

Jugar con la creación simbólica

Ange Ruiz de Velasco

El carácter sustitutivo del símbolo como forma de evocar algo que está ausente tiene su origen en la relación que el niño establece con sus adultos referentes, se extiende a los objetos y se proyecta en los juegos.

El sentido de los símbolos

El juego de los niños está lleno de significados simbólicos y, si lo observamos con atención, podemos dar sentido a sus manifestaciones expresivas y a sus diferentes conductas, porque el niño siempre juega con lo que lleva dentro.

Cuando hablamos del uso de los símbolos en el juego, enseguida pensamos en el llamado «juego simbólico», el juego de transformaciones por excelencia: de objetos habituales que dejan de tener usos cotidianos para ser coches, casas o caballos, de situaciones que dejan de ser reales para convertirse en imaginarias, de personas que ya no son ellas, sino otras diferentes, «como si» todo lo que es «de verdad» cambiara porque estamos jugando y en este juego vale reinventar la vida real.

Pero el juego al que llamamos «simbólico» no es el único que pone de manifiesto la simbología que el niño expresa. Antes de que éste se dé cuenta de que puede jugar a cambiar las cosas, realiza un juego presimbólico que tiene

su origen en la relación que establece con sus adultos referentes. En un principio, este juego presimbólico se da en interacción con el adulto que tiene que estar necesariamente presente: el «cucú tras», el «toma y daca» o «me lo das, te lo doy», son juegos que expresan alternancia: «ahora estoy», «ahora no estoy»; yo te doy el objeto («toma») y luego te lo pido para volvértelo a dar.

Este juego de alternancias, que implica esperar y estar atento a lo que el otro hace, (mecanismo fundamental para que exista la comunicación) le ayuda también a comprender el hecho de que la ausencia del adulto no significa su desaparición definitiva. Es entonces cuando el niño realiza juegos presimbólicos sin que necesariamente su referente tenga que jugar con él, incluso los hace cuando dicho referente no está y el niño lo representa y lo evoca, a través de acciones simbólicas como esconderse o esconder objetos: algo que se esconde, desaparece, pero el niño puede hacer en el juego que vuelva a aparecer cuando él lo desee y así aprende que las cosas o las personas que se van durante un cierto periodo de tiempo (una jornada escolar, por ejemplo) vuelven a buscarle.

Según Ángel Rivière, los símbolos son, en su origen, acciones significantes que remiten a ciertos significados «ausentes». El lenguaje,

El símbolo se va formando en las relaciones que el niño establece con sus adultos referentes formado por un código de símbolos, sirve para evocar, mediante el uso de la palabra, las cosas que no están. Las acciones significantes funcionarían como sustitutivas: algo no está físicamente presente y se reemplaza por un significante que lo evoca claramente mediante el empleo de símbolos. El símbolo se va formando en las relaciones que el niño establece con sus adultos referentes. Son de naturaleza cognitiva pero también social y comunicativa. Se recuerda lo que se echa en falta porque lo necesitamos.

La simbología del juego presimbólico

Si es tan importante ser conscientes de nuestro papel como referentes en el proceso por el que el niño desarrolla su capacidad para simbolizar, ¿cómo podemos orientar nuestra intervención para ayudarle?

El acercamiento a las cosas no es sólo un acercamiento a una cosa o a un objeto, sino también a un símbolo y esto se constata observando cómo el juego de los primeros años, el juego presimbólico, es, como su nombre indica, un juego que tiene implícita la idea del símbolo.

En las primeras edades podemos provocar juegos que tienen importantes significados simbólicos relacionados con la presencia y la ausencia. Esta última está asociada a la búsqueda de sustitutos, ya que cuando algo desaparece (está ausente) tiene que poder ser recordado y reemplazado durante su ausencia. El juego de los escondites es un buen ejemplo, porque cuando el niño se esconde, desaparece, pero no definitivamente, y su ausencia se recuerda permanentemente mediante la búsqueda.

Este juego se provoca creando espacios donde los niños se puedan esconder, espacios-refugio para desaparecer de la mirada del adulto y que éste les busque, en un juego que, según explica Bernard Aucouturier, tiene que tener la emoción de aplazar el encuentro, mirando primero en lugares donde sabemos a ciencia cierta que no están y acompañando las tentativas con preguntas en voz alta como: «¿Dónde estarán?» o «¿Estarán aquí?». Este juego de escondites no tiene, evidentemente, las mismas características ni objetivos que los juegos de reglas de ocultación, ya que aquí lo más importante no son las normas, sino la emoción.

Hemos mencionado antes que esconder objetos tiene significados simbólicos similares a esconderse uno mismo. También podemos, por tanto, facilitar estos juegos con diferentes utensilios que guarden en cajas, oculten bajo telas o entierren en arena. El juego será que desaparezcan y vuelvan a aparecer a voluntad del niño, alentando la sorpresa y manifestando el júbilo del encuentro. El agua es también una materia que propicia juegos de llenar y vaciar recipientes con el mismo sentido de tener y no tener, presencia y ausencia de algo que viene cuando se llena y se va cuando se vacía.

Otro juego con una gran carga simbólica es el del «lobo», que surge a partir de la creación de los escondites. El juego del lobo permite, además de jugar con el miedo, vivir la dualidad entre la unión y la separación. El pensamiento de esta acción expresado en palabras sería: «Si te atrapo estamos juntos, pero puedes escaparte y separarte de mí». Simular que se nos escapa sin llegar a cogerle, en un primer momento, o permitirle escaparse enseguida cuando le hemos atrapado son actitudes que el adulto tiene que adoptar en este juego para



REME PICO

que se cumpla adecuadamente el significado que tiene: la sensación de ser capaz de existir con placer y seguridad, aunque esté separado de las personas que le dan protección.

Realidad y fantasía en el juego simbólico

Los juegos presimbólicos dejan paso progresivamente a los juegos simbólicos que, en palabras de Aucouturier, actúan como escudos imaginarios que protegen al niño de los conflictos menores y dependen

de las identificaciones culturales. El juego simbólico pone de manifiesto la capacidad del niño para ponerse en el lugar de otro, dejar de ser él para ser otro dis-

El juego simbólico pone de manifiesto la capacidad del niño para ponerse en el lugar de otro, dejar de ser él para ser otro distinto de sí mismo

tinto de sí mismo. A través del juego simbólico también compensa sus necesidades, deseos y conflictos personales, y expresa su primera operación intelectual que indica su capacidad de pasar de lo imaginario a lo simbólico y de lo simbólico a lo real.

A través del juego simbólico podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se mueve entre la realidad de la lógica y la irrealidad de la fantasía y cómo el juego de hacer «como si» tiende puentes entre ambas formas de pensamiento. Mantener el equilibrio en esa convivencia es un indicativo importante de la madurez emocional y cognoscitiva del niño, que tiene que vivir con claridad qué es ficción y qué es realidad. Sólo así puede establecer una comunicación simbólica con sus compañeros de juego y compartir con ellos la complicidad necesaria para poder jugar.

Vicenç Arnaiz ejemplifica esta idea cuando dice que los niños pequeños (3 años) o los mayores emocionalmente «inmaduros» se quejan de que su compañero «lobo» ha dicho que se lo va a «comer», confundiendo el acto simbólico con la realidad. Encontramos también varios ejemplos en el libro *Consejos*, recogidos de los relatos de los niños, donde podemos constatar con claridad estas ideas, como en el párrafo en el que hablan de un lugar en el jardín donde juegan a esconderse y añaden: «Además en el túnel hay monstruos, fantasmas, pero sólo de broma... ¡Quizá!».

Nuestro trabajo como educadores debe empezar por propiciar que surja el juego simbólico, creando espacios, proporcionando materiales y dando tiempo suficiente para que los niños desarrollen sus juegos, favoreciendo relaciones de grupos espontáneos que se reúnen para compartir ideas y emociones. Y después estaremos ahí, observando el juego de todos,

para que nadie quede excluido, para que nadie se autoexcluya, haciendo volver al niño al mundo real si se pierde en la fantasía, utilizando los registros simbólicos del juego, siempre desde el juego.

En este monográfico veremos cómo los niños de 0-3 años expresan una simbología a través de sus juegos en el contexto específico de la sala de psicomotricidad, donde se crean condiciones adecuadas para que puedan aparecer los juegos presimbólicos y simbólicos; se mostrará una propuesta para que los niños de 3-6 años hagan juego simbólico a partir de la creación de escenografías elegidas desde la estética del arte contemporáneo.

HEMOS HABLADO DE ...

- Juego y experimentación.
- Juego simbólico.

Referencias bibliográficas

- AUCOUTURIER, B. (2005). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona. Graó.
- ARNAIZ, V.: «La imagen de uno mismo... ¿Es evaluable?». *Aula de Innovación Educativa*, 93-94. pp. 66-72.
- REGGIO CHILDREN (2004). *Consejos. Las niñas y los niños de 5-6 años explican a los de 3 la escuela que los acogerá*. Barcelona. Octaedro-Rosa Sensat.
- RIVIÈRE, A. (2001). *La mirada mental*. Buenos Aires. Aique.

Ange Ruiz de Velasco

Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle.
Madrid

ange@eulasalle.com