

# III Congreso Internacional de Educación Física y Deporte Escolar



13, 14 y 15 de mayo de 2016 | Villa Mercedes (S.L.)  
Organiza: Coordinación de Investigación ICAES

ISSN: 2362-3470

Título: “La facultad mimética y el juego en niños con discapacidad”.

Autora: Parodi, María Laura. Profesora en Educación Física. Universidad Nacional de la Plata.

Dirección: 63 n 772 La Plata, Buenos Aires CP 1900

## Introducción

Este trabajo buscara analizar el concepto de mimesis brindado por Benjamin Walter y su posible interrelación con el juego en personas con discapacidad, mencionando la importancia del juego y los estímulos sensoriales en estas personas, así como la cuestión filogenética y ontogenética de la mimesis.

Así mismo se hará mención en un primer apartado a la facultad mimética aportada por el autor, para luego desarrollar las características del juego en personas discapacitadas ,donde consideramos que el juego esta compuesto por conductas miméticas, la cual traspasa la imitación, en el caso de las personas con discapacidad se busca apelar a la creatividad, a su subjetividad.

A modo de conclusión se buscara relacionar el concepto de la facultad mimética en el juego y su implicancia en personas con discapacidad.

La Facultad Mimética

Podemos ver la facultad mimética en la naturaleza, remitirnos al mimetismo animal. Pero la más alta capacidad de producir semejanzas es característica del hombre, el don de percibir semejanzas, que posee, no es más que el resto rudimentario de la obligación, en un tiempo violento de asimilarse y de conducirse de conformidad con ello. Pero esta facultad mimética tiene una historia, tanto en sentido filogenético como en sentido ontogenético. En lo que respecta a este último, su escuela es en muchos sentidos el juego. El juego infantil se halla completamente saturado de conductas miméticas, y su campo no se encuentra en modo alguno limitado a lo que un hombre puede imitar en otro.

El niño no juega sólo a “hacer” el comerciante o el maestro, sino también el molino de viento, la locomotora o una mariposa. Por ejemplo “cuando una ortiga o una esfinge del aligustre a las que hubiera podido alcanzar me burlaba, vacilando, titubeando y se, me hubiera gustado convertirme en luz y aire para aproximarme inadvertido a la presa y reducirla” (Benjamin, 1982:Pág. 29) da cuenta de la mimesis con la mariposa, el imaginar la fusión con el objeto por medio del juego.

Con respecto al significado filogenético de la facultad mimética, es preciso tener en cuenta que ni las fuerzas miméticas ni los objetos miméticos han permanecido inalterables en el curso de los milenios. Hay que suponer en cambio que la facultad de producir semejanzas y por lo tanto también la de reconocerlas, se ha transformado en el curso de la historia.

La dirección de esta transformación parece determinada por un creciente debilitamiento de la facultad mimética, que me atrevo a opinar que se ve reflejada en la pérdida de la capacidad lúdica de los niños en la actualidad. Puesto que es evidente que el mundo perceptivo del hombre moderno no contiene más que escasos restos de aquellas correspondencias y analogías mágicas que eran familiares a los pueblos antiguos.

Una cuestión importante sería determinar si se trata de la decadencia de esta facultad o más bien de su transformación, con influencia del capitalismo, globalización, tecnología la cual modifican la capacidad mimética en la actualidad, tema que sería importante abordar en una investigación posterior, sin embargo hay escritos de Benjamin que remiten al capitalismo y podrían ser indagados con los cambios contextuales actuales.

A continuación se desarrollara la importancia del juego en niños con discapacidad, para luego en la conclusión dar un análisis de los posibles entrecruzamientos con la capacidad mimética proveniente de Adorno y Walter Benjamin.

La importancia del juego en niños con discapacidad.

Los seres humanos necesitamos de los otros para poder percibirnos, donde la cercanía y la resistencia del otro posibilitan los procesos de aprendizaje.

En el niño de la primera infancia contacto significa contacto físico, experiencia corporal con el otro y gracias al otro, todas las habilidades intelectuales y emocionales se desarrollan a través de la experimentación, percepción y la puesta en acción lúdica de las funciones físicas.

Como dice Winnicott en “Realidad y juego” el juego compromete al cuerpo, debido a la manipulación de objetos y porque ciertos tipos de intereses, estos intensos se vinculan con algunos aspectos de excitación corporal (no entrare aquí a desarrollar la cuestión de la excitación de zonas erógenas en el juego), además Winnicott dice que solo en el juego, el niño y el adulto crean y usan toda su personalidad, el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador.

Es decir que aquí se hace visible la interdependencia recíproca entre la incorporación y los estímulos externos, la elaboración interna y la propia respuesta, mediante sus sentidos el niño incorpora el mundo, integra sus estímulos externos, se responde a si mismo. Se instauran simultáneamente procesos de aprendizajes corporales, sensoriales, intelectuales, emocionales y mentales que se influyen recíprocamente y brindan al niño la posibilidad de la conducta social de transformarse en persona.

El niño discapacitado necesita ayuda para su desarrollo, debe aprender con ayuda a conocer su cuerpo, para sentirse en casa dentro de el, para poder desarrollar su autoconciencia y para vivenciar todo cuanto pertenece a si mismo. Frecuentemente sin embargo uno puede sin ayuda tomar sus extremidades, tocarlas y reconocerlas y por lo tanto tampoco puede desarrollar una imagen de si. No puede jugar con su cuerpo, porque los reflejos persistente juegan con el, los responsables del desarrollo de este niño no pueden dejar de considerar estas condiciones. La actitud y el manejo correctos son prerequisite para poder transmitir al niño discapacitado físico vivencias lúdicas exitosas.

Una posibilidad de ayudar al niño discapacitado a jugar con su cuerpo es la que presentan muchos juegos con los dedos, las rondas y los juegos corporales, que pueden relacionarse

muy bien con los ejercicios cinéticos. Frecuente llevaremos al niño por la espalda para permitirle experimentar movimientos pasivos como si el mismo los estuviera llevando a cabo, si es que no puede realizarlo por si mismo.

Es importante que juguemos y que no caigamos en la ejercitación estereotipada, que no sobreestimemos la capacidad retentiva del niño, que empleemos su actividad y que no lo manipulemos. El juego presupone una ingenua alegría descubridora, cabria preguntarnos si todavía la poseemos....

El niño discapacitado físico experimenta particular alegría ante los juguetes que pueden moverse, el espacio limitado ayuda a que los juguetes no salgan de su visual. Aun con niño discapacitado es posible bailar sentados, una manguera, un palo pueden construir una ayuda que apuntala la vivencia directas del movimiento, también se buscara que haya contacto táctil directo con el material, concomitantemente se van experimentando y formando paso a paso conceptos tales como arriba-abajo, adelante-atrás e ida y vuelta.

Otra posibilidad es saludar a cada parte del cuerpo del niño con una esponja o pelota, envolver diversas partes del cuerpo con materiales de distinta naturaleza (papel aluminio, trapos de colores) atrae la atención del niño sobre ellas.

Es decir que por medio del juego el niño no solo conoce una parte de su cuerpo, sino también una porción de su mundo: ejercita también la coordinación entre ojos, manos y pies, oídos, ojos y pies, etc. Esto es simultáneamente una preparación para vestirse y desvestirse solo, éste juego puede ser variado escondiendo los pies o manos con arena, pintura, donde el niño aprende así que existe algo que el no ve mientras ejercita empaquetar y desempaquetar, ya en estos juegos se manifiestan nuestras habilidades.

Para llevar a cabo la estimulación de niños debemos comenzar con la estimulación a partir del punto de desarrollo en que su desarrollo se presenta demorado., sin embargo hay límites. Por ejemplo el niño sano sigue ya muy tempranamente una fuente de luz, en el caso de niños con retraso mental en su desarrollo debemos primeramente enseñarles a menudo a fijar la vista, a seguir con la mirada, como medios auxiliares tenemos la linterna, el niño debe aprender a prestar atención, percibir, seguir con la mirada, reconocer: simultáneamente, educamos la concentración y la duración.

Hay muchas opciones para educar lúdicamente el órgano de la audición, siendo el primer material de juego la propia voz: claro-oscuro, ligero-lento, hablar-cantar, estando atentos de hablar en forma lenta, clara con palabras siempre recurrentes.

Para seducir al niño hacia la imitación, podemos imitarnos nosotros mismos sus sonidos, para luego pasar a nuevos sonidos.

Se genera así el juego con las áreas funcionales de experiencias de ver, oír y tocar en la zona oral, así como los juegos con la lengua y los labios, como soplar, repetir secuencias silábicas.

Antes del comienzo de la prensión, el niño educa su capacidad táctil, donde diversos materiales pueden ayudar a desarrollar esta aptitud. El tacto transmite experiencias de gran variabilidad, aun cuando el niño no pueda aprender.

A menudo el niño puede percibir mejor las impresiones táctiles si involucramos la zona de la boca y la cara o las plantas de los pies, donde diversos materiales pueden ayudar a transmitir las experiencias táctiles, debe tenerse en cuenta que un material demasiado frágil puede desencadenar el reflejo de prensión, siendo no siempre beneficioso.

Con el fin de presentarle la mayor variedad de estímulos en el área táctil debe pensarse en todos los materiales que un niño sano busca para toquetear, acariciar, golpear y llevarse a la boca. Con estos materiales puede ser experimentadas una gran cantidad de funciones: aprehender-soltar, rodar, arrojar, ceder-tomar, empaquetar-desempaquetar, tirar abajo-construir, meter-sacar.

La estimulación lúdica de estas habilidades no es un fin en si mismo. Como condición previa para el juego propio y como preparación del juego compartido, ellas presentan importantes funciones. Por ello la actividad propia es importante aun si se manifiesta en forma imprecisa y errática, debiendo ser provocada y contestada; esto presupone que esperaremos reacciones del niño y las provocamos, citando a Pavia (2009) “necesita darse permiso para explorar, para probar y experimentar sin temor a equivocarse, en la medida que pueda decir, de manera transparente, precisa, indubitable :Estoy jugando!”<sup>1</sup>. La velocidad y duración deben ser adecuadas al niño, el ritmo y repetición como elementos del juego posibilitan y facilitan al niño una resistencia más prolongada frente una actividad.

---

<sup>1</sup> Pavia , V (2009) “Sobre ciertas variables de la forma de un juego y el modo de jugar. Una aproximación a nuevas categorías para la investigación de lo lúdico en la escuela” En Formas del juego y modos de jugar. Secuencias de actividades lúdicas. Neuquén. Universidad de Comahue.

Los niños solo pueden defenderse en grado limitado de la subexigencia o sobreexigencia. Por eso cualquier forma de defensa del niño (quedarse dormido, gritos) debe ser tomado en serio.

En cuanto a la forma, duración y lugar de estimulación vamos a considerar siempre a cada niño.

A partir de la vivencia propia el niño se interesa por los demás, antes mencionamos la habilidad de imitar, la cual presupone la adquisición de conceptos acerca del cuerpo, el dominio de funciones corporales y la capacidad de comprender y localizar la acción del otro.

Hablamos que el niño se convierte en compañero de juego, donde se crean oportunidades para contactarse con el otro, agrandando el mundo de experiencias del sujeto; situación que lo ayuda en el desprendimiento de la figura materna, también el niño aprender a reconocer, respetar y cumplir reglas sociales.

También consideramos importante en estos juegos mencionados “la palabra”, como significado cultural, el cual nos permite descubrir, significar incluirnos en el mundo simbólico y cultural que nos precede y al respecto Brunner, N ( 2009) decía “ el valor del juego, su cuerpo, esta hecho de lenguaje. Podríamos decir que en el juego el lenguaje toma forma de juego, y apuntándose en el juego, se incorpora, resultado como efecto que el niño, es el agente pero a la vez el producto de esta operación (sujeto y objeto)<sup>2</sup>”

## **Conclusión.**

Con respecto a la facultad mimética podemos decir que se puede ver en la misma la experiencia de jugar a ser otro, lo cual permite comprender el atravesamiento de la alteridad y la transformación, situación dado en todos los sujetos.

El juego así como el arte, son representaciones de emociones, con respecto al arte podemos decir que expresamos emociones y a la vez que destruimos un material para poder crear, reedificamos para poder expresar; situación que también esta presente en el juego, en tanto

---

<sup>2</sup> Brunner, N (2009) “Los signos del juego: la puesta en ato de la lengua como discurso de la infancia” en Duelos de juego. Buenos Aires. Letra Viva. Op. Cit Pág. 143.

que crear y jugar son actos, producciones técnicas, en referencia a los aportes por Walter Benjamin.

El juego infantil remite a la expresión estética, donde la capacidad expresiva se da por la mimesis y la técnica, donde esta última es un medio entre el ser humano y el objeto.

Tanto en el arte, el lenguaje como en los juegos es donde perdura la mimesis.

Hoy en día podemos ver transformaciones en estos tres sectores, siendo el juego la que atañe a este trabajo, podríamos enunciar al respecto que el concepto de mimesis, en tanto modo primitivo de relación del hombre con su entorno, que implica una capacidad («facultad mimética») que a lo largo de la historia se transforma y pierde campos de aplicación, permaneciendo sin embargo de modo latente, entonces deberíamos preguntarnos como estimular o influenciar esta facultad mimética presente en el juego que en día esta perdiendo terreno...

Con respecto al juego y el cuerpo, podríamos decir que el cuerpo es el horno de la expresión mimética.

En el juego es por los sentidos del cuerpo que el niño se deja afectar por el objeto, el cuerpo se transforma en el primer instrumento para producir similitudes. El cuerpo se convierte en un instrumento para jugar al igual que los objetos, siendo en los niños con discapacidad o déficit sensorial un aspecto fundamental la estimulación sensorial, así como el acompañamiento en el descubrimiento del juego.

En el caso de juego de niños con discapacidad los niños se dejan afectar por los objetos, renunciando a su condición de sujeto, para luego dejarse afectar por el objeto, siendo esencial el papel de los sentidos, de lo lúdico.

Mediante el juego el niño y el adulto crean y usan toda su personalidad, descubren su persona cuando crean y juegan, siendo importante no caer en las acciones estereotipadas, permitiendo al niño desarrollar su capacidad mimética, como hace referencia Benjamin en “Caza de mariposas”, párrafo citado anteriormente.

Como ya se menciona el arte y el juego son medios para expresar emociones, sentimientos trágicos, así como brindan la posibilidad del pensamiento mágico, la fusión con el objeto.

Nos gustaría retomar la idea de Vigotsky sobre que “el juego es la tragedia de los niños”, donde estos expresan sus emociones, sus penas mediante el juego, pudiendo observar esta

situación en Antígona, en la antigua Grecia y en situaciones que remiten a la época actual caracterizada por el conflicto.

En el caso de las personas con discapacidad ya sea físico, sensorial motor o neurológico, tales experiencias de juego precisan ser intensas y permanentes, garantizando así la posibilidad de expresión y desarrollo subjetivo, así como la enseñanza de un mundo ontogenético, cultural.

La escasez de estimulación significativa, de interacción con otros (objetos y personas) influye muy seriamente en el desarrollo de la persona. La ausencia de signos culturales y sociales mediadores, como suele ocurrir en la educación de las personas excepcionales (discapacitadas), aleja de lo humano a éstas. (VYGOTSKY, L. 1995).

Nos parece oportuno mencionar a Brunner (1986) que realizaron un taller de juego terapéutico donde implementan un juego como en “cu-cu” el cual necesita del lenguaje para su constitución y se destaca la importancia de la palabra, también se dan papeles (roles) intercambiables, donde la significación está puesta en quien lo hace, el lugar donde se desarrolla; siendo importante que mediante el desarrollo de estos juegos los niños lograron muchos avances “ el juego les daba una ocasión especial, libre de presiones, de intentar variaciones en el tema de la aparición y la desaparición . pero al hacerlo el niño también tenía la oportunidad de participar en el establecimiento del tipo de convenciones sociales sobre las cuales se basa el uso del lenguaje”<sup>3</sup>

La disposición mimética es decir la facultad de imitar al otro humano, es también fuente de los primeros aprendizajes y de los primeros conocimientos relacionados con el placer en la representación. (Lichlenstein, J. Decultot, E., 2004).

Cuando se presenta a los niños discapacitados un juego interactivo, éste juego mimético interrumpe la repetición y es transformado por las variaciones temporales, “sorpresas que rompen la regularidad del ritmo, abriendo el abanico de la variabilidad y la creación, la dimensión de la sorpresa, de lo nuevo y desconocido “(Marcelli, 2000).

También nos parece oportuno destacar que en muchos niños en el juego pueden aparecer dos situaciones muy diversas como dice Baraldi (1999) cuyos resultados son muy diversos y son la repetición necesaria y el automatismo de repetición, en el primero la repetición lleva

---

<sup>3</sup> Brunner, J (1983) “ Jugar, juegos y lenguaje” en El habla del niño. Aprendiendo a usar el Lenguaje. Buenos Aires . Paidós.



al niño al mismo punto e partida para salir diferente y en el segundo caso no hay una sola que la mira repetición, y hay que destacar que en el primer caso entre en juego repeticiones que dan lugar a nuevas significaciones donde el niño es el protagonismo en contrapartida al segundo caso donde el sujeto queda encerrado en el objeto, en la repetición del movimiento son significación, muchas veces llamados en discapacidad estereotipadas, las cuales deberían transformarse en repeticiones necesarias, aunque la inscripción significaba sea el placer de jugar, de moverse, de participar para luego apuntar a desarrollar la facultad mimética de las personas con discapacidad, grupo etéreo que corresponde a este trabajo.

### Bibliografía

- BENJAMIN, W (1982) “Infancia en Berlín hacia 1900”.Madrid .Ediciones Alfaguara.S.A.
- BARALDI, C (1999) “jugar es cosa seria” ,en Jugar es cosa seria. Estimulación Temprana...antes que sea tarde. Buenos Aires. Paidos.
- BRUNNER, J (1983) “ Jugar, juegos y lenguaje” en El habla del niño. Aprendiendo a usar el Lenguaje. Buenos Aires . Paidos.
  
- BRUNNER, N (2009) “Los signos del juego: la puesta en ato de la lengua como discurso de la infancia” en Duelos de juego. Buenos Aires. Letra Viva. Op.Cit Pag 143
- MARCELLI, D. (2000) La Surprise. Chatouille de l'âme. París, Éditions Albin Michel.ULRIKSEN, M. (1988) El desamparo desde la clínica de un niño psicótico. Revista Uruguaya de Psicoanálisis. N°67, 1988. Pág. 33-53.
- PAVIA, V (2009) “Sobre ciertas variables de la forma de un juego y el modo de jugar. Una aproximación a nuevas categorías para la investigación de lo lúdico en la escuela” en Formas del juego y modos de jugar. Secuencias de actividades lúdicas. Neuquén. Universidad de Comahue
- LICHLENSTEIN J., DECULTOT E. (2004) Mímesis. En Vocabulaire Européen des Philosophes, sous la Direction de CASSIN, B Paris, Edsitions du SEUIL/ Dictionnaire Le Robert, Pág. 786-803.

- VYGOTSKI, S. (1996). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal.
- \_\_\_\_\_ (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- WINNICOTT, D.W (1991) “REALIDAD Y JUEGO” EDITORIAL GEDISA. ESPAÑA.