

EL JUEGO. CONCEPTO

CONCEPTOS GENERALES
HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO
CONCEPTO DEL JUEGO
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO
CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN
JUEGOS SENSORIALES
JUEGOS MOTORES
JUEGOS PREDEPORTIVOS
JUEGOS EN LA NATURALEZA

CONCEPTOS GENERALES

El juego no es un fenómeno exclusivo de la especie humana, sino que, en determinadas especies superiores de animales, se da este mismo fenómeno del juego. El juego hace su aparición dentro del entorno animal a nivel de vertebrados superiores y va adquiriendo mayor complejidad a medida que vamos subiendo en la escala de evolución.

ESCALA ANIMAL	FORMAS DE CONDUCTA	JUEGO
Seres macrocelulares	Tropismo (*)	No existe
Invertebrados inferiores		
Invertebrados superiores	Instinto	No se aprecia
Vertebrados inferiores		
Vertebrados superiores (mamíferos)	Capacidad de aprendizaje	Aparición
Humanos	Capacidad de razonamiento intelectual	Máxima intensidad

(*)**Tropismo**: Capacidad de orientación o movimiento originado por una fuente de energía exterior al propio ser.

El juego comprende todas aquellas actividades que no se dedican a cubrir las necesidades de subsistencia y que se empiezan a apreciar en los vertebrados superiores. Evoluciona en cuanto a complejidad y duración, como evolucionan los animales.

¿Qué función cumple el juego? Según *Charlot Bühler*, el juego sirve para el desarrollo de los instintos propios de cada especie animal. Es lo que denomina "juegos funcionales". Éstos tienen una característica fundamental: el desarrollo del instinto, que se logra a través de la similitud en la forma de jugar de los animales de una misma especie (carácter estereotipado).

La infancia es el periodo de crecimiento y desarrollo de las especies animales, tanto de sus funciones, como de sus instintos, a través del juego. Se trata de un periodo de aprendizaje necesario para la edad adulta.

Por supuesto, el ser humano no se libra del juego, sino que, al contrario, es el que durante más tiempo lo practica, ya que la edad del juego en el ser humano es mayor que en cualquier otra especie animal.

Por todo ello, si aceptamos que el juego es un elemento de desarrollo, podemos convertirlo en un valioso instrumento pedagógico, necesario dentro de la etapa infantil, para el desarrollo de la personalidad del individuo.

HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO

La palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: "actividad placentera con un fin en sí misma". A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos. Para los romanos *ludus* significó broma, alegría, jolgorio. Para los griegos *Lyo* era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer.

No se puede establecer una teoría del juego, ni un concepto general, ni una delimitación clara de las actividades que abarca debido a la influencia de las diferentes sociedades y su historia y de la historia evolutiva del niño. En las sociedades primitivas, el niño se relaciona con los adultos desde edades muy tempranas, y los contenidos lúdicos de sus actividades tienen a realizar o imitar las actividades de los adultos, incorporándose a edades tempranas al trabajo junto con el adulto. Esta situación provocó que el niño adquiriera autonomía muy pronto y se valiese por sí mismo, aunque por el contrario su actividad lúdica era muy corta, lo que hace que para ellos el juego sea utilizar esos utensilios de producción que usaban los adultos, que les servirían para la preparación a la hora del trabajo de adulto. Posteriormente se mejoran los útiles de producción y a la vez se hacen más complejos lo que provoca que el niño se incorpore más tarde a la vida adulta y que tenga más tiempo para jugar, que es cuando empiezan los juegos llamados juegos simbólicos.

Lo mismo ocurre con los juguetes. Han sufrido una evolución muy parecida a la del juego ligado a cambios sociales y los del niño dentro de la sociedad. En los pueblos primitivos los juguetes (arcos, flechas, lanzas) estaban muy ligados a los útiles de trabajo. Pero estos "juguetes" hoy se han intentado imitar y así por ejemplo tenemos ahora armas de fuego y lo mismo ocurrirá en sociedades posteriores.

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela, a pesar de que en ese periodo histórico ya se conocía la importancia que éste tiene para el niño. Durante ese siglo, la etapa escolar del niño discurre sin existir en ella una participación activa del juego como instrumento de aprendizaje, sino que queda relegado al tiempo de ocio del niño, no desarrollándose hasta el siglo XX las teorías de aprendizaje basado en el juego, y la figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando. La figura del animador debe ser una persona que incite y tolere el juego, y además invite a la humanidad a que se creen lugares de juego, de aventura, de fantasía para que la actividad lúdica siga su curso histórico normal.

CONCEPTO DEL JUEGO

Etimológico: Proviene de los términos latinos "Iocus" y "Ludus". Según el Diccionario de la R.A.E., Jugar: "Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse".

Fisiológico: *Herbert Spencer*, psicólogo inglés, lo denomina como una actividad global. Aquella que realizan los seres vivos superiores, sin un fin aparentemente útil y como medio para eliminar su exceso de energía.

Etológico: Conjunto de actos motores pertenecientes a distintos patrones de comportamiento, cuya ejecución suele ser parcial y sin relación con el contexto motivacional o con una finalidad habitual, que practican individuos que se encuentran en fase de desarrollo. Son ante todo los individuos jóvenes quienes practican el juego. Sin embargo, se han descrito unos esbozos comparables de comportamientos de captura entre perros y gatos adultos, en ausencia de cualquier estímulo desencadenante. Se considera que el juego es una actividad indispensable para la maduración comportacional del individuo. Le permite ejercer y perfeccionar aisladamente unos elementos motores que más tarde se integrarán en secuencias completas y acabadas. La expresión de las actividades de juego puede ser comprendida como una forma de aprendizaje precoz tanto de ciertos comportamientos (sexuales, alimenticios...), como de futuras relaciones del individuo con los factores bióticos de su entorno (presas, congéneres,...).

Cultural: *Johan Huizinga* lo estudió como un fenómeno cultural, adentrándose en las propias vivencias del hombre ("homo ludeus"). El juego en el "homo ludeus" lo define como la actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites de espacio y tiempo establecidos, ateniéndose a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismas y se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría.

Psicopedagógico: El juego en el periodo infantil consiste en una actividad generadora de placer, que no se realiza por una finalidad externa a ella, sino por sí misma. Se trata de una actividad espontánea y desinteresada, sometida a una regla libremente escogida que cumplir, o un obstáculo deliberadamente establecido que vencer. El juego tiene como función esencial proporcionar al niño el placer moral del triunfo, que conlleva el enriquecimiento de su personalidad, de tal forma que la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás.

Tras todas estas definiciones o aproximaciones sobre qué es el juego ya podemos tener una idea más o menos clara.

El juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa. En los juegos se aprende, como afirmaba *Sutton Smith* en 1980 lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana: el ser y la posibilidad del no-ser.

Si el proceso de aprendizaje que está incluido en los juegos es el de "aprendizaje para el desarrollo", del que habló *Vygotski*, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Unas de las características principales son tanto la tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego. En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es el de irse convirtiendo en persona., o sea, el ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y al sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo. El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción "del acto al pensamiento", según la idea clave de la teoría de *Wallón*. La explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño deviene en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu,... El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del desarrollo de la persona el juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales.

Según *Chateau* es el valor moral del juego, la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una "obra", con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo.

Y lo sorprendente es que en gran parte de las actividades con las que se enfrenta el niño, la diferencia entre juego y trabajo está sólo en la valencia afectiva con que se enfoque la actividad, y en el grado de voluntariedad e ilusión o superación que se ponga al realizarla. Y es que una misma actividad puede ser propuesta como gratificante o como sancionadora.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino que le conduce a superar airoosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

La situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. Sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad, aliviar a veces el aburrimiento....

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es un acto agradable, de expresión y de expansión de la personalidad, por lo tanto una actividad seria y fantástica para cualquier edad.

Durante las diferentes edades se va estructurando con diferentes fines y adaptándose a los rasgos de la personalidad. El niño siente deseo de control, dominio y de afirmación sobre todo lo que le rodea, consiguiéndolo mediante la actividad lúdica.

El niño pasa del juego al deporte sin casi notarse, es decir, de una forma natural porque ellos mismos se imponen unas normas y reglas sencillas que tienen que respetar y porque surge en ellos una necesidad de medirse con la naturaleza, con ellos mismos y con los demás, para superarse y valorarse.

Es indiscutible el buen efecto de la actividad física en el desarrollo neuromotor, perceptivo-motor y motor de los niños, ya sea a través del juego como actividad lúdica, de la educación física como ciencia, o del deporte como integración a la sociedad.

Características del juego. -

- *Características esenciales* que debe cumplir cualquier forma de juego:
 - Actividad que tiene su finalidad en sí misma. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
 - Actividad desinteresada, voluntaria y espontánea
 - Actividad placentera, tanto en su faceta hedonista, como placer personal, como en su faceta de reforzamiento moral al superar una prueba
- *Características secundarias* (no se dan en todas las formas de juego):
 - Actividad reglada (orden y reglas en su ejecución y desarrollo).
 - Más común al juego del adulto

Diferencias entre el juego adulto y el juego infantil:

- El juego en el adulto es, generalmente, para su descanso, distracción, o actividad encaminada a cubrir su tiempo de ocio. En cambio, en el niño se trata de una actividad fundamental y agotadora, que ocupa el 75 % de su tiempo.
- El juego es utilizado por el adulto como instrumento de compensación, existiendo finalidades externas al propio juego. Sin embargo, en el niño, el juego tiene su finalidad en sí mismo.
- El adulto utiliza el juego como una actividad secundaria en el contexto de todas sus actividades cotidianas. El juego en el niño constituye su actividad esencial.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

Existen una gran cantidad de clasificaciones de los juegos, según se tengan en cuenta diversos criterios de clasificación:

Según los instrumentos que se utilizan:	Juegos a manos libres Juegos con aparatos del gimnasio Juegos con balón Juegos con implementos, etc.
Según el argumento del juego:	De imitación De persecución De lucha, etc.
Según el lugar de realización:	De interior o de gimnasio De patio De naturaleza, etc.
Según la cualidad psicofísica:	Juegos de velocidad Juegos de resistencia Juegos de flexibilidad Juegos de fuerza, etc.

No obstante, el criterio fundamental que debe predominar a la hora de distinción de los juegos debe atender a los **efectos psicofísicos** que tiene en el ser humano. Siguiendo este criterio, se distinguen:

SENSORIALES	Mejora y perfeccionamiento de los sentidos.
MOTORES	Mejora y desarrollo de la capacidad de movimiento del individuo.
ANATÓMICOS	Desarrollo del sistema neuromuscular y articular.
GESTUALES O PREDEPORTIVOS	Desarrollo de los gestos relacionados con la actividad deportiva, y aquellos que se sirven de instrumentos que se utilizan en el ámbito deportivo. Se encuadran dentro de la planificación de iniciación deportiva.

JUEGOS SENSORIALES

En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de forma proporcional.

En los primeros meses el contacto del niño con el exterior depende exclusivamente de las sensaciones que reciba y estas pueden ser reconocidas a través de la boca, más adelante por la vista, luego el tacto y la manipulación, así como el oído, y poco a poco irán aumentando su receptividad sensorial tanto en cantidad como en complejidad.

En posteriores estadios las experiencias motrices de movilización le van a proporcionar un enriquecimiento sensorial, le facilitarán la adaptación al medio y adquirirá una mayor percepción. A lo largo de su desarrollo la importancia sensorial disminuirá pero esto no quiere decir que no se trabaje paralelamente a otras capacidades que van surgiendo.

Los juegos sensoriales también son juegos utilizados para la vuelta a la calma permitiendo relajación global, y mayor atención y concentración al niño sobre su cuerpo.

JUEGOS MOTORES

Los podemos definir como aquellos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor, predomina el movimiento, la manipulación y exploración motora. Todo va ligado al aspecto afectivo e intelectual. Adquiere conocimientos por la experiencia, no sólo por la explicación verbal.

Durante las primeras etapas no podemos considerar la existencia de este tipo de juegos hacia los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación. En su evolución pasarán de juegos sencillos a más complicados, de juegos en solitario a en grupo, de anárquicos a perfectamente reglados.

La complejidad creciente de los movimientos, su simultaneidad y coordinación les exigirás un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.

Entre estos juegos, y en función del objetivo, se encuentran los siguientes:

1. Juegos de locomoción.
2. Juegos de velocidad.
3. Juegos de saltos.
4. Juegos de lanzamientos y recepciones.
5. Juegos de fuerza.
6. Juegos de agilidad.
7. Juegos de equilibrio.

JUEGOS PREDEPORTIVOS

Son las actividades que van a preparar al niño en sus inicios deportivos y que se adaptan a sus posibilidades fijadas por el desarrollo.

Algunas diferencias entre juego, pre-deporte y deporte se marcan en el cuadro:

Juego	Pre-deporte	Deporte
Prueba con un fin en sí misma	Prueba que prepara el conocimiento del deporte.	Actividad que prepara el perfeccionamiento.
Reglas flexibles y modificables	Reglas adaptadas.	Reglas estrictas, fijas e invariables.
No necesita entrenamiento.	La actividad en sí es entrenamiento	Necesita entrenamiento intensivo
Actividad recreativa y placentera	Actividad recreativa que requiere un trabajo	Actividad que requiere esfuerzo y sacrificio

En la aplicación de los juegos predeportivos podemos establecer una progresión considerando tres fases:

1ª Predisposición deportiva (6-8 años).

- Desarrollo de habilidades y destrezas psicomotrices básicas.
- Desarrollo de los gestos básicos.
- Iniciación al trabajo en grupos.
- Juegos de tipo motor.

2ª Preparación genérica predeportiva (6-10 años).

- Perfeccionamiento de las habilidades y destrezas psicomotrices desarrolladas en la fase anterior.
- Trabajo en equipo.
- Establecimiento de algunas reglas fáciles.
- Juegos de carácter social.

3ª Preparación específica predeportiva (10-12 años).

- Iniciaciones deportivas.
- Adquisición de habilidades y destrezas específicas.
- Familiarización con situaciones similares al deporte.
- Acatamiento de algunas reglas sencillas del deporte.

El juego predeportivo puede aplicarse en busca de un conocimiento global del deporte o para familiarizarse con él y también para mejorar algún aspecto técnico o táctico.

El nivel de dificultad del juego predeportivo dependerá del grado de desarrollo motor, intelectual y afectivo del niño, ya que esto puede condicionar la ejecución de algunas acciones, para entender algunas reglas o para integrarse en el equipo

JUEGOS EN LA NATURALEZA

Son un tipo de juegos que se desarrollan en el medio natural, utilizando los medios que este medio nos pone al alcance como son troncos caídos, árboles, piedras, rocas, etc.

Son muy aptos porque la naturaleza es donde más disfrutan los niños ya que la consideran como algo muy cercano a ellos.

Los juegos de naturaleza pueden ser:

A.- **De carácter motor:** Desarrollando las siguientes habilidades:

- Locomoción.
- Velocidad.
- Fuerza.
- Agilidad.
- Equilibrio.
- Saltos.
- Lanzamiento y recepción.

B.- **De carácter sensorial:** Estos juegos son muy motivadores, pues incitan a ejercitar la locomoción, desarrollar instintos orientativos, adquirir una gran atención sensorial, aumentar la receptividad sensorial y explorar

1. Juegos de **observación**. Favorecen y perfeccionan la atención y memoria.
2. Juegos de **orientación**. Les permitirá conocer en cada momento:
 - Situación de los puntos referenciales tomados.
 - Lugar donde se hallan.
 - Dirección elegida para alcanzar el lugar deseado.
 - Orientación a través de medios naturales: sol, luna, árboles, hielo.
 - Orientación a través de medios artificiales: planos, brújulas,...