XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2008.

Estudio exploratorio de la función del juguete en el juego infantil.

Pennella, Maria, Paolicchi, Graciela Cristina, Botana, Hilda Haydée, Colombres, Raquel y Maffezzoli, Mabel.

Cita:

Pennella, Maria, Paolicchi, Graciela Cristina, Botana, Hilda Haydée, Colombres, Raquel y Maffezzoli, Mabel (2008). *Estudio exploratorio de la función del juguete en el juego infantil. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-032/238

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/efue/3G0

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org*.

ESTUDIO EXPLORATORIO DE LA FUNCIÓN DEL JUGUETE EN EL JUEGO INFANTIL

Pennella, Maria; Paolicchi, Graciela Cristina; Botana, Hilda Haydée; Colombres, Raquel; Maffezzoli, Mabel
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN
Al explorar la función del juguete en la actividad lúdica infantil afirmamos que los juguetes son producciones del encuentro del niño con la "realidad" del ambiente donde su subjetividad se desarrolla, que se presta a actividades de soporte y apuntalamiento de las fantasías infantiles. La hipótesis planteada será explorada primero a través de un análisis histórico de la función del juguete y más tarde, gracias al estudio de trabajos actuales sobre el tema. Finalmente, no dejaremos de poner en relación esta búsqueda con las problemáticas sociales que han dado origen y son motor del presente estudio. En nuestra investigación sobre actitudes maternas y paternas respecto de la actividad lúdica de sus hijos, actividades asociadas al Programa de Extensión Universitaria: "Juegotecas Barriales" hemos acompañado/supervisado a un grupo de padres que coordinaban una Juegoteca Barrial que funcionaba en una Escuela situada en un barrio humilde. Uno de los inconvenientes que tuvimos que afrontar fue la imposibilidad (por razones institucionales mencionadas en un escrito anterior) de acceder a los juguetes y materiales propios de la Juegoteca.

Palabras clave
Juguete Acción Lúdica Vínculo

ABSTRACT
EXPLORATORY STUDY OF THE FUNCTION OF THE TOY IN THE INFANTILE GAME
When we explored the function of the toy in the playful infantile activity we affirm that the toys are productions of the meeting of the child with the "reality" of the environment where his subjectivity develops, that lends to activities of support and shoring of the infantile fantasies. The raised hypothesis will be explored first across a historical analysis of the function of the toy and, later on, thanks to the study of current works on the topic. Finally, we will not avoid putting in relation this search with the problematic social ones that have given origin and are an engine of the present study. In our investigation on mother and paternal attitudes in concern of the playful activity of their children, activities associated with the Program of University Extension: "Juegotecas Barriales" we have accompanied / supervised a group of parents who were coordinating a Juegoteca Barrial that was working in a School placed in a humble neighborhood. One of the disadvantages that we had to confront was the impossibility (because of institutional reasons mentioned in a previous writing) of getting the toys and proper materials of the Juegoteca.

Key words
Toy Playful Activity Bond

INTRODUCCIÓN
Nuestra labor de investigación en la Facultad de Psicología (UBA) se encuentra asociada al Programa de Extensión Universitaria: "Juegotecas Barriales", gracias al cual hemos acompañado/supervisado a un grupo de padres que coordinaban una Juegoteca Barrial que funcionaba en una Escuela situada en un barrio humilde. A lo largo de nuestros encuentros, uno de los inconvenientes que tuvimos que afrontar fue la dificultad para acceder a los materiales lúdicos propios del espacio de la Juegoteca, ya que la llave del lugar en que se encontraban guardados no siempre estaba accesible. Claro que entonces se formuló la pregunta acerca de suspender o no la actividad que convocaba a niños, padres, profesionales de la salud y estudiantes de la carrera de psicología. Los primeros en enseñarnos el camino fueron los niños: ellos, que "*constituyen las sociedades humanas más conservadoras*" nos fueron mostrando cómo un bollo de papel puede convertirse en pelota, y los restos embrollados de hilos de una alfombra pueden constituirse en un "elástico", juguete que convoca a saltar y poner a prueba diversas destrezas. Sí, también los alumnos se mostraron "elásticos", flexibles y junto a ellos construimos lo que dimos en llamar un "botiquín de primeros auxilios lúdico". Cada quien llevaba en sus bolsos los días destinados a la actividad de Juegoteca "por las dudas", algunos elementos inestructurados (lápices, hojas, tela, cuentas para armar collares, etc) y pequeños juguetes como cartas o una soga.

CONSTRUCCIÓN DE UNA HIPÓTESIS DE TRABAJO
Para Johan Huizinga, historiador holandés, el hombre más que un ser racional es un ser simbólico, caracterizado sobre todo por su capacidad de juego, lo que llevará al autor a nominarlo como "homo ludens". En su estudio sobre la importancia del juego en la conformación de la cultura y en el proceso de hominización, este autor definió el juego como: "*una acción libre ejecutada "como sí" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual* "(Huizinga, 1943,31-32). Es decir, que la acción lúdica requerirá un espacio y un tiempo, estará sujeta a reglas -no siempre explícitas-, y que tendrá una finalidad en ella misma, no está sujeta a la producción de ningún bien de cambio u objeto específico. En esta definición amplia de la actividad lúdica nada se menciona acerca de la necesidad de esos objetos específicos que habitan el juego infantil que son los juguetes.
Por otra parte, al buscar en los trabajos de S. Freud, nos encontramos con una mirada específica sobre el juego en la infancia. Este autor menciona la "seriedad" que esta actividad tiene para el niño ya que le permite crear un "mundo propio" apuntalando en diversos objetos de la realidad sus fantasías. Por lo tanto, como opuesto al juego se erigirá la realidad (carente de proyecciones fantasiosas), que a su vez se desdobla y se convierte en algo diverso al ser transformada por la actividad lúdica del niño abriendo las puertas a un proceso de simbolización, específico de la infancia, ya que el púber contará con otras herramientas para simbolizar y "tramitar" los afectos que la vida va suscitando (Freud, 1911, 1920).
Condición para el despliegue del juego infantil, será entonces, esa "realidad" sobre la que se apuntalarán fantasías. Ahora bien, ¿constituyen los juguetes un punto de partida necesario para el despliegue lúdico infantil o por el contrario, el juguete es un punto de llegada, una producción, una consecuencia de ese encuentro entre el niño y su "realidad"?. Este encuentro permite una actividad particular: apuntalar fantasías en objetos reales, transformando así el sentido que estos podrían tener. Inclinarnos por una u otra alternativa tendrá consecuencias prácticas, ya que como adultos dadores de esa materia prima sobre la que el juego se construye por apuntalamiento y a la que Freud llama "realidad", no carece de importancia preguntarse por el sentido

de la provisión de juguetes a nuestros niños.
Nos inclinaremos por una de las proposiciones postuladas como hipótesis de partida: *los juguetes son producciones del encuentro del niño con la "realidad" del ambiente donde se desarrollan, que se presta a actividades de soporte y apuntalamiento de las fantasías infantiles*. Por lo tanto, si bien coincidimos con J. Huizinga en las coordenadas con que delimita el juego como una actividad que requerirá de un espacio y un tiempo, que estará sujeta a reglas -no siempre explícitas-, y que tendrá una finalidad en ella misma, pensamos que el juego infantil sí produce un objeto específico, que será el juguete.

OBJETIVOS
La hipótesis planteada será explorada primero a través de un análisis histórico de la función del juguete y más tarde, gracias al estudio de trabajos actuales sobre el tema. Finalmente, no dejaremos de poner en relación esta búsqueda con las problemáticas sociales que han dado origen y son motor del presente estudio.

METODOLOGÍA
A) Exploración histórica
Sabemos gracias al trabajo de historiadores como Philippe Ariés, que en la Edad Media la familia no tenía la función afectiva que observamos en la actualidad sino la de conservación de bienes, la práctica de un oficio común, la protección del honor y la vida, así como la mutua ayuda cotidiana en un mundo en donde un hombre y una mujer no podían sobrevivir aislados. Por otra parte, las relaciones afectivas y las comunicaciones sociales se consolidaban fuera de este lazo familiar, en un círculo denso y afectuoso, integrado por vecinos, amigos, amos y criados, niños y ancianos, mujeres y hombres, en donde el afecto no era fruto de la obligación, y en el que se diluían las familias conyugales. A esta propensión de las sociedades tradicionales a reuniones, visitas y fiestas se denomina "sociabilidad". Cuando el niño accedía en su desarrollo a una mínima independencia, generalmente era enviado a vivir con otra familia donde "aprendería" un oficio. Así como el mundo del trabajo era compartido por los adultos y los niños/jóvenes aprendices, así también el mundo de los juegos era compartido y no se observaba la separación tan rigurosa que existe hoy entre los juegos reservados a los niños y los juegos practicados por los adultos. Los mismos juegos eran comunes a ambas edades de la vida: cartas, pelota, escondidas, gallito ciego, etc. Los juegos, las diversiones, se prolongaban mucho más que los momentos furtivos que se le suelen conceder en la actualidad: formaban uno de los principales medios de que disponía la sociedad para estrechar sus vínculos colectivos, para sentirse unidos. Este rol social aparece en forma clara en las grandes fiestas estacionales y tradicionales de entonces. Los ritos y protocolos propios de estas ceremonias confiaba papeles tanto al adulto como al niño (p. ej. el procedimiento de las loterías oficiales y sus niños llevando adelante el sorteo y cantando números es parte de una vieja tradición de entonces que perdura hasta nuestro días). Si bien ciertos simulacros, como el caballito de madera, el molinete, el pájaro atado a una cuerda y a veces las muñecas, eran juguetes destinados a la "gente menuda", Ariés postula que nacieron del "espíritu de emulación de los niños, el cual les lleva a imitar la conducta de los adultos, reduciéndolos a su nivel". "Los niños constituyen las sociedades humanas más conservadoras", ya que parte de esos juguetes son restos, son memoria de elementos que formaban parte, en otros tiempos, de ritos colectivos, es decir, de encuentros entre niños y adultos que seguían ciertas reglas, ciertos protocolos. (Ariés, 1987,100-101).
Hasta fines del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada a una actividad sin otro fin que el entretenimiento y la diversión. En ese momento se asiste al nacimiento de un nuevo tipo de juguetes. Recordemos las profundas transformaciones que llevaron en la modernidad a sustituir la socialización por el aprendizaje, la socialización por la educación en instituciones especializadas: la escuela. Gracias al movimiento pedagógico de la Nueva Escuela, el juego pasó a adquirir un importante protagonismo como metodología de la enseñanza. Esto marcó que se lo comenzara a ver como un medio para alcanzar otro fin: el enseñar y el aprender. (Gros Salvat, 2000). Por lo tanto podemos remontar el origen de los llamados "juguetes didácticos" a aquel momento.
Sintetizando, si analizamos la función del juguete en la sociedad tradicional medieval nos encontramos que este elemento es en el mundo infantil una forma de condensar y conservar la memoria de prácticas humanas pasadas. A su vez, permite montar simulacros que favorecen no sólo la emulación del mundo adulto por parte del niño, sino también "hacerse un lugar" en ese mundo. Con la transición que la modernidad imprime a las costumbres, el juguete ya no sólo será memoria de cultura, sino también artilugio de enseñanza.
B) Estudios actuales sobre el tema: actividades pre-lúdicas y lúdicas
La mayoría de los autores coinciden en cuanto a la evolución del juego en las distintas edades, a pesar de que parten de enfoques diferentes. Algunos señalan la importancia de las adquisiciones psicomotrices, adaptativas, lingüísticas y personales-sociales, mientras que otros enfoques, como el psicoanálisis, privilegian el desarrollo psicosexual, es decir la sucesión temporal de la organización de la libido caracterizada por la primacía de una zona erógena y un modo particular de relación con el mundo. Ambos enfoques ubican alrededor del cuarto mes el punto de partida de la actividad lúdica.
Donald Winnicott, pediatra y psicoanalista inglés, hace emerger al juego y los juguetes de ese espacio "potencial", intermedio entre el niño y sus padres, en el que tienen lugar los llamados por el autor "fenómenos transicionales". En los inicios, la dependencia absoluta del niño con respecto a su entorno se caracteriza por la presencia de un solo espacio: interior y fusional, en el que serán la alucinación y el dominio mágico-omnipotente la forma en que la subjetividad se manifieste. La independencia progresiva se verá posibilitada por el reconocimiento de otro espacio: exterior y objetivo, donde se podrá aceptar y contribuir a las normas compartidas, que hacen al respeto y cuidado del semejante y de uno mismo. Este pasaje es posible gracias a los fenómenos que tempranamente tienen lugar en la "zona intermedia de experiencia", una zona ni interna, ni externa; un lugar de descanso, que a la vez que permite una separación sostiene una interrelación entre la realidad interna y externa, constituyendo la sustancia de la ilusión, de la creencia y confianza en el otro parental como figura de contención y sostén no sólo físico sino ante todo emocional del niño. En ese espacio emergerá una tendencia del infans a entretejer en su trama personal objetos distintos que "yo", los llamados objetos transicionales. En ese momento, gracias a la manipulación y uso de los objetos, el niño recurre provechosamente a la agresión y a la destrucción: ambas tendencias descargadas sobre el objeto, ponen un límite al dominio omnipotente del mundo, posibilitando la construcción de la realidad como diferente de la fantasía. Entonces esa zona intermedia entre el niño y su madre, da lugar al primer objeto no-yo, objeto transicional que permite enhebrar mundos (subjetivos y objetivos) y será el antecedente necesario para la aparición del juego y de otros juguetes.
Para este autor entonces, el juego no sólo es lo opuesto a la realidad (como postulaba Freud) sino que es lo que posibilita el acceso del niño a ésta, gracias al "uso" especial que se hace de ese objeto llamado transicional, antecedente necesario de la conformación posterior de otros juguetes (Winnicott, 1971).
Gutton, al centrar su mirada en la relación madre/hijo en los primeros tiempos de constitución subjetiva, observa que es dentro de este vínculo temprano donde se van articulando las actividades pre-lúdicas, y luego los primeros juegos. Sabemos que para poder jugar, el niño primero debe dejar de ser juguete de su madre. En esta relación inicial el universo de cuidados maternos es la única fuente de placer del hijo. Es dentro de las actividades placenteras de la relación madre-hijo y mediante estos primeros intercambios, que se irá creando el juego propiamente dicho. Estas experiencias tienen el valor de reducir parcialmente las tensiones de desagrado y son definidas por Gutton como "acti-

vidades pre-lúdicas". Buscan procurar al niño un placer que sustituya al placer que da la madre, cuando ella está ausente.
En los primeros meses de vida pueden observarse tres tipos de actividades tendientes a disminuir las tensiones de displacer del bebé: los cuidados maternales (al ponerse en contacto más o menos directo, a nivel del cuerpo de la madre y del niño), el pre-juguete (objeto privilegiado que va sustituyendo al cuerpo de la madre) y la actividad autoerótica (la sustitución del cuerpo de la madre por el cuerpo propio). Tempranamente el niño comienza a sonreir, y el rostro humano parece ser el pre-juguete privilegiado. La sonrisa es la respuesta frente a la Gestalt del rostro humano. Con respecto al pre-juguete, podemos decir que contribuye a calmar la insatisfacción del bebé y se constituye en un importante sustituto materno, que le permite al niño apartarse tanto del cuerpo de su madre como de las actividades autoeróticas. Este elemento terciario, al que Gutton llama pre-juguete, tomará un lugar fundamental en el paso de la actividad pre-lúdica a la actividad lúdica, ya que su destino es convertirse en juguete, es decir, en sistema complejo de reproducción de la relación madre-niño. Como cuña se inserta en el seno de esta última. Si las actividades pre-lúdicas reemplazan las excitaciones derivadas de la madre, las actividades lúdicas escenifican totalmente, la relación madre-hijo (Gutton,1973, 1983).
Resumiendo, nos hemos detenido en los trabajos de Gutton para reconocer en la sonrisa y la disponibilidad del rostro materno la primera materia prima con la que el niño construye sus pre-juguetes. Con Winnicott, pudimos ver emerger al objeto transicional, como primer antecedente de la producción activa de juguetes en el seno de la actividad lúdica. Por lo tanto, el telón de fondo y el escenario que posibilitan esta expresión privilegiada de la infancia que es el juego y la consecuente producción de juguetes, están dados por los adultos que sostienen al niño: los primeros juegos corporales entre padres e hijos -juegos de acunamiento, de intercambio de miradas y sonrisas, de sostén- constituyen un espacio de transmisión de una modalidad vincular, de una matriz lúdica en la que el niño hallará nutrientes urdidos en una trama de gestos, palabras, deseos, prohibiciones e historias parentales, que utilizará para advenir jugador allí donde era juguete.

En este marco es importante resaltar, y hemos tenido oportunidad de constatarlo en nuestro trabajo en las Juegotecas, que aquello que toma el estatuto de juguete en el campo lúdico infantil no es cualquier objeto prediseñado -con los que la publicidad suele saturarnos- que el entorno ofrece al niño. El juguete, desde la dimensión afectiva e instituyente de la subjetividad que estamos examinando aquí, es una producción infantil, es una creación del niño que se erige sobre la trama vincular que la antecede. Cuando las condiciones sociales limitan el acceso a juegos y juguetes comerciales, se acude con mayor intensidad a la capacidad de creación propia del niño, la que posee desde sus comienzos, aquella que posibilita su desarrollo y de la que dependen las primeras experiencias vitales del individuo.

CONCLUSIÓN

Nuestra investigación sobre actitudes maternas y paternas respecto de la actividad lúdica de sus hijos se llevó adelante junto al Programa de Extensión Universitaria: "Juegotecas Barriales" (Facultad de Psicología -UBA). Como mencionamos en un inicio, en ese espacio hemos acompañado/supervisado a un grupo de padres que coordinaban una Juegoteca Barrial que funcionaba en una Escuela situada en un barrio humilde. Uno de los inconvenientes que tuvimos que afrontar fue la imposibilidad, por razones institucionales mencionadas en un escrito anterior (Paolicchi, 2007), de acceder a los juguetes y materiales propios de la Juegoteca.
La estrategia que adoptamos frente a esta dificultad fue llevar los días destinados a la actividad algunos juguetes, que dimos en llamar "botiquín de primeros auxilios lúdico". Nuestra invención no estaba fundamentada en el supuesto de que para jugar fueran imprescindibles juguetes, ya que para que el juego pueda emerger como actividad espontánea, son sólo necesarios el deseo de compartir un tiempo y un espacio, regulados por reglas a veces explícitas y otras implícitas, que posibilita tejer una trama vincular donde el niño es posicionado como jugador. Es decir, como inventor, como creador, como productor de esos restos que llamamos juguetes, y que podemos pensar no sólo como memoria de la historia cultural de la humanidad, sino también y sobre todo, como memoria de la historia vincular que los instituye como sujetos deseantes.

BIBLIOGRAFÍA

ARIÉS, P. (1987) El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen. Madrid: Taurus.

FREUD, S. (1990) "El creador literario y el fantaseo" (1908). Buenos Aires: Amorrortu Editores.Tomo IX

FREUD, S. (1990) "Más alla del principio del Placer"(1920).Buenos Aires: Amorrortu Editores.Tomo XVIII

GROS SALVAT, B. 2000, "La dimensión socioeducativa de los videojuegos", Revista Electrónica de Tecnología Educativa nro. 12. (www. edutec.es)

GUTTON, P. (1973) El juego de los niños. Barcelona: Nova Terra.

GUTTON, P. (1983) El bebé del psicoanalista. Paris: Amorrortu Editores.

HUIZINGA, J. (1943). Homo ludens, México: FCE, 1943.

PAOLICCHI, G (2007) Resumen Proinpsi: "Impacto de la capacitación especializada en Juegotecas (sobre un grupo de madres de una población en riesgo social, y su efecto en la relación con sus hijos". En XIV Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología. N° ISSN 1667-6750. Facultad de Psicología, UBA.

WINNICOTT, D. (1971) Realidad y juego, España: Ed. Gedisa. Cap. 1.