

EL LIBRO COMO JUEGO

María Eugenia Zapata A. *

Fundamentándose en uno de los descubrimientos más recientes, la pedagogía sensoriomotriz, nacida de la observación del niño, muy en uso en las escuelas de hoy y también en el ambiente familiar, pretende demostrar cómo a través del juego bien orientado, el niño puede ser un gran lector y/o escritor.

Objetivos: Mostrar cómo a través del juego bien orientado, el niño puede ser un gran lector y/o escritor.

1. LA PEDAGOGIA SENSORIOMOTRIZ

Uno de los descubrimientos nacidos de la observación del niño ha invadido las escuelas bajo la forma común de juegos, de ajustes educativos, de juguetes científicos, y también el ambiente familiar. Es el de la importancia de los sentidos y de la aptitud motriz; y se dice sentidos y aptitud motriz juntamente, pues de otro modo se destruye el arco reflejo, la respuesta motriz de todas las formas de expresión que transforman en educación activa lo que podría ser un adiestramiento receptivo y pasivo. En el niño pequeño se ha descubierto muy pronto que los desarrollos del pensamiento adulto, que descansan sobre la abstracción o sobre el verbalismo, son absolutamente ineficaces. Por eso sería útil que tanto los educadores como los editores efectuaran un tiempo de práctica en una escuela infantil.

Los descubrimientos de los pedagogos, reforzando los de los innovadores, han demostrado que el ejercicio de los sentidos y el de-

* Normalista Superior. Licenciada en Ed. (Idiomas) U. P. B., Medellín. Magister en Ed. Elemental Universidad de Alabama (U. S. A.). Especialidad Lecto-escritura Infantil. Profesora del Instituto Central Femenino, Medellín.

sarrollo motor facilita, ante todo, el dominio de sí mismo y luego la comprensión experimental de ciertas nociones que, sin eso habrían permanecido superficiales y verbales.

Se conoce el material didáctico de Montessori concebido para preparar las adquisiciones intelectuales, sus ajustes, sus prismas de grosores, cubos de diversos tamaños, barras de longitudes que sirven también para el cálculo, tablillas de colores, letras rugosas y letras recortadas. El niño empieza a usarlas para jugar, cuando le place, cuando tiene deseos de realizar el ejercicio al cual los objetos lo incitan. Y de ese hecho toma el camino de las adquisiciones más abstractas.

Los materiales didácticos y los juegos educativos, concebidos para los aprendizajes de la primera edad, se han extendido a estadios más evolucionados y más abstractos.

Actualmente el material Cuisenaire, compuesto de tablillas de color que corresponden a agrupaciones de unidades que pueden ser tomadas, cada una, como unidad respecto de conjuntos más grandes, retiene la atención de los maestros, y aún de los profesores para la iniciación en el álgebra o en los conjuntos.

Lamentablemente se toma el material, muy a menudo, como una panacea que se bastará a sí misma. Ahora bien, la experiencia demuestra que todo depende de la manera en que se le emplee. Algunos niños se han apasionado largamente en tales juegos, pero también se han visto otros a los cuales el ejercicio les era impuesto de tal manera que se tornaba tan artificial y fastidioso como cualquier ejercicio tradicional y no motivado.

Ocurre lo mismo con todo ejercicio sensorial si éste está aislado de un contexto que le dé vida y significación y si no está insertado en un conjunto reflejo que haga participar tanto a la reacción y expresión del niño, como a la sensación misma. Por eso convendría, quizás preferir los materiales y los juegos más próximos a la vida, antes que a los abstractos, del mismo modo que convendría acordar la prioridad a aquéllos que permitan la autoeducación.

2. DESARROLLO DEL SIMBOLISMO EN EL JUEGO

Los juegos infantiles son un campo que une a los gestos con el lenguaje escrito.

Para los niños, algunos objetos pueden designar otros, sustituyéndolos y convirtiéndose en signos de los mismos; el grado de simi-

litud entre un juguete y el objeto que designa carece de importancia. Lo que sí resulta importante es la utilización del juguete y la posibilidad de ejecutar con él un gesto representativo.

Esta es la clave de toda función simbólica del juego de los niños. Toda actividad simbólica representativa está plagada de dichos gestos indicativos; por ejemplo un palo se convierte en un caballo porque puede colocarse entre las piernas y emplearse el gesto que indica que el palo, en este caso, designa a un caballo.

Por ello, desde este punto de vista, el juego simbólico de los niños puede comprenderse como un sistema complejo de "LENGUAJES" a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. Dichos juguetes adquieren gradualmente su significado teniendo como base estos gestos indicativos.

Se trata de establecer experimentalmente este estadio especial de la escritura del objeto en el niño. Dirigimos juegos experimentales en los que, a modo de broma, empezamos a designar cosas y personas implicadas en el juego a través de objetos familiares. Así, por ejemplo, un libro abierto representaba una casa, unas llaves representaban a unos niños, un lápiz a una niñera, un reloj de bolsillo era una farmacia, un cuchillo encarnaba a un doctor y así sucesivamente. A continuación se les construía a los niños una narración sencilla mediante gestos figurativos que involucraban a estos objetos. Los pequeños podían leerla con gran facilidad. Por ejemplo, un doctor llega a una casa montando en un carruaje, llama a la puerta, la niñera abre, aquél examina a los niños, escribe una receta y se marcha. La mayoría de niños de tres años de edad son capaces de leer esta narración simbólica con suma facilidad. Los niños de cuatro y cinco años pueden comprender narraciones mucho más complejas: un hombre está paseando por el bosque y de pronto es atacado por un lobo que lo muerde; el hombre se aleja corriendo, un doctor le presta ayuda, va a la tienda y regresa a casa; un cazador se encamina al bosque para matar al lobo.

Lo importante es que los objetos admiten el gesto apropiado y pueden funcionar como punto de aplicación del mismo. Por eso los niños rechazan rotundamente las cosas que no pueden ser representadas a través de dicha estructura gesticular. Por ejemplo, cuando ponemos boca abajo un libro con una cubierta negra y decimos que se trata de un bosque, el niño añade espontáneamente: "sí, es un bosque porque es negro y está oscuro".

De este modo el objeto adopta una función de signo con una historia evolutiva propia, que ahora es independiente del gesto del ni-

ño. Vemos que el juego de fingir, contribuye considerablemente al desarrollo del lenguaje escrito.

Hetzer estudió experimentalmente cómo se desarrolla la representación simbólica de las cosas en un niño de tres a seis años. Sus experimentos abarcaban cuatro series básicas.

La primera investigaba la función de los símbolos en el juego infantil.

Los niños tenían que describir a modo de juego, un padre o madre llevando a cabo las cosas que suelen hacer diariamente.

La segunda serie incluía materiales de construcción.

La tercera consistía en dibujar con lápiz y colores.

La cuarta serie se proponía investigar, a través del juego con la oficina de correos, hasta qué punto eran capaces los niños de percibir combinaciones de signos puramente arbitrarios. El juego comprendía una serie de hojas de papel de distintos colores para clasificar diferentes tipos de correos: telegramas, periódicos, giros postales, paquetes, cartas, postales, etc.

Hetzer mostró claramente qué significados simbólicos emergen en el juego a través de gestos figurativos y cuáles a través de las palabras.

El lenguaje egocéntrico de los niños se ponía ampliamente de manifiesto en dichos juegos. Mientras que unos niños describían todas las cosas sirviéndose de movimientos y mímica, sin emplear en ningún momento el lenguaje como recurso simbólico; otros acompañaban todas las acciones con el lenguaje: el niño actuaba y, al mismo tiempo, hablaba. Para un tercer grupo de niños predominaba la expresión puramente verbal sin apoyo de ninguna clase. Por último, un cuarto grupo de niños se negaba absolutamente a jugar, siendo su única forma de representación el lenguaje, acompañado en último término por la mímica y los gestos. El porcentaje de acciones puramente lúdicas disminuye con la edad, mientras que el lenguaje predomina cada vez más.

La conclusión más importante que podemos extraer de esta investigación evolutiva, afirma el autor, es que la diferencia que se observa en la actividad lúdica entre los tres y los seis niños, no reside en la percepción de los símbolos, sino en el modo en que se utilizan las diferentes formas de representación. Esto indica que la representación simbólica en el juego es esencialmente una determinada forma de lenguaje en un estadio temprano, una forma que nos conduce directamente al lenguaje escrito.

EL DESARROLLO DEL SIMBOLISMO EN EL DIBUJO

K. Buler señala que el dibujo comienza cuando los niños han hecho ya grandes progresos con el lenguaje hablado, y éste se ha hecho habitual.

En un principio los niños dibujaban de memoria. Si se les pide que dibujen a su madre sentada frente a ellos o algún objeto que tengan delante, dibujan sin mirar el original; plasman no lo que ven, sino lo que conocen. Sus dibujos no sólo descuidan sino que contradicen la percepción real del objeto. Así, un niño dibujará una persona vestida, pero incluirá al mismo tiempo las piernas, el estómago, una cartera en el bolsillo, e incluso dinero de la cartera; esto es, representará en el dibujo todas aquellas cosas que conoce, pero que en el caso en cuestión no podían verse al dibujar una figura de perfil, el pequeño no dudará en añadir un segundo ojo o una segunda pierna a un hombre montado a caballo. Olvidará parte sumamente importante del objeto representado, por ejemplo, dibujará piernas que nacen directamente de la cabeza omitiendo el cuello y el torso.

Los niños no se esfuerzan en representar bien las cosas, son más bien simbolistas que naturalistas.

Cuando un niño descarga su depósito de memoria dibujando, vemos que lo hace a modo de narración, contando una historia, tal como la haría hablando.

Comprobamos así, una vez más, que el dibujo no es más que un lenguaje gráfico que surge a partir del lenguaje verbal. Esto nos proporciona bases suficientes para considerar los dibujos como un primer estadio en el desarrollo del lenguaje.

EXPERIENCIAS

Hablando de lectura con algunos niños de diferente edad, obtuve la siguiente respuesta:

Luis tiene dos años; reconoce y pronuncia bien las letras del alfabeto, lee su nombre y está comenzando a combinar letras.

Cuando él tenía un año, su madre vio que a él le gustaba jugar muchísimo con las figuras magnéticas que estaban colocadas en la puerta de la nevera. Su mamá compró un alfabeto magnetizado y lo colocó en la puerta de la nevera, Luis jugaba con las letras sin can-

sarse. Cuando una letra se caía, su madre la recogía, la nombraba y se la colocaba en la mano.

Después de algunos días, Luis aprendió todas las letras, aun si éstas estaban mezcladas, las podía identificar y nombrar. Ahora le encanta que le lean cuentos y cuando le están leyendo él termina las palabras en voz alta y sabe voltear la página en el momento preciso.

Gloria tiene seis años y está en primero, lee como si estuviera en quinto grado. Ella lee sus libros favoritos con expresión dramática, comprensión y obviamente con placer. Mientras el resto de su clase apenas comienza a leer.

Gloria, alegremente toma el cuento titulado "La casita de chocolate". Cuando le pregunté cómo aprendió a leer, respondió: mi padre me enseñó, al principio yo leía el periódico con él. Después nosotros leíamos las tiras cómicas.

Más tarde leíamos cuentos infantiles y ahora yo puedo leer cualquier libro.

BIBLIOGRAFIA

BRODSKY CHENFELD, Mimi.

Teaching language arts creatively / Mimi Brodsky Chenfeld. -- New York. Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1978.

ROGER, Gal.

El estado actual de la pedagogía / Gal Roger. -- Buenos Aires: Kapelusz, 1967.

SIMMONS, James E.

Exploración psiquiátrica del niño / James E. Simmons. -- Barcelona: Ed. Salvat, 1977.

VYGOTSKI, L. S.

El desarrollo de los procesos psicológicos superiores / L. S. Vygotski. -- Barcelona: Ed. Crítica. Grupo editorial Grijalbo, 1979.