

EL JUEGO Y SU DIMENSIÓN PSICO-SOCIO-AFECTIVA Y EMOCIONAL.

Isabel Rodríguez Téllez - Dirección de www.e-innova.ucm

Puedes comprobar cómo, observando el juego infantil, éste es una manera especialmente significativa de entrenamiento emocional. Libera a los niños de tensiones, de miedos, de inseguridades, les disminuye su ansiedad y les permite vivir situaciones en las que pueden superar su estrés.

Desde posiciones teóricas de carácter psicoanalista se ha significado la importancia de la dimensión afectiva del juego.

El juego entendido y valorado como terapia ayuda a los niños a resolver sus conflictos, sus frustraciones, su vergüenza, su timidez, su complejo de culpabilidad o su miedo. En esta línea conviene destacar las aportaciones de **Anna Freud** y de **Melanie Klein** en lo referente a la **observación psicoanalítica de los niños**

« La borrica » de William-Adolphe Bouguereau



PARA SABER ALGO MÁS



Anna Freud fue la sexta hija de Sigmund **Freud** y único miembro de la familia que siguió los pasos de su padre. Desarrolló su carrera en el psicoanálisis, aunque en este caso, y por ello nos interesa de un modo especial, de un **psicoanálisis aplicado** - en una línea similar a la de su contemporánea Melanie **Klein** - **a la observación de la conducta directa de los niños.** (En la foto Anna pasea con su padre Sigmund Freud)

Ellas no se basaban, por lo tanto, en las primeras ideas freudianas sobre el desarrollo infantil, las cuales se derivaban en gran parte del análisis exclusivo de los adultos, su interés partía de la investigación directa de los niños y en especial del análisis de sus juegos.

Este enfoque contribuyó en alguna medida a facilitar el tratamiento terapéutico de niños que presentaban iniciales alteraciones psicológicas. M-Klein, por ejemplo, se hallaba convencida de que la neurosis adulta se originaba en la neurosis infantil.

La idea era que si interveníamos en sus conflictos emocionales, evidenciados en sus juegos, de una manera temprana podíamos prevenir trastornos emocionales y neurosis futuras.



De A. **Freud** podemos destacar la idea de que los niños juegan a desempeñar los roles de los progenitores adultos cuando éstos superan el conflicto edípico. Ya no quieren ser competidores, el niño del padre, la niña de la madre, como sucedía en plena edad infantil, sino que a partir de los cinco años, camino de los seis, juegan a imitar la niña a su madre, el niño a su padre.

Jugar a ponerse los zapatos de tacón de mamá o a pintarse los labios, por ejemplo, es uno de los juegos preferidos de las niñas de esta edad. Los niños imitarán las posturas y actitudes, los gestos y las reacciones de sus padres. El juego les ayuda a crecer y a superar conflictos. Se ha pasado de tratar de competir con ellos a tratar de ser como ellos.

M. **Klein** parte de la idea de que la forma natural de expresión del niño es el juego y que por consiguiente puede ser utilizado como medio para acceder a su psicología. Para ellas y para ellos no se trata sólo de una manera de explorar, descubrir y controlar el mundo circundante, sino de un recurso por el cual controlar y expresar su angustia por medio de sus fantasías. Mediante su actividad lúdica dramatiza su mundo imaginario y da salida a sus dificultades emocionales, expresa sus fantasías, sus deseos y sus sentimientos de un modo simbólico, cuyo significado hay que interpretar, en un lenguaje similar al de los sueños.



PERO, ¿CÓMO HAN DE SER LOS JUGUETES PARA QUE PERMITAN AL NIÑO EXPRESAR SU MUNDO EMOCIONAL Y AFECTIVO ?



Cuando M. Klein decidió trabajar con **juguets** para introducirse en su mundo emocional y proceder así al análisis de las dificultades afectivas de los pequeños eligió casitas, figuras masculinas y femeninas de dos tamaños para poder representar los roles del adulto y del niño, animales domésticos sobre los que a veces proyectan sentimientos de dulzura o de agresividad, piezas de construcción, de papel, **de plastilina**...etc.

Además en el espacio lúdico de observación había agua ya que ésta juega un papel importante en ciertas etapas del análisis de muchos niños.

La idea principal era la de que **los juguetes no deberían determinar ni limitar el juego** y por ello no debían de tener un significado propio excesivamente característico, de este

modo pueden expresarse libremente y utilizar los materiales de juego como más convenga a sus fantasías.

Por ejemplo: cuando una niña en sus juegos suele castigar a su muñeca y después da curso a una crisis de rabia y miedo, nos induce a pensar que está desempeñando dos papeles, el de la persona que inflinge el castigo y el de la niña castigada.

Adapta emocionalmente la realidad del mundo exterior.

En resumen...

- El juego contribuye a transformar la angustia del niño normal en divertimento y placer.
- Mediante él da un sentido emocional a sus juguetes, como cuando se siente protegido al dormir con su osito.
- Le sirve para proyectar sus frustraciones y para ponerse en el papel de las figuras de autoridad. Regañarán a sus muñecos, les castigarán o, incluso, les pegarán.
- En el juego puede ser, al mismo tiempo, actor y espectador de sus propias emociones.