico, social). Si bien podemos observar numerosos cambios y modificaciones en políticas educativas, en costumbres familiares, en hábitos sociales a lo largo de la historia, las bases del sujeto siempre se establecieron en los primeros años de vida. A lo largo de la historia de la educación en el nivel inicial, por ejemplo, descubriremos numerosas indicaciones y sugerencias de diseño de espacio, de juguetes y de intervenciones del educador que fueron modificándose de acuerdo a nuevas teorías, investigaciones y descubrimientos. Lo mismo podremos descubrir en historias familiares y sociales donde costumbres y hábitos fueron cambiando a lo largo de los tiempos de acuerdo a diferentes variables. Vale como un ejemplo la forma de vida familiar en la que muchas veces vivían tres generaciones juntas en una misma casa facilitando así el juego y el encuentro entre generaciones, compartiendo historias, cuentos y tradiciones de diferentes épocas. Los espacios de juego habilitados intrafamiliares y los espacios públicos también han sufrido cambios vertiginosos, mucho más en las grandes ciudades donde el espacio público está cada vez más restringido para el juego y el encuentro y más aún

para la ternura. Los materiales de los juguetes son otro ejemplo claro de la transformación histórica de la infancia y su influencia en el juego de los niños. Lo natural y otros materiales más nobles fueron siendo reemplazados por material sintético, plástico y electrónico, incluyendo cada vez más objetos de la vida real en formato pequeño. Y no podemos dejar de mencionar aquí la importante influencia de la tecnología en la actualidad que desde muy temprano forma parte del mundo lúdico de los niños.

Las transformaciones que han sufrido los juguetes a lo largo de la historia tanto en materiales, diseños, formatos y su misión en la infancia demuestran que el juego siempre estuvo presente en la niñez aún pudiendo tener implicancias diferentes desde la óptica de los adultos. Los juguetes que se encuentran en museos ponen en evidencia la importancia del juego en la primera infancia desde tiempos muy remotos, si bien las explicaciones que se dieron al juego pueden variar según el momento histórico, la visión de infancia, y la comprensión del juego en cada momento. En la actualidad está estudiado y demostrado que todo aquello que se habilite como todas las carencias en esta franja estaría dejando huellas complejas de modificar. Y aquí no hacemos referencia únicamente a la falta de alimentación o cuidados básicos sino también a la carencia de juego, ternura y encuentro con el otro, ya sea la madre, padre o personas que cumplan dicha función, independientemente de los estilos y posturas teóricas vigentes.

¿Por qué jugar en la primera infancia?

Cuando el niño nace se encuentra en un mundo lleno de estímulos desconocidos que necesita ir incorporando para poder subsistir, vincularse y socializarse. Desconoce los usos, los significados de los objetos y de su entorno y también desconoce su propio cuerpo. En encuentros casuales con partes de su cuerpo comienza a explorar sonidos, gorgojeos, movimientos de brazos y piernas, chupándose los dedos o los pies, etc. Cuando en esos descubrimientos se incluye otro (mamá, papá, cuidador) respondiendo a la voz o al movimiento se puede transformar en un juego breve. Es jugando que el sujeto va siendo y se va haciendo. Es a través del juego que el bebe va a conociendo el mundo que lo

rodea y va eligiendo y descartando lo placentero y lo displacentero. El juego es encuentro, en el juego el bebé se comunica a partir de códigos diversos, códigos que el otro aceptará y comprenderá y, por supuesto, corresponderá si el juego debe seguir vivo. Jugar genera vínculos con los otros, tanto niños como adultos y establece variados canales de comunicación construyendo lenguajes. Jugar es disfrutar y ciertamente cuando ya no se disfruta y/o irrumpe la angustia, se abandona el juego (Öfele, 2013).

Lo lúdico es tan esencial y fundante como lo es la alimentación en un niño que va creciendo y desarrollándose. Una vida sin juego es una mecanización, una repetición automática de rituales para sobrevivir. Una vida sin juego deja de tener sentido y las consecuencias son serias a corto, mediano o largo plazo.

Pero, ¿en qué momento comienza el juego? Las teorías difieren en sus respuestas a esta pregunta estableciendo el inicio del juego ya sea en el nacimiento o posterior al mismo. Con los avances tecnológicos podemos permitirnos la hipótesis del inicio del juego antes del nacimiento. Es sabido que la forma de transcurrir un embarazo por parte de la madre y también del padre influye (sin por ello hablar de determinación) en el desarrollo de un niño. El bebé reacciona con movimientos frente a algunas acciones (o interacciones) de la mamá durante el embarazo. Si bien podemos pensar que estos "juegos" son decodificaciones de los adultos, queda abierta la hipótesis. No podemos hablar de un momento temporal único que marque el inicio del juego. Pero cuando una madre atraviesa su embarazo con placer, disfrutándolo, desde antes del nacimiento establece un encuentro con su hijo incluyendo la ternura, imaginándolo y proyectando un vínculo en la espera. Desde antes del nacimiento podremos plantear la hipótesis de un vínculo lúdico.

Cuando la madre juega con su bebé, se produce algo del orden de una transmisión. La madre cede a su hijo su propia capacidad de imaginar y de jugar. Verden-Zöllner y Maturana (1994) aluden a este aspecto cuando hacen referencia a la aceptación mutua entre la mamá o el papá y el bebé, debiendo encontrarse con su hijo desde la mirada y desde la aceptación corporal sin desviarse con deseos del adulto hacia ese hijo, proyecciones a futuro, buscando otra cosa que

no sea el juego mismo entre los dos. En el ir y venir de miradas, de intercambio de sonidos, de respuesta motora se va construyendo el vínculo materno filial. La relación entre madre e hijo se va construyendo en el juego, que puede tener múltiples características: cantos, respuestas sonoras, juego de miradas, movimientos físicos, balanceos, etc. La calidad del vínculo va a la par de la calidad de juego que se desarrolla en esta franja etaria.

En ese juego con la mamá, el bebe se encuentra y se descubre y la mamá encuentra a su hijo y lo descubre como tal, inscribiéndolo como hijo. Para que esto se desarrolle y se afiance es indispensable que los cuidados básicos (higiene, alimentación, etc.) no sean hechos automatizados o mecánicos sino que estén signados por un sentido y atravesados por la ternura.

Esta ternura al mismo tiempo debería estar signada por la confianza y el permiso de la madre en y hacia el hijo, permitiendo y habilitando las múltiples y posibles expresiones. Si la madre o el adulto a cargo del niño no tiene confianza en él, el vínculo va a estar marcado por la desconfianza, por una falta de fe en el niño, que crecerá teniendo que demostrar con mayor esfuerzo sus habilidades, buscando constantemente la aprobación del otro.

Generar un vínculo de ternura con un niño implica una escucha atenta y empática, una cercanía afectiva, una mirada comprensiva, un tacto que se traduce en caricia, un abrazo que se traduce en la acuñación de ese niño. Una ternura que es disfrute mutuo y paralelamente sostén firme por parte del adulto que implica contención y en otros términos, límites.

El tercer pilar mencionado en el inicio de este trabajo es el encuentro. El mismo se refiere al encuentro de la madre y su hijo en ese vínculo de confianza a través del juego. Es allí, en ese canal, que se comienza a establecer la comunicación gestual, corporal, visual, vocal, en definitiva lúdica. Esta comunicación implica acuerdos entre la madre y el bebe que llevarán entonces a un intercambio rítmico y armónico, un juego regulado. Es en ese intercambio, en ese juego de vaivén, de ida y de vuelta donde se van estableciendo las bases del compartir y de la socialización. Para ello, es necesario que el adulto esté atento a

los momentos, deseos, tiempos, ritmos del niño para poder jugar de acuerdo a sus posibilidades sin violentar las posibilidades del niño.

Para ello es indispensable que la madre y/ o el adulto a cargo desarrolle su capacidad lúdica para lograr ese vínculo de juego con el hijo. Esto implica dejarse sorprender por las habilidades y posibilidades de ese niño, su desarrollo, sus aprendizajes, sus propuestas lúdicas. También implica flexibilizarse frente a cambios de conducta, expresiones de deseo y otras variables que surjan en el juego. El adulto deberá habilitar recursos lúdicos, lo cual no significa ahogarlo de juguetes ni sobreestimar al niño sino que implica abrir espacios, tiempos y propuestas que evoquen nuevas posibilidades de juego. Todos estos aspectos trabajados hasta aquí son trasladables a todo vínculo del niño en esta etapa, sin ser exclusividad de la madre. El cuidador, el docente o cualquier otra persona a cargo de niños en este período deberían continuar con este juego vincular.

Juegos tradicionales y juguetes en la primera infancia

Es sabido que el bebe comienza sus juegos y por ende sus aprendizajes a partir del descubrimiento de su propio cuerpo. Y es también en la interacción con el cuerpo del otro (de la madre, del padre y otros adultos) que el niño va desarrollando los juegos básicos en este momento de su vida. Los gestos, los sonidos vocales, los movimientos, las canciones y las rimas tienen sus antecedentes históricos que demuestran el rol fundamental en el vínculo lúdico temprano. La madre (o la persona que lo cuida) interactúa con el bebe (hijo) de forma espontánea abriendo el juego de manera simple pero comprometida. La gran mayoría de estos juegos no requieren materiales, mucho menos juguetes comerciales, siendo la riqueza del lenguaje corporal base fundante para comenzar a jugar.

Histórica y tradicionalmente encontramos diferentes tipos de juegos de interacción entre padres y niños, a veces implementados también por educadores. Juegos de conteo, de rimas con movimientos corporales asociados, cuentos breves o los cuentos de nunca acabar son algunas posibilidades. Muchos de estos juegos incluyen mimos, cosquillas, movimientos de manos, tanto del

niño como del adulto con el niño, recorriendo su cuerpo con los dedos por ejemplo (Landen, 2013). Una de las diversiones de estos juegos es la repetición ya que el niño puede anticipar el desarrollo y el final, pidiéndolo una y otra vez. Muchas de las rimas asociadas a estos juegos iniciales tienen contenidos relativos a la cotidianidad y desde tiempos remotos promueven la atención del niño, la escucha y la comprensión (Dürr y Stiefenhofer, 1999).

Veamos sólo algunos, a modo de ejemplo Barreiro y Mainé (2003):

*Aserrín, aserrán
los maderos de San Juan,
piden pan,
no les dan.
Piden queso,
les dan un hueso
y les cortan,
el pescuezo.*

En este juego, el adulto toma al niño en sus brazos y de las manos balanceándolo al ritmo de esta rima haciéndole cosquillas.

Otro ejemplo en el que el niño juega con el adulto sentado sobre sus rodillas, mientras que cantan:

*En un caballito gris
(nombre) se fue a París.
Al paso,
al trote,
al galope,
al galope,
al galope.*

Muy popular también es el siguiente juego con los dedos de la mano:

*Este dedito compro huevito (dedo mayor)
Este le puso la sal (dedo anular)
Este lo cocinó (dedo índice).
Y este gordo comilón (dedo pulgar).
Y el pobrecito de meñique...
ni siquiera lo probó.*

Y no podemos dejar de mencionar el poder de sanación que tienen algunos ensalmos, dichos con afecto y ternura por la madre a la par de acariciar la zona golpeada:

*Sana, sana,
colita de rana,
si no sana hoy,
sanará mañana.*

Pelegrín (1990) lo describe muy clara y poéticamente cuando afirma:

“Día tras día, la percepción del niño recibe con la palabra, el tacto visible de la presencia protectora, la huella imborrable de la fusión, latiendo en el ritmo, cadencia que desde la raíz alimentaría el manantial, al que volverá cuando, ya hombre, necesite transfundir en otro las sensaciones primeras.”

En todos estos juegos están implicados la voz, el ritmo vocal y corporal, el movimiento, la mirada, el encuentro con el otro sin intermediar un juguete. Son juegos breves, espontáneos, cotidianos que no requieren tampoco preparación previa. Muchos de estos juegos tienen una larga trayectoria y se van transmitiendo de generación en generación, transmitiendo aspectos culturales, estilos de vínculos y de comunicación. El juguete, en estos casos, pasa a ser el cuerpo del adulto y del niño y en algunos casos se incluye algún elemento básico como puede ser una tela o sabanita (en el caso del juego del cuco), o un anillo que se esconde entre las manos, o algún elemento simple que haga las veces de sonajero, por ejemplo.

Históricamente son estos elementos sencillos que han habilitado también el juego como queda demostrado en diferentes muestras en museos, lo que evidencia una vez más que para abrir el juego en la primera infancia no es el juguete el que lo habilita, sino la mirada atenta y comprensiva del adulto junto al permiso y la confianza.

El juego necesita la habilitación de otro que crea para generar confianza, en un clima de ternura, generando el encuentro. Si el adulto (comenzando por la madre y luego los sucesivos adultos que están comprometidos con el crecimiento y desarrollo del niño) no creen en el niño, difícilmente se desarrolle ese vínculo de confianza como ya dijimos al comienzo de este trabajo. Pero de nada sirve jugar si no es paralelamente desde la ternura.

En los innumerables trabajos escritos acerca del juego se hace constantemente referencia a la libertad del mismo y a la imposibilidad de jugar

por imposición. Este concepto es trasladable a esta etapa de la misma manera. De nada sirve imponer un repertorio lúdico a un adulto a cargo de un niño pequeño si estos juegos no van acompañados del disfrute y placer de jugar.

Volvemos aquí a mencionar los tres pilares de la primera infancia: el juego, la ternura y el encuentro. No hay juego posible si la ternura no media en el vínculo, si no hay un cuidado hacia el otro y un respeto de sus posibilidades y límites. Y sólo desde ese juego inundado de ternura hay encuentro que implica descubrimiento y reconocimiento del otro. Si la madre no se encuentra con su hijo en el juego, si el docente no se encuentra con su alumno en el juego, si el terapeuta no se encuentra con su paciente en el juego, no hay vínculo posible y por lo tanto no hay desarrollo ni construcción de conocimiento ni de lazos sociales.

Cuando un adulto y un niño descubren cómo jugar y disfrutan juntos, hay un gran potencial de desarrollo personal y social que puede influir en todos los aspectos de sus vidas cotidianas (Seach, 2007). Adulto y niño deberán disfrutar de ese juego atravesado por la ternura para que se produzca el encuentro tierno y amoroso y posibilitar allí el desarrollo, el crecimiento y el aprendizaje. La interacción corporal que trasciende los cuidados básicos promueve un intercambio en el que amorosamente se acoplan todos los sentidos en las condiciones que el proceso lúdico lo requiere, para trasladar más adelante el interés hacia otros objetos-juguetes (Landen, 2013). Esta interacción es en primer lugar el contacto amoroso y lleno de ternura como se ve en numerosas culturas en las que, por ejemplo, el masaje del bebé forma parte de la tradición (Fontanel y Harcourt, 2009). El contacto corporal se transforma espontáneamente en juegos simples, breves, asociados a una melodía, a una rima y llevan una y otra vez al encuentro entre el adulto y el niño que se va insertando en la cultura y el mundo. El ritmo y la repetición de los mismos en los juegos, cantos y rimas conectan al niño con su propio ritmo interior pudiendo crecer en armonía.

Los juegos en la primera infancia, la ternura y a partir de ahí el encuentro consigo mismo y con el otro son recursos que trascienden y fundan las bases

para el surgimiento y crecimiento de un sujeto sano, social y con recursos para enfrentar diferentes momentos vitales. Cuando nos encontramos con niños, jóvenes o adultos con dificultades de inserción social y de otro tipo, al rastrear en la historia descubriremos que hubo fracturas en alguno de estos tres pilares y que no han sido resueltos en el camino. Llevará tiempo desandar ese camino y religar situaciones desde el juego, la ternura y el encuentro en ellas.

Concluyendo: el juego en la primera infancia es la única vía de apropiación de subjetividad y deberá estar atravesada, impregnada de ternura para lograr el encuentro consigo mismo y con el otro. La falta de juego y la carencia de ternura llevan al niño a un desencuentro y, por lo tanto, a un desequilibrio interior. No se trata de una "batería de juegos" a implementar en la familia o institución. No se trata de "aplicar juegos tradicionales" para insertar al niño en la cultura. El juego es mucho más profundo y deberá ir surgiendo en ese primer encuentro entre la madre y el hijo, y luego con los sucesivos adultos a cargo de los niños, de manera espontánea, sincera, genuina, respetando ritmos, tiempos y deseos, partiendo de acuerdos. Estos serán tácitos, implícitos pero deberán formar parte para que haya respeto mutuo, para que la ternura tenga cabida, para que haya encuentro. Se trata de JUGAR PARA SER...

Recibido: 27/11/2013

Aceptado: 05/12/2013

Bibliografía

- BARREIRO, H. y MAINÉ, M. (2003) *Mantantirulirulá*, Biblios, Buenos Aires.
- DÜRR, G. y STIEFENHOFER, M. (1999) *Schöne alte Kinderspiele*, Weltbild, Wemding.
- FONTANEL, B. y HARCOURT, C. (2009) *Bébés du monde*, Éditions de la Martinière, Paris.
- LANDEN, P. (2013) *El libro de las interacciones tempranas. ¡Prohibida la educación a distancia!*, Albatros, Buenos Aires.
- ÖFELE, M.R. (2013) "Juego, humor y creatividad en el aula", En: *Revista Novedades Educativas*, (Nº 272), Año 25, Agosto.
- PELEGRÍN, A. (1990) *Cada cual atiende su juego*, Cincel Kapelusz, Madrid.
- SEACH, D. (2007) *Interactive play for children with autism*, Routledge, Nueva York.
- VERDEN-ZÖLLER, G. y MATURANA, H. (1994) *El juego, el camino desdeñado*, Editorial Instituto de Terapia Cognitiva, Santiago de Chile.