

El juego simbólico como estimulador del lenguaje en niños con síndrome de Down

María del Castillo Pérez
Logopeda de CEDOWN
(Asociación Síndrome de Down, Jerez)

Introducción

El mundo del juego es el medio más natural de los niños para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo. El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje, a través del cual, se desarrollan una serie de aspectos cognitivos como la memoria, la atención y el rendimiento. Por otro lado, fomenta la superación del egocentrismo cognitivo, desarrolla la imaginación y la creatividad, estimula la construcción y favorece el desarrollo del lenguaje.

Características del juego

El juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se dan en la infancia. A través de los años, numerosos estudios del desarrollo infantil han centrado sus investigaciones en la observación y análisis de tan particular conducta, con el objeto de adquirir mayor información sobre las consecuencias evolutivas que el juego parece tener:

1. Mediante el juego el niño amplía su conocimiento del mundo físico
2. Se ejercita en el uso y la práctica de las relaciones sociales
3. Desarrolla estrategias de cooperación y disputa de interacción- comunicación con sus iguales o con los adultos que se relacionan con él en situaciones de juego.

Según autores como Garvey (1977) y Bruner (1976) el juego presenta una serie de características como:

- Pérdida de vínculo entre los medios y los fines. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Se juega porque sí.
- El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado un escenario (un ambiente, un espacio, unos objetos, unos compañeros..)
- Es una proyección hacia el mundo exterior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.

- Es una fuente de placer
- Es espontáneo y voluntario

El juego ha sido desde siempre una conducta infantil observada por los psicólogos, por lo tanto se pueden encontrar referencias en todas las perspectivas teóricas que se han tratado en su evolución: Klein (1932), Erikson (1940), etc. Piaget (1962) fué uno de los primeros investigadores que ilustró el papel que el juego tiene en el desarrollo cognitivo.

El juego simbólico en el niño con síndrome de Down

Fundamentos teóricos

Los diversos enfoques psicológicos señalan la importancia del juego y especialmente del juego simbólico en el desarrollo infantil. Desde perspectivas diferentes los autores constatan la relación existente entre juego simbólico y desarrollo evolutivo. Piaget (1963) lo consideró el paso de la inteligencia sensomotora al pensamiento y como uno de los puntos culminantes del desarrollo humano. Para Flavell (1975) el juego simbólico desempeña un papel predominante en el desarrollo de la personalidad. Vigotsky (1967) señaló el aspecto relacional afectivo de la capacidad de ficción y resaltó la capacidad instrumental del mismo, un medio que facilita el acceso al pensamiento abstracto.

Autores tan representativos de la psicología cognitiva actual como Premack y Wooddruf (1978), Leslie (1987) y Frith (2000) consideran la ficción como el inicio o comienzo de la capacidad para entender la cognición misma; proponen que el juego simbólico es una manifestación temprana de la teoría de la mente que permitirá acceder al pensamiento y al conocimiento de los estados mentales propios y ajenos.

El juego simbólico es considerado el precursor de la teoría de la mente (Leslie,1987) y un marco lúdico donde se manifiestan y exteriorizan las experiencias sociales y personales. Una capacidad temprana que surge al finalizar el segundo año de vida y que implica importantes mecanismos y procesos cognitivos: coordinación de esquemas de comparación de objetos y personas, analogías y recuerdos que ponen en funcionamiento habilidades motoras y comunicativas. Además el juego es por sí mismo "motivante" y predispone al aprendizaje.

La adquisición y desarrollo de la teoría de la mente permite entender las relaciones e interacciones que se producen en las relaciones sociales y actuar en función de ellas. Conocer en qué momento se inicia, cómo y cuál es su desarrollo en el síndrome de Down a lo largo de su infancia, nos llevará a elaborar y diseñar programas de intervención temprana que incluyan estos dos logros tempranos y básicos: juego simbólico y teoría de la mente.

El juego simbólico es considerado también, un signo precoz de la capacidad comunicativa y subjetiva de los niños pequeños. El dominio de las interacciones sociales se basa en esta capacidad para entender y leer el pensamiento, predecir conductas y adecuar las acciones propias a situaciones determinadas.

Existen diferencias evolutivas y un patrón de desarrollo del juego simbólico acorde con la edad cronológica de los niños y las capacidades específicas y fenotípicas de su síndrome. Los niños con SD suelen presentar un juego simbólico libre e individual no dirigido, similar al de los niños sin discapacidad y en edades similares. Presentan un juego de estructura simple hasta aproximadamente los dos años y medio y es a partir de los 3 años cuando aparece una estructura cada vez más compleja, menos autoreferencial iniciándose la imitación de papeles de adultos, imitación que aumenta a partir de los 4 años aproximadamente. El juego aumenta en complejidad a medida que aumentan sus capacidades por desarrollo evolutivo, y puede observarse cambios evolutivos tanto en la estructura del juego como en su contenido.

Los resultados obtenidos en un estudio llevado a cabo en la Unidad de Investigación de la Fundación Síndrome de Down, muestran que, éstos son capaces de elaborar juego simbólico no repetitivo ni estereotipado, su juego llega a ser variado y rico en contenido, si bien las dificultades expresivas le impiden una adecuada interrelación lúdica con otros jugadores. En cuanto al tipo de material utilizado, parece existir una tendencia evolutiva, cuanto más pequeños son los niños, más fácil les resulta simbolizar con material de alta estructuración (muñecos, cocinas...) y más difícil con material de baja estructuración o sin material de apoyo, pero pueden realizar representaciones ficticias si se les ayuda. Estos datos concuerdan con lo postulado por Vigotsky (1966), cuando dice que el material no es importante para el juego simbólico, lo importante es haber creado imágenes mentales del mundo exterior y utilizarlas lúdicamente. El juego es según este autor, la vía que utilizan los niños para interiorizar sus aprendizajes y ejercitarlos. Sin embargo, también podemos encontrar la opinión que defiende, que el juego en el niño con SD se presenta muy a menudo de forma repetitiva y con tendencia a realizar estereotipias.

Cómo favorecer el lenguaje en el niño con síndrome de Down a través del juego.

El papel de los padres

Contemplando la idea de desarrollo proximal de Vigotsky: entendida ésta como la diferencia entre lo que el niño puede hacer solo y lo que puede llegar a hacer con ayuda o directivas, podemos decir que el aprendizaje del niño con SD, puede ser mucho más provechoso si se produce en esa "zona" del niño, es decir cuando está fuera de sus habilidades independientes, pero no demasiado. De esta forma, podemos explicar a los padres lo útil que puede ser su participación en dicho aprendizaje sobre todo si se lleva a cabo a través del juego (como forma lúdica y natural de favorecer la adquisición del lenguaje), siempre y cuando se hagan las adaptaciones pertinentes según las actividades a realizar y posibilidades del niño.

Es importante que el material lúdico sea elegido por el logopeda para que realmente pertenezca a su zona de desarrollo próximo. En el caso de los niños con SD, aunque su pensamiento siga (con retraso y alguna peculiaridad) el curso evolutivo del niño de evolución normal y alcance el juego simbólico y la capacidad de representar (Martínez Abellán, 1998), también se puede presentar en muchos casos, un juego dificultoso y rezagado. No obstante, según algunos estudios, los niños con mayor destreza en el juego simbólico tienen un vocabulario más amplio y más posibilidades de combinar palabras (Johnston, 1994).

Es deseable por tanto, que se aliente a los padres a participar activamente en los juegos con sus hijos con SD, hacerles saber que, como compañeros de juegos más expertos en el aspecto psicolingüístico, pueden favorecer la adquisición del lenguaje, para ello una buena medida puede ser que no se cansen de hacer preguntas a su hijo dentro del mismo desarrollo del juego (tales como: quién, qué cómo, por qué, cuándo, dónde, etc.). En el juego del niño con su progenitor y los objetos, se entreteje la acción y las señales comunicativas que la regulan. A medida que el niño se desarrolla, estas señales dan paso al lenguaje como medio que regula la acción conjunta, dándose una mutua interpretación de las intenciones y un ajuste recíproco tanto en el lenguaje como en la acción (Perinat, 1993; Lalueza y Perinat, 1994). A medida que esta relación emocional se va diversificando, y, el sistema nervioso va madurando, se va a producir un desarrollo motriz, que va a permitir al niño iniciarse en la exploración de las sensaciones exteroceptivas (Wallon, 1964).

A través del juego con los objetos, la mente del niño se abre para entender el mundo, comprendiendo y asimilando la utilidad y propiedades de los diferentes objetos que le son presentados. También podemos obtener información no sólo del nivel cognitivo alcanzado por el niño, sino de aspectos afectivos del mismo, pues suele proyectarse más libremente en estas actividades al no tener que acomodarse a la rigidez de lo real.

Cómo preparar una sesión lúdica:

- Habilitar un espacio donde al niño no se le prohíba ninguna actividad
- Evitar tener expectativas específicas acerca de la actuación del niño

- Permitir que sea éste el que elija el juguete y la actividad
- Observar la situación cerca del niño esperando una invitación por su parte, facilitar sus intenciones no imponerle nada
- Las sesiones de juego no son interacciones rutinarias entre adulto y niño.
- Adecuar la actividad del juego a su nivel cognitivo
- Presentar pocos juguetes, siempre apropiados a la actividad que se desea realizar y a la madurez del niño
- Si el niño muestra poco interés, se puede provocar las conductas de pretensión sugiriendo verbalmente acciones a realizar o bien realizando modelos de interacción con los juguetes disponibles.
- Disponer tanto de reproducciones reales de objetos en miniatura como material indefinido (muy importante para desarrollar habilidades simbólicas)

El juego como procedimiento metodológico para favorecer el lenguaje

Partiendo de la concepción del lenguaje como comunicación y del juego como estrategia de intervención y elemento motivador, la creatividad motriz a través del juego constituye un fin en sí mismo, el mundo aparte donde el individuo es capaz de representar magistralmente su rol, interaccionar eficazmente consigo mismo y con lo que le rodea, sentir placer y expresar sus más profundos sentimientos y emociones que le permiten realizarse en el estadio inteligente más cualitativo.

El juego lingüístico como instrumento didáctico es un medio privilegiado para el lenguaje y la comunicación oral. Mediante el juego, el lenguaje se usa de forma reflexiva, regulada y desinhibida, permitiéndole al niño con SD activar una serie de conocimientos acerca de los contenidos de éste, relacionándolos entre sí y facilitándole su aprendizaje (Badía y Vilá, 1993). Para ello, será necesario planificar actividades centradas en el conocimiento de las diversas formas de comunicación (tanto oral como escrita) así como de sus contenidos básicos (de una forma global y analítica) y componentes lingüísticos (fonología, semántica, sintaxis, y pragmática). A su vez, el juego lingüístico, incorpora la utilización de diversas tareas cognitivas (asociación, clasificación, análisis, síntesis, elaboración de esquemas, selección de información...) además de desarrollar una serie de actitudes en el niño, tales como:

- Aprender a escuchar de forma activa y comprensiva
- Respetar turnos de palabra, las intervenciones y las ideas de los demás
- Potenciar la participación y la explicación de ideas
- Interesarse por nuevos conocimientos y por la ampliación de vocabulario
- Valorar la observación y la experimentación en el funcionamiento del lenguaje.

Entre los procedimientos específicos más relevantes utilizados a través del juego para facilitar la interacción y el lenguaje, cabe destacar las siguientes técnicas citadas por Frey (1986):

- El habla egocéntrica: proporciona por parte del adulto un modelo de acto de habla, sin hacer ningún tipo de demanda al niño
- El habla paralela: El adulto ayuda al niño a desarrollar asociaciones entre la palabra y su referente emparejando el lenguaje que es simple en detalles gramaticales y semánticos, con las acciones del niño (ayuda al niño a asociar combinaciones de palabras y relaciones entre objetos)
- Expansiones: son respuestas verbales contingentes que repiten la expresión anterior del niño al tiempo que añaden detalles gramaticales relevantes y algunas veces semánticos.

- Espaciaciones: son respuestas contingentes a las expresiones del niño, pero aportan alguna nueva pero relevante información. Este método de respuesta puede fomentar por parte del niño una búsqueda de relaciones entre la expresión del adulto (forma) y significado (contenido). Por otro lado, las expresiones pueden facilitar la conciencia y aparición por parte del niño de la naturaleza recíproca de la conversación.
- Construcciones y rupturas: consiste en construir formas de expresión del niño, separarlas en sus partes principales y reconstruirlas de un modo repetitivo.

Estas técnicas utilizadas en un contexto lúdico y con juguetes simbólicos nos pueden proporcionar herramientas didácticas con las que trabajar aquellas áreas del lenguaje que se consideren deficitarias o con retraso, sobre todo a nivel expresivo, donde el SD suele presentar mayor dificultad (la estructura sintáctica de sus frases suele ser simple, además de presentar dificultades en la construcción gramatical especialmente en estructuras morfosintácticas).

En cuanto a la evaluación del lenguaje, el juego se presenta como una excelente estrategia que va a proporcionar al logopeda información sobre el nivel cognitivo del niño así como su predisposición a ciertas tareas lingüísticas.

Teniendo en cuenta la relación entre entrenamiento en juego simbólico y las funciones cognitivas que implican, podemos considerar que el ejercicio continuo de actividades de pretensión favorece entre otras conductas (socialización, resolución de problemas...) el desarrollo del lenguaje, de esta forma se favorecen aspectos como:

- Aumento de vocabulario
- Comunicación verbal
- Estructuración de frases más largas y complejas
- La comprensión del lenguaje

Conclusión

No solo se puede considerar el juego como un agente de placer y de socialización, sino como una actividad que, sin perder su carácter informal y espontáneo y utilizándose de forma continua y previamente planificada, puede ser de gran valor terapéutico en el aprendizaje del lenguaje del niño. Por tanto, el juego simbólico proporciona el medio así como la oportunidad para el ejercicio de habilidades de desarrollo tales como la representación y la comunicación.

Referencias bibliográficas

- M^a Angeles Lou Royo, Armando Jiménez Correa (Eds.) *Logopedia. Ámbitos de intervención*. Ediciones Aljibe, 1999.
- Libby Kumin, *Como favorecer las habilidades comunicativas de los niños con Síndrome de Down. Guía para padres*. Paidós, Barcelona, 1997.
- Mario F. Brancal, *Logopedia creativa en personas con síndrome de Down. Lenguaje y deficiencia mental*. Lebón.

Referencias informáticas

- Margarita Vidal Lucena, 2004. "El juego simbólico y teoría de la mente en el Síndrome de Down". Unidad de investigación Fundación Síndrome de Down de Madrid. www.reeduca.com
- Marcelo Adrián Fuentes, "Jugando y aprendiendo juntos. Un modelo de intervención didáctico para favorecer el desarrollo de los niños y niñas con Síndrome de Down".
- www.educar-argentina.com.ar/AGO2005/educ104.htm