



Josep. A. Pérez Castelló  
Universitat de les Illes Balears. Facultat d'Educació

# El joc en el desenvolupament del nin durant els primers anys de vida

## El joc com a factor de desenvolupament

**P**er a la majoria d'autors que investiguen el camp de la psicologia, el joc ha estat vist com un dels factors que més promou el desenvolupament del nin. Els psicòlegs que investiguen el desenvolupament es preocupen pels factors que produeixen els canvis en la conducta i per les habilitats que apareixen en produir-se els canvis (Vasta 1996). En aquest sentit, es pot afirmar que el joc és un important factor de canvi psicològic.

El joc està relacionat amb totes les àrees del desenvolupament del nin. Ell desenvolupa a través del joc la intel·ligència, la personalitat, el llenguatge, la psicomotricitat, s'hi relaciona socialment i afectivament, etc. És a dir, tot el desenvolupament humà avança, es mou, quan el nin participa en activats de joc, ja siguin individuals o en grup.

El joc és universal, juguen els nins de tot el món, està present a totes les cultures. El joc és, per tant, una constant antropològica. Aquesta és una altra raó de la seva importància.

Un altre motiu pel qual s'ha de destacar el joc des del punt de vista psicològic és que està relacionat amb la diversió, amb el plaer. És una activitat que el nin, i també l'adult, cerca constantment per la satisfacció que li produeix.

El joc és un mitja d'expressió de sentiments, d'afectes, és un temps en el qual moltes vegades el nin intenta comunicar els seus desitjos, els seus sentiments i també les seves carències, busca refugi enfront de les exigències del medi.

El joc és una font de coneixement del medi físic. A través del joc el nin organitzarà el seu ambient i se n'apropiarà. El nin, jugant dins la banyera, aprèn

que la pedra no flota i que la fusta sí ho fa. D'aquesta forma, comprèn les lleis físiques que imperen en el món natural. Però, el joc també ensenya al nin a interioritzar els coneixements de la cultura a la qual pertany. El nin que juga a pares i mares, o a botiguers, està aprenent rols socials de la seva cultura, els quals li seran molt útils per comprendre les complexes relacions socials dels adults.

En definitiva, el joc permet al nin créixer, integrar-se en el món, desenvolupar-s'hi, construir-se, i fer-ho des d'una perspectiva integral, global. És per això una activitat de primer ordre, ja que és una activitat integradora de la informació que el nin processa del món. Es pot dir que el nin jugant comprèn l'univers, se n'apropia, l'assimila i l'adapta a les seves estructures mentals i fa que aquestes evolucionin.

## El concepte i la definició de joc

Per a l'evolució del nin no hi ha moltes activitats realitzades que siguin tan importants com ho és el joc. Pareix evident que una activitat així ha de tenir unes característiques molt particulars. Garaigordobil (1990) les anuncia així: el joc és una activitat que produeix plaer, és espontània, voluntària i de lliure elecció, és una finalitat sense meta, és una acció que es realitza per la pròpia acció, el joc és ficció i allibera de la realitat, és acció i participació activa, és expressió, és descobriment d'un mateix i dels altres, és repetició, reafirma la personalitat del nin, és una activitat simbòlica, és una activitat creadora, és representació.

Hi ha diverses concepcions respecte al que és el joc, i, per tant, n'hi ha moltes definicions. No és fàcil definir el joc, ja que és tantes coses que la definició po-

dria ser tan àmplia com ho és la psicologia. A continuació, hi ha el que nosaltres pensem que és el joc:

«El joc és una activitat que apareix molt prest a la vida del nin, però que és present en qualsevol etapa de la vida, i que es caracteritza per ser hedonista, voluntària, espontània, integradora, holista, a vegades individual i d'altres social. Per posar-se en marxa, requereix la implicació de les més importants habilitats psicològiques dels subjectes, i al mateix temps el joc és un dels impulsors dels canvis que es donen en aquestes habilitats, entre les quals es poden destacar les habilitats psicomotores, la representació, el llenguatge, la personalitat, les habilitats socioafectives, etc.»

### Les teories psicològiques sobre el joc

Hi ha diverses teories psicològiques que expliquen, cadascuna a la seva manera, la influència que té el joc sobre el desenvolupament del nin. Se'n poden destacar tres, que són: la psicoanàlisi, la psicologia genètica i la psicologia sociocultural.

La psicoanàlisi dóna una especial importància al joc com una expressió de desitjos inconscients. El nin a través del joc pot sublimar els problemes que viu i pot, fins a un cert punt, fer-los conscients i superar-los. El joc és, per tant, un mitjà curatiu, terapèutic. Es pot dir que la perspectiva del joc més estudiada des de la psicoanàlisi és la vessant afectiva, emocional del joc. La personalitat del nin seria la que canviaria gràcies a les activitats lúdiques. Aquests són, molt resumits, els principis sobre els quals es fonamenten els autors postfreudians (Anna Freud, Winnicot, etc.).

Piaget, en canvi, dóna una especial importància a la intel·ligència. És aquesta la que es desenvolupa quan el nin juga, i és, alhora, una eina fonamental per poder jugar. És per aquest motiu que es pot dir que el joc té una naturalesa cognitiva. L'evolució del joc s'ha de contemplar com el desenvolupament de les estructures cognitives del subjecte, però alhora aquestes determinen el tipus de joc que pot fer l'al·lot. El nin sensorial i motor mostra, jugant amb una pilota que llança a terra, que la seva intel·ligència és sobretot sensorial i perceptiva. Mentre que el nin de tres anys, que juga a indis muntat sobre una escombra i disparant amb el seu dit, ens demostra que ja ha adquirit el pensament representacional.

D'una manera una mica exagerada es pot dir que, des de la perspectiva piagetiana, qualsevol activitat assimilatòria del nin es pot considerar com un joc, ja que el nin sempre que explora el món de forma assimilatòria obté una sensació de plaer. El nin manipula objectes, els apila, fa construccions, juga a fer que un objecte en representi un altre, tira una

pedra a la mar i comprova com aquesta se'n va al fons, etc. Quan el nin juga d'aquesta forma es dóna l'evolució del coneixement. El nin, a través del joc, entén la complexa estructura del món, especialment del món físic, natural. L'evolució d'aquest coneixement, és a dir, la creació d'estructures mentals cada vegada més complexes i millor intercomunicades és el que constitueix la intel·ligència. Evidentment, no és tan sols l'activitat del joc la que permet aquesta evolució, però sí que és una de les eines fonamentals d'aquesta construcció.

La perspectiva sociocultural té una opinió diferent respecte a la funció del joc en relació al desenvolupament del subjecte. Aquí es dóna preponderància del joc com un factor d'interiorització de la cultura que envolta el nin, el joc té un origen de caràcter històric i cultural. Per als autors partidaris d'aquest paradigma, els processos psicològics superiors (la intel·ligència) apareixen i evolucionen a través de la interiorització que fa el nin de la seva cultura, en particular dels símbols. És per aquest motiu que el joc, per a aquest autor, tindria dues funcions.

D'una banda, el joc, entre altres activitats, permet al nin captar i apropiarse de les eines simbòliques pròpies de la seva cultura i de la forma d'emprar-les. Entre aquestes caldrà destacar el llenguatge i la comunicació (els quals també es poden aprendre a través del joc). És per aquest motiu que per a Vigotski l'únic joc possible és el simbòlic, el de representació (Ortega 1992).

D'altra part, el joc també serveix, per als socioculturals, perquè el nin aprengui a relacionar-se socialment amb els altres, o sigui, a mantenir contactes socials de qualitat, que permetin la interiorització de la cultura. Aquesta mediació és semiòtica i està determinada prèviament per l'apropiació de les eines simbòliques abans esmentades, i té un paper molt important en el desenvolupament dels processos psicològics superiors. El joc pertany, des d'aquesta perspectiva, al caràcter social de l'home. El nin quan juga representa la majoria de les activitats humanes: jugar a botigues, a cuinetes, a metges, a pares i mares, a mecànics, etc. D'aquesta manera, segons Ortega (1992), el joc és una forma de comprendre el món dels adults i les relacions que s'estableixen entre ells. L'adult té molta importància en l'adquisició del joc per part del nin, ja que l'orienta quan aquest juga i li dóna el suport necessari per mantenir en marxa jocs complexos per als quals el nin encara no està preparat. En definitiva, des de la perspectiva sociocultural el joc serveix per comprendre l'organització social del món i per aprendre les relacions que s'hi donen, i també per aprendre les eines de representació de la seva cultura.

Es pot comprovar com, des de cadascuna d'aquestes posicions teòriques, es presenta una visió diferent de la manera com el joc afecta el desenvolupament del nin. Això és una clara mostra que la psicologia encara no és una ciència exacta. Però, aquest fet, en lloc d'empobrir, enriqueix. Probablement la decisió més correcta que es pot prendre és agafar el que diu cadascuna d'aquestes i donar un sentit general i holístic al conjunt de les aportacions. El nin quan juga madura la seva personalitat, fa evolucionar el seu coneixement sobre el món físic, canvia la seva visió sobre el món sociocultural i aprèn el llenguatge que utilitzen els grans. Conjuntament, podem dir que es desenvolupa, creix, i ho fa des de diverses activitats, però una de molt important és el joc.

### L'evolució del joc en el nin

El joc que fa el nin de quatre anys amb els seus cotxes fent una carrera no té res a veure amb el que fa el nin de nou anys quan juga amb els seus amics al Monopoly. La manera de jugar evoluciona amb l'edat, d'igual forma que canvien els tipus de joc. La psicologia genètica, al parer de l'autor d'aquest article, és la que ha explicat millor la manera com evoluciona el joc que fa el nin a cada edat.

Per a Piaget pràcticament tots els comportaments que estan relacionats amb el naixement i evolució de la intel·ligència es poden considerar joc si es produeixen a través de la funció d'assimilació, és a dir, per plaer funcional. Així el nin que posa en marxa alguna de les reaccions circulars que té adquirides,<sup>1</sup> les quals es donen pel plaer de la pròpia acció, està jugant. Per exemple, està començant a jugar, encara que en aquests moments no ho fa tan bé com uns mesos més tard, aquell nadó que ha descobert les seves mans i no es cansa de girar-les i mirar-les contínuament, o també aquell altre que agafa un cotxe i el tira contínuament perquè el seu pare li'n doni un de nou, ja que n'obté un plaer. Això només és possible quan el nin ja té ben adquirit l'esquema per realitzar aquesta acció. Mentre l'està aprenent, i es dona el procés d'acomodació en lloc del d'assimilació, les capacitats mentals del nin estan tan ocupades que no té temps de sentir plaer. Només és quan ja domina l'acció i el procés d'assimilació és el que actua, que el nin gaudeix del que fa, d'aquí que es doni la repetició, i, per tant, el joc. La vida mental del nin està plena de situacions com les descrites, per la qual cosa el nin es passa bona part del dia jugant.

D'aquesta forma es pot dir que, des de la perspectiva de la psicologia genètica,<sup>2</sup> el nin juga ja ben aviat, pràcticament des del tercer o quart mes de vida. Durant el període sensorial i motor, els seus jocs estan relacionats amb l'àmbit sensorial, perceptiu i

motor. Juga amb el món, amb els seus sentits: el tacte, la vista, l'oïda, el gust, etc., els quals li permeten recopilar informació i conèixer coses. Aquests jocs són jocs d'exercici, com els esmentats fa un moment: tira una pilota i aquesta cau fent renou, i com que li agrada ho torna a fer contínuament. Més endavant intentarà variar la manera com realitza aquestes accions, i cadascun dels nous intents també seran jocs. El nin gaudeix especialment quan és capaç d'aconseguir que es repeteixin els esdeveniments preferits, més ho fa si aquests representen un domini sobre l'univers.

El joc es fa més complex a mesura que evolucionen, cap al final del primer any de vida, les funcions mentals del nin, quan comença a generalitzar a accions desconegudes la informació que té dels esquemes sobre accions que ja domina sense problemes. En aquests instants, que coincideixen amb l'aparició del desplaçament autònom, el nin es torna un explorador immensament actiu del seu ambient. El nin *explorador* actua pel plaer d'actuar, sense cap finalitat. Moltes vegades, si hi ha un obstacle que li impedeix arribar a una meta, gaudeix més de tirar l'obstacle una i altra vegada que d'arribar a l'objecte desitjat primerament.

Cap als divuit mesos el seu joc, igual que l'activitat, és cada cop més a l'estil «anem a veure què passa». És a dir, el nin *científic* vol comprovar si les seves idees, molt recents, sobre el funcionament del món són encertades o no. Els seus jocs i activitats consistiran en petits experiments a través dels quals comprova les hipòtesis, i per tant avançarà sobre el coneixement del seu univers. És un moment en el qual els jocs del nin li permeten esbrinar millor que abans les lleis físiques que actuen sobre el món dels objectes. Però el seu joc encara és molt concret, lligat a la manipulació directa dels objectes i les situacions, o sigui al món real.

Només al final del segon any de vida la situació varia dràsticament. Es dona el pas definitiu del joc motor al joc simbòlic, de representació. L'aparició de la funció simbòlica li permet fugir del món real, al qual havia estat aferrat fins ara. El joc sofreix importants transformacions qualitatives en aquest instant, el nin ja pot manipular el món no a través dels objectes mateixos, sinó dels símbols que els representen. El nin es fa independent, autònom, del que abans era imprescindible: tocar per jugar. Ara apareix el joc de ficció, a mesura que el nin s'introdueix dins aquest estadi ja no necessitarà un cotxe en miniatura per jugar a cotxes, pot agafar una capsa de cartró i convertir-la en el millor Ferrari del mercat.

En la primera etapa del període preoperacional, dels dos als quatre anys, el joc sol ser individual i d'un simbolisme molt egocèntric, ja que està contaminat

per una de les característiques fonamentals del període com és l'egocentrisme cognitiu. El joc del nin de dos anys encara té un simbolisme molt primitiu. Al principi juga a «fer com si» ell hagués fet alguna de les accions que fa a la seva activitat quotidiana, agafa una pinta de juguina i fa com si es pentinés, amb un plat de juguina fa com si mengés, etc. Uns mesos més tard aplica esquemes simbòlics a altres objectes, fa que un ninot mengi, dormi o es pentini. Un poc més endavant inventa situacions en què hi haurà persones i objectes que tindran un paper que no és el seu habitualment. El nin juga que la seva sabata és un vaixell, que el seu llit és un port, que ell és el capità i ha de salvar una princesa, que és un titella. El nin s'ha independitzat totalment de la dictadura de la realitat.

Així mateix, el nin d'aquesta edat (entre els dos i els quatre anys) realitza un joc que és molt egocèntric. El nin no adapta el seu joc a les condicions de la realitat, sinó que adapta la realitat, deformant-la, a les necessitats del moment. És a dir, el nin adapta la realitat i l'assimila al seu Jo, i per fer-ho utilitza la funció simbòlica. S'ha de tenir en compte que, malgrat les creixents capacitats del nin, la seva comprensió de la realitat, física i social, encara és molt pobre. Així la nina que juga a ser mare, al joc de pares i

mares, deforma la realitat adulta, ja que no és capaç de comprendre moltes de les coses que els adults fan. Per exemple, no sap quines coses s'han de fer per arribar a ser mare, ni coneix tampoc els processos a través dels quals una mare té cura del seu nadó, només en té una idea aproximada, però molt incompleta. La nina està adaptant el vertader rol a les seves capacitats mentals, i a la seva comprensió de com funciona el món. Es pot dir, per tant, que el joc d'aquests moments és molt deformatador.

Dels quatre als set anys el joc del nin és més col·lectiu, no tan egocèntric, i utilitza el símbol per imitar la realitat al més possible. El nin o la nina, quan juguen a ser pares i mares, es preocupen molt per fer una imitació tan perfecta com sigui possible de la realitat. A més a més, ara ja tenen molt més coneixement i comprensió del món social i també del físic, i aquesta és la causa per la qual la imitació és de més qualitat. En aquests moments adapten el seu Jo a la realitat, en lloc de fer-ho a l'inrevés com fins ara. El nin de cada vegada comparteix més amb els seus companys i amics, i arriba a crear jocs molt complexos, els quals són el preludi del posterior joc de regles que es dona en l'estadi següent (en el període de les operacions concretes) i que perfecciona durant l'adolescència. ♦

**BIBLIOGRAFIA**

GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea.  
 ORTEGA, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar  
 VASTA, R., HAITH, M.M., MILLER, S.A. (1996). *Psicología infantil*. Barcelona: Ariel Psicología.

**NOTES**

- (1) Repetició d'una acció que el nin descobreix per casualitat, però que li ha produït plaer.
- (2) De Piaget.

**libreria  
Quart  
Creixent**

Carrer d'en Rubí, 5  
Tel. 971 71 38 21  
07002 Palma (Mallorca)