



# El juego: un laboratorio de comunicación

R. Ortega  
Escuela Universitaria  
de Magisterio. Sevilla

## RESUMEN

Se trata de una breve exposición sobre el tema del juego como proceso de comunicación social en la infancia. Se apuntan las líneas teóricas y metodológicas en las que se apoya una investigación en curso y se propone un debate sobre el tema.

## PALABRAS CLAVE

Scripts. Interacción. Marco. Metacomunicación. Esquema de acción

## Introducción

El juego es una actividad básica durante la inmadurez de todos los animales superiores, «un diálogo experimental con el medio ambiente» (Eibl-Eibesfeldt, 1967).

En el hombre se convierte en un proceso fundamental e imprescindible para un desarrollo psicológico adecuado.

La cultura popular tiene recogida y aceptada esta necesidad del niño, aunque no siempre (como ocurre, por otro lado, con otras necesidades como la de la alimentación o la de la educación) este reconocimiento implique su satisfacción ni su protección.

La naturaleza del juego es muy compleja y se hace difícil la tarea de dar una definición con precisión conceptual. Sin embargo, para la Psicología evolutiva es claro que el juego afecta de forma importante el desarrollo afectivo-emocional (S. Freud, 1920; E. Erikson, 1982; Winnicott, 1979); el desarrollo cognitivo (Piaget, 1932, 1959; Bruner, 1983; K. Silva 1976) y el desarrollo social (Elkonin, 1980; Flavell et al, 1968; K. Nelson, 1981).

La gran variedad de actividades que pueden ser llamadas juego dificulta también el abarcamiento comprensivo de este tema en definiciones claras y funcionales; así, llamamos juego a la manipulación agitada y gozosa de un bebé de 5 meses que intenta atrapar el sonajero que su ímpetu desplaza de un lado a otro; llamamos juego a las acciones de unos niños en el recreo cuando establecen ese complejo sistema de normas y acciones destinadas a que una canica entre en un agujero previamente excavado en la arena del patio; llamamos juego a lo que hace y dice una niña de cinco años que da de comer una supuesta papilla a su muñeca mientras ahueca la palma de la mano vacía; por no decir que llamamos juego al extrañísimo y apasionante ir y venir de veintidós seres adultos en un campo de hierba mientras otros cien mil adultos gritan como si estuvieran en una guerra medieval, (esto último es un chiste del idioma que también es jugueteón).

En definitiva, juego son muchas cosas, pero no podemos decir que al mismo tiempo no es nada.

Desde nuestra perspectiva, el juego es fundamentalmente una dimensión del desarrollo que, movilizándolo todas las estructuras de crecimiento, llega a constituirse como un lugar de expresión



y, más concretamente, de COMUNICACION SOCIAL. Por ello, decimos que el juego es un laboratorio de comunicación.

Desde su origen, el juego es una respuesta a una interacción básica: la del niño con su entorno familiar (Winnicott, op. cit; J. Dunn, 1984); incluso el juego sensoriomotor lo es.

Nosotras estamos interesadas en el juego simbólico que tiene su origen entorno al final del segundo año y que alcanza su esplendor entre los 5 a 7 años. Es éste un juego básicamente sociodramático que se produce dentro de un marco, un escenario, que suele incluir a varios sujetos en interacción verbal y en el cual se desarrolla un complejísimo sistema de comunicación al menos en tres planos: el plano de la comunicación directa, el de la comunicación en el marco de la ficción y el de la metacomunicación que articula los dos anteriores en busca de dar coherencia y sentido a la acción lúdica.

Sobre este tipo de juego venimos trabajando en los últimos años y en la actualidad disponemos de algunos datos que nos permiten pensar que en estas actividades, que son una reconstrucción de los procesos sociales en los que el niño está inmerso, los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con la finalidad de dominarlo y comprenderlo (Vygostki, 1934-1973).

La estructura de estos juegos es semejante a los modelos de representación del conocimiento social de los niños a través de esquemas de acción y más concretamente de scripts -guiones de acción dirigidas a metas concretas- (Nelson and Seidman, 1984).

Estamos realizando un trabajo indagatorio sobre la naturaleza de estos guiones que parecen ser el formato de los esquemas de acción lúdicos y que parecen tener una correspondencia con los sistemas de representación mental de los conocimientos sociales de los niños.

Mostraremos algunos de los vídeos en los cuales hemos registrado situaciones de juego y en los que podemos observar el esquema teórico propuesto.

Explicaremos la metodología que estamos empleando para la transcripción y el análisis de los vídeos.

Debatiremos sobre algunas de las conclusiones a las que nos llevan nuestros datos, tales como las diferencias entre los niños y las niñas en estas situaciones y las diferencias en los distintos segmentos de edad, entre otras.

En fin, plantaremos nuestras dudas y dificultades en el debate que esperamos encontrar en los grupos de trabajo de las «V Jornadas de Investigación en la Escuela».

#### Bibliografía

- EIBL-EIBESTEFDT, J.: Concepts of etnology and their significance in de study of human behavior. En H. Stevenson et al. (ed.): Early Behavior, New York, Wiley, 1967.
- FREUD, S. (1920): Más allá del principio del placer, Madrid, Biblioteca Nueva, 1974.
- ERIKSON, E., PIAGET, J. y LORENZ, K.: Juego y desarrollo, Madrid, Crítica, 1982.
- WINNICOTT, D. W.: Juego y realidad, Barcelona, Gedisa 1979.
- PIAGET, J. (1932): El criterio moral en el niño, Barcelona, Fontanilla, 1979.
- (1946): La formación del símbolo en el niño, México D.F., F.C.E., 1973.
- BRUNER, J. (1983): Juego, pensamiento y lenguaje, en J. Linaza: Acción pensamiento y lenguaje, Madrid, Alianza, 1984.
- ELKONIN, D. B. (1978): El juego, Madrid, Pablo del Río, 1980.
- FLAVELL, J.H. et al. (1968): The development of role-taking and comunication skills in children, New York, Wiley, 1968.
- NELSON, K.: Social cognition in a script framework, en J. H. Flavell and L. Ross (ed.): Social cognitive development, Cambrigde University Press, 1981.
- DUNN, J. (1984): Relaciones entre hermanos, Madrid, Morata, 1986.
- VYGOSTKI, L. S.: Play ant its role in the mental development of the child, en J. Bruner el al: Play its role in development and evolution, Peguin, Hordneundsworth, 1973.
- NELSON, K. y SEIDMAN, S.: Playing with scripts, en I. Bretherton: Symbolic play, Orlando, Florida, Academic Press, Inc., 1984.