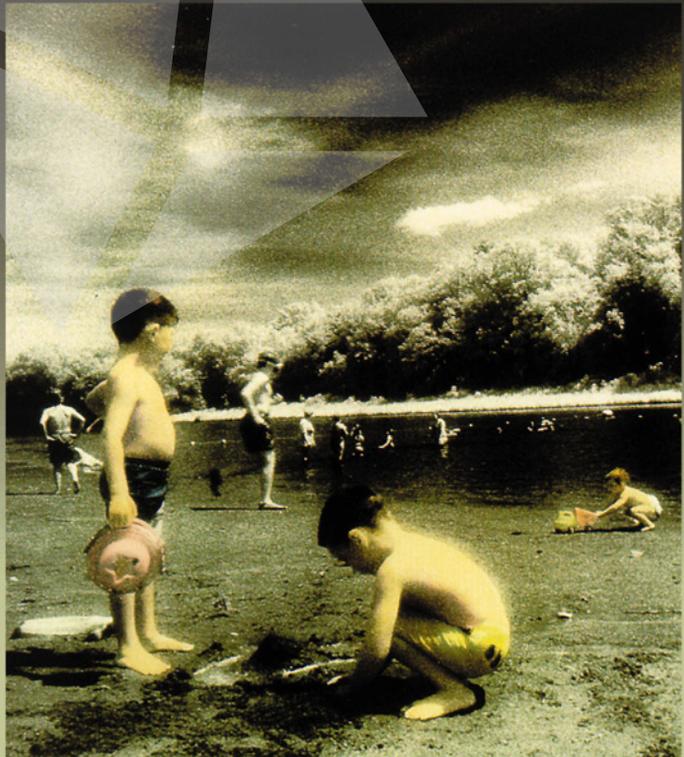


GERARDO MARTÍNEZ CRIADO

El juego y el desarrollo infantil

Con ánimo divulgativo esta obra trata del juego y el desarrollo y reflexiona sobre algunos problemas educacionales con ellos relacionados. Los temas más cotidianos suelen ser difíciles de investigar y la actividad de juego no es una excepción. Sin embargo, existe una larga tradición de estudio del juego que sigue dando sus frutos. Creemos que un balance de estos temas puede resultar de interés para un público amplio.



El juego y el desarrollo infantil



recursos

Gerardo Martínez Criado

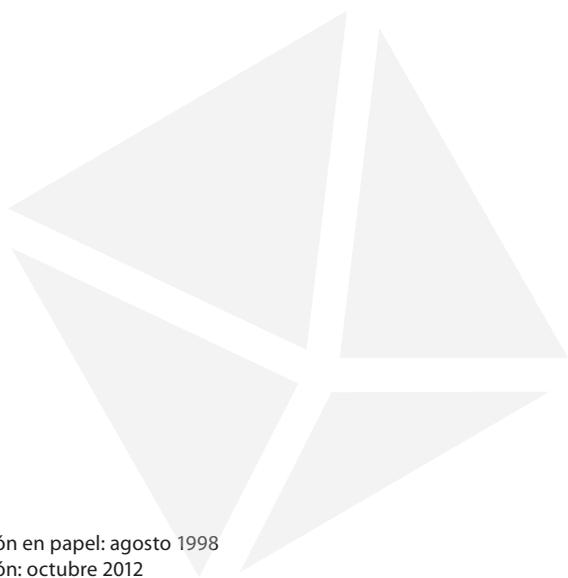
El juego y el desarrollo infantil



O C T A E D R O

COLECCIÓN RECURSOS, Nº 23

EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL



Primera edición en papel: agosto 1998
Primera edición: octubre 2012

© Gerardo Martínez Criado

© De todas las ediciones en castellano:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C./ Bailén, 5 - 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68
www.octaedro.com - octaedro@octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-9921-325-5
Depósito legal: B.27.454-2012

Índice

Introducción	9
1. Conceptualización	15
Apunte histórico sobre el juego.....	16
Perspectivas clásicas.....	19
Elementos conceptuales y propuesta de definición.....	24
2. Teorías del juego	27
El desarrollo condiciona el juego.....	28
El juego condiciona el desarrollo y la educación.....	31
Formulación ecológica.....	34
Aportaciones de las teorías al concepto de juego.....	37
3. Jugar y crecer	41
Cambios en la infancia y la adolescencia.....	42
Desarrollo de la motricidad.....	43
Desarrollo de la cognición.....	47
Desarrollo de la socialización.....	49
Clasificación del juego.....	53
Juegos y edades.....	56
Conclusión.....	63
4. Juego y evaluación del desarrollo	67
Juego e integración social.....	67
Avances fundamentales en el estudio del juego y perspectiva aplicada.....	68
Juego y evaluación del desarrollo: desarrollo intelectual y nivel de socialización.....	71

Juego y evaluación del desarrollo intelectual.....	73
La evaluación de la participación en actividades.....	79
La evaluación del desarrollo social en la guardería y el parvulario.....	84
La socialización en el grupo de iguales y la utilización del juego en edades más avanzadas.....	88
El control de las técnicas de evaluación.....	93
5. Terapia y educación.....	95
La terapia basada en el juego.....	95
Juego y educación.....	99
Enseñar a jugar.....	105
El juego sociodramático y las primeras normas.....	106
De las primeras normas al juego de reglas.....	110
El juego violento.....	111
6. Las actividades extraescolares.....	115
Su papel en el marco educacional.....	115
Tipos y características.....	117
Temas para la elaboración de objetivos.....	119
Precisando objetivos.....	121
Las familias de los niños y adolescentes.....	124
El papel de los centros: monitores y entrenadores.....	128
Actividades extraescolares de tipo deportivo en equipo.....	131
Ganar: ¿acierto o error de planteamiento?.....	135
7. Del juego infantil al juego en la edad adulta.....	137
Cambio de forma de vida y objetivo del juego.....	137
Relación entre juego y trabajo.....	139
Múltiples implicaciones del juego.....	140
El juego en la edad adulta.....	143
Juego y creatividad.....	144
Conclusión.....	147
Bibliografía.....	151
Sinopsis.....	155
Autor.....	157
Gerardo Martínez Criado.....	157

Introducción

El juego es un tema de interés para un gran número de especialistas en el estudio del comportamiento. Jugar es una práctica habitual en la infancia que nos acompaña a lo largo de toda la vida. Las actividades lúdicas no son una exclusiva de los seres humanos, sino que podemos reconocerlas en animales de diversas especies. En nuestra presentación del tema, nos centraremos en el juego de los seres humanos y lo haremos desde una perspectiva psicológica y educacional.

En el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades que se poseen en un momento dado. Para realizar ciertas actividades lúdicas se han de poner en marcha determinadas acciones que a veces se encuentran en fase de adquisición o consolidación. Si tal es el caso, y un niño o niña no es capaz de realizarlas con un mínimo de precisión, la consecuencia directa es que se hacen imposibles ciertas formas de juego. Otras veces, la capacidad existe pero no se domina suficientemente, por lo que el juego se realizará de forma deficiente.

Las primeras experiencias que tenemos con el medio ambiente social que nos rodea incluyen el juego. Las actividades de la vida diaria, necesarias para la supervivencia como comer o dormir, y otras no directamente implicadas en la preservación de lo biológico, como atender, responder, saludar o ayudar, aparecen inicialmente en forma de juego. Jugar es un privilegio del que se disfruta principalmente en la infancia y la niñez. En estas primeras edades, los niños y niñas aprenden jugando y juegan partiendo de los conocimientos más o menos imperfectos que poseen sobre las cosas y el mundo que les rodea. Igualmente, consiguen destrezas físicas partiendo de capacidades limitadas de movimiento y

manipulación. Durante un buen número de sus primeros años, niños y niñas se reúnen para jugar y empiezan a desarrollar las habilidades que les serán imprescindibles en el mundo de las relaciones sociales.

Los conocimientos y las habilidades físicas y sociales se estudian en la psicología de la infancia con el doble objetivo de conocer el nivel de desarrollo en un momento dado y de proponer vías de solución cuando se detectan problemas en el mismo. La educación tiene como misión fundamental facilitar los conocimientos y habilidades necesarias para la vida en la sociedad. El proceso educacional comienza desde los primeros momentos de la vida, lo llevan a cabo los padres, cuidadores, parientes y otros personajes próximos al recién nacido. Jugar es una tendencia innata y los adultos facilitan tal actividad en sus niños, en ocasiones se implican en sus juegos y participan en ellos. En tales situaciones se producen aprendizajes de gran importancia sobre la manera de comportamiento adecuada y aceptada entre los seres humanos.

La educación en su sentido más formal, que se lleva a cabo en la escuela, también se sirve del juego de diferentes maneras. Una primera y más tradicional es el «recreo», cuyo sentido es fundamentalmente descansar de las actividades del currículum escolar. El juego se utiliza también como «método» para facilitar la transmisión y adquisición de determinados conocimientos, principalmente en las edades más tempranas. Los métodos pedagógicos cambian con los tiempos, se hacen más populares unos u otros. En la base de todos ellos, encontramos una línea continua que se refiere a la atención que en mayor o menor grado se otorga a la tendencia espontánea de los niños y niñas a jugar.

En estas páginas no existe la pretensión de hacer una propuesta pedagógica, sino de abrir expectativas concretas para una utilización del juego en el proceso de socialización. Nuestra idea educativa general consiste en la creencia de que siempre que sea posible aplicar sistemas de aprendizaje basados en los juegos o actividades espontáneas, así como en experiencias vividas, la educación se producirá de forma menos costosa. Algo parecido ocurre cuando se aborda en psicología el tema del aprendizaje del comportamiento social más conveniente. Si se trata de elegir entre recompensar o castigar materialmente o basarse en la tendencia innata a la imitación, elegiríamos esta última siempre que sea posible. Claro está que no siempre el niño o adolescente encuentra en su entorno figuras de más edad que proporcionen modelos adecuados desde el punto de vista del comportamiento socializado. Por otra parte, la orientación basada en el aprendizaje a partir de la observación

e imitación de ciertas maneras de comportarse tiene limitaciones claras en actividades intelectuales y del pensamiento.

Probablemente, cada área de conocimiento posee un método privilegiado de instrucción. Sin embargo, cabe destacar el valor de los diversos tipos de «escuela activa» que se basan en la idea de que los niños son activos desde el nacimiento, tienen interés en la búsqueda de conocimiento y va contra lo natural considerarlos pasivos y meros receptores de la información que les viene de su medio externo.

El juego está relacionado de múltiples maneras con la edad de los jugadores. Este libro se refiere al juego de la infancia y la adolescencia. Se expondrán las formas de jugar y las implicaciones para el desarrollo de las personas. Se discutirá el sentido educacional del juego en estas edades y se dará una visión de su utilización profesional. Psicólogos clínicos y escolares, psicopedagogos, pedagogos y educadores sociales, profesores y cuidadores, pueden encontrar útiles las ideas que se exponen. Sin embargo, cabe tener en cuenta que nuestro propósito es también divulgativo. El libro va dirigido principalmente a no especialistas. Nos interesa que pueda ser leído con interés por personas cuyo contacto cotidiano y no profesional con la infancia y la adolescencia les ha despertado un interés y desean profundizar en el mundo del juego y la imaginación. Padres, monitores y otros dispensadores de atención, encontrarán en este libro una visión accesible de uno de los aspectos fundamentales de la vida del niño y del adolescente relacionado con un correcto desarrollo. A todos ellos van dirigidas las siguientes páginas, con la esperanza de ayudarlos a comprender lo que significa el juego en las primeras edades.

El libro aborda aspectos teóricos y prácticos. Los tres primeros capítulos nos permiten conocer los aspectos fundamentales del juego y los cuatro restantes se orientan a los aspectos más prácticos y aplicados.

El *primer* capítulo nos permite conocer diversas formas de entender el juego. Se realizan algunos comentarios sobre la historia del juego humano. Se presentan algunas perspectivas «clásicas» que constituyen la esencia de muchas concepciones actuales. La presentación de algunas de las primeras formulaciones nos facilitará hacer una propuesta de conceptualización.

El *segundo* capítulo presenta las teorías o interpretaciones que se suelen dar al juego infantil. Tienen por objeto ofrecer una visión actualizada de la problemática teórica del juego infantil en los humanos. Se tratan tres formas de interpretar el juego infantil: la teoría de la evolu-

ción del juego como consecuencia del desarrollo intelectual; la teoría sociocultural, que destaca el papel de la cultura en el proceso que nos lleva a ser racionales; y la orientación ecológica, que destaca la importancia del papel del ambiente en el desarrollo y, sobre todo, la importancia que tiene averiguar «cómo» el niño y adolescente está vivenciando o percibiendo tal ambiente. Las tres teorías presentadas tienen importantes connotaciones educacionales.

El *tercer* capítulo aborda el juego en relación con el desarrollo psicológico. Se presenta una clasificación del juego atendiendo a los cambios que se producen a lo largo de la infancia y la adolescencia. También se destacan y comentan algunos de los sectores psicológicos que se han considerado implicados de forma esencial en el juego humano.

El capítulo *cuarto* pretende ilustrar cómo se ha avanzado en el estudio del juego infantil, así como la utilización que se puede hacer de tal conocimiento en el ámbito aplicado. En tal sentido se habla de la utilización del juego en la estimación del nivel de desarrollo según la edad. Si una de las finalidades fundamentales de la psicología infantil consiste en determinar el ritmo de desarrollo de los niños y niñas para prever las posibles deficiencias, el tema del diagnóstico del desarrollo en base al juego es, a nuestro entender, fundamental. Pero el juego no sólo es importante para observar el grado de desarrollo, sus propiedades son también utilizables para facilitar el acceso a nuevos niveles de conocimiento y desarrollo.

El capítulo *quinto* trata de los aspectos terapéuticos y educativos. Ante un niño con problemas o con un nivel de juego inmaduro, invitarle a jugar, asistirle en sus imprecisiones o darle soporte en sus incertidumbres, lo convertirán en participante del juego y podrá beneficiarse de sus propiedades psicológicas, sociales y educativas.

En el *sexto* capítulo se tratan las actividades espontáneas y, principalmente, las «actividades extraescolares», que suelen ocupar al niño de forma habitual al margen del currículum básico. Una presentación de sus características y objetivos nos permitirá destacar la gran importancia que se le debe otorgar en las primeras etapas de la vida. Este capítulo se cierra con una reflexión sobre las características personales y la formación que parece aconsejable en los encargados de estas actividades.

En el capítulo *séptimo* se comenta brevemente el papel del juego a lo largo de toda la vida de las personas. Si jugar es importante en la infancia y sus beneficios llegan a incidir en la propia persona en muy diferentes aspectos, cabe esperar que la tendencia a jugar, o a buscar

entornos lúdicos y de ocio, no se pierda durante toda la vida. El ocio y el juego son el complemento de la presión del trabajo y de la búsqueda del sustento.

Una breve *conclusión* se ha orientado principalmente hacia una discusión de la problemática de la utilización del juego en el ámbito aplicado.



1. Conceptualización

Apunte histórico sobre el juego — Perspectivas
clásicas — Elementos conceptuales y propuesta de definición

«Juego» es un término que se refiere tanto a una forma general de comportarse y sentir como a una serie de actividades concretas claramente delimitadas. El juego se mueve en el mundo de la fantasía, quien juega vive en una realidad más o menos mágica y, por consiguiente, más o menos relacionada con lo cotidiano. Sin embargo, no podemos dejar de reconocer que hoy en día jugar es un oficio o un trabajo para muchas personas. Los deportes se han profesionalizado perdiendo así su connotación estrictamente lúdica que consiste en realizar una actividad sin que importe el beneficio material o el reconocimiento que pueda reportar.

El elemento clave del juego es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador. Jugar conlleva, en ocasiones, tensión, pena o sufrimiento puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos.

Por otra parte, es cada vez más común que los juegos infantiles sean valorados por sus consecuencias, incluso en edades tempranas. En la escuela, se evalúa el deporte y la actividad física, así como las realizaciones plásticas y dramáticas. Las actividades extraescolares, que son por lo general de índole deportiva o artística, suelen plantearse en un marco de competición en el que no resulta indiferente el resultado. En definitiva, el juego espontáneo, débilmente estructurado y no competitivo, es cada vez más escaso en nuestra sociedad.

Ante esta situación, hemos de abordar el tema de sus implicaciones educativas atendiendo a ciertas matizaciones que iremos presentando a lo largo de los diversos capítulos.

Apunte histórico sobre el juego

En su origen, todos los juegos tendrían una clara relación con los acontecimientos y tareas habituales. Entre los hombres primitivos y las sociedades antiguas, los ritos, los tabúes y las ofrendas son valores y formas de culto relacionados con las diferentes épocas del año, con los fenómenos atmosféricos o con que los hombres cumplan ciertas edades, entre otros aspectos de su vida cotidiana. Ceremonias de todo tipo se celebraban para realzar los logros excepcionales de los miembros de la sociedad y ritos de iniciación marcaban el paso de unas edades a otras, con el consiguiente cambio en las responsabilidades sociales exigibles. Los grandes trofeos conseguidos en los ámbitos en que la sociedad basaba su supervivencia —la caza, la recolección o las luchas contra tribus vecinas— eran objeto de celebraciones en el seno de la tribu o la sociedad a la que pertenecían los triunfadores. Junto a estos hechos, otros acontecimientos que van ocurriendo normalmente entre los miembros del grupo a lo largo de su existencia, como los nacimientos, esponsales o defunciones tienen su repercusión social y su correspondiente celebración.

El juego se encuentra asociado con tales prácticas festivas, y es de interés recordar que en el hombre prehistórico se producían por un acontecimiento externo que desencadenaba «cambios bruscos de estado de ánimo» en las personas. Estar contento o triste era motivo de una celebración en la que los implicados compartían su alegría o su pena con sus vecinos.

En los seres humanos, las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos. Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí, se puede establecer el origen social del juego humano.

Con el culto de las tradiciones, la relación directa entre el hecho concreto y la celebración se pierde y las efemérides pasan a formar parte de la cultura de una sociedad. Tales celebraciones están sujetas a ciertos condicionantes: memoria histórica, unos valores sociales relacionados con la propia historia y otros aspectos o circunstancias más puntuales que puedan afectar a la disponibilidad de sus miembros o que despiertan sentimientos incompatibles con las celebraciones (tiempos de guerra

o desastre, etc.). Las fechas señaladas son una ocasión para reunirse y abstraerse de la dura realidad cotidiana. Esto es especialmente cierto en las sociedades menos desarrolladas.

Al igual que nuestros antepasados, cuando se reunían en fiestas y celebraciones, quien juega se siente feliz, sin preocupaciones ni necesidades básicas. A medida que los grupos primitivos van asentándose en algunas tierras se regularizan ciertas prácticas, se organizan la caza y el cultivo del campo con lo que las sociedades consiguen cubrir ciertas necesidades esenciales y dar protección a los miembros con mayor necesidad de atención. Los niños pueden crecer con una cierta comodidad y jugar a «ser como sus mayores». Los adultos les proporcionan réplicas en miniatura adaptadas al reducido tamaño de sus miembros. Estas herramientas tienen, probablemente, un sentido funcional. Es decir, en una situación protegida los niños van practicando desde pequeños en una serie de tareas necesarias a la sociedad. Las muñecas, cocinitas, arcos y flechas, carritos y animales, etc. son juguetes que reflejan la vida diaria de los hombres desde tiempo inmemorial.

Paralelamente a esta visión estrictamente humana y social de la historia del juego, cabe destacar otra visión que nos pone en contacto con especies próximas de la escala evolutiva. Los animales jóvenes de algunas especies juegan, esto es, según los estudiosos de la conducta animal, realizan conductas sin ninguna relevancia biológica. Tales conductas, inútiles, carentes de finalidad o incompletas se equiparan al juego y son un complemento de las conductas biológicamente importantes que se dirigen a una meta dictada por los instintos primarios (hambre, sed, defensa, descanso, reproducción). En estas acciones complementarias vemos una ficción o sentido figurado. Los animales hacen como si lucharan pero no se trata de verdadera lucha, corretean para llegar a «ningún sitio en concreto». Tales conductas las interpretamos desde el punto de vista de la finalidad o producto obtenido.

Los humanos coincidimos con nuestros antecesores evolutivos (los animales) en ciertas acciones que se realizan en el juego como pueden ser los movimientos y desplazamientos, o las luchas simuladas. De aquí que, junto al juego más específicamente humano, los niños y adolescentes practiquen otros que denominamos «funcionales», mucho más relacionados con correr, perseguir o hacer piruetas.

El hombre que vive en sociedad conserva juegos y confecciona juguetes más relacionados con el ejercicio de habilidades corporales básicas o de tipo físico. Las carreras, luchas y persecuciones, y el uso de



pelotas, canicas, aros o cuerda, etc., permiten realizar actividades a las que se dedican los niños de todas las épocas con gran deleite.

Con la utilización de estos objetos y el despliegue de tales acciones y juegos, los niños y niñas llegan a dominar el espacio y el movimiento, la trayectoria y dirección de los cuerpos y consiguen una mayor habilidad física. Estos juegos requieren comprensión, agilidad y precisión mental y física. Exigen del jugador reacciones adecuadas a los cambios que se producen en el mundo que nos rodea. Requieren una vivencia personal de las leyes físicas.

Es posible que estos juegos y los juguetes e instalaciones lúdicas que los hacen posibles, sean una reminiscencia del juego en relación a la evolución de las especies a que nos referíamos. De, por ejemplo, las correrías de los simios en su vida arbórea, o de los juegos del gato con el ovillo.

Las demostraciones de habilidades han acompañado desde siempre las jornadas festivas. Algunas, bajo la nueva forma de deporte y otras, directamente relacionadas con una pericia laboral en tareas en diferentes grados de extinción debido a la modernización (cortadores de troncos, las fiestas de la siega, etcétera).

La explosión del interés por el deporte en la sociedad occidental actual, que puede ser caracterizada como una sociedad del entretenimiento, supone un intercambio de papeles entre el mundo del trabajo y el del ocio. De aquí que no sólo se juega más, sino que se juega mejor, con más medios técnicos y con herramientas altamente sofisticadas que pueden incidir en el desarrollo y la educación de los niños y adolescentes. En la práctica del juego, las generaciones más jóvenes aprenden y se ejercitan en el dominio de lo aprendido, en tanto que las más maduras adoptan un papel más de práctica o exhibición de habilidades conseguidas con anterioridad.

La generalización de los deportes y los medios de comunicación de masas ha incrementado la pasividad en todas las edades y esto es característico de la nueva sociedad. Antiguamente, los niños pequeños

difícilmente se conformaban con ser meros espectadores de la vida y jugando pasaban a la acción. En la actualidad, los niños se acostumbran desde pequeños a ver la televisión en sus casas o habitaciones y se convierten en seres pasivos desde el punto de vista de su actividad física. Posiblemente, los nuevos medios de que disponemos están modificando las pautas de comportamiento que han presidido la vida de los jóvenes desde tiempo inmemorial.

En este apunte histórico han surgido algunos de los elementos esenciales sobre el concepto de juego, sus diferentes tipos y la función que realiza en la vida de las personas. Para completar esta visión, pasamos a considerar algunas formaciones sobre el juego que son de gran utilidad, aunque no pueden ser consideradas tan elaboradas como las teorías del juego, que se verán en el siguiente capítulo.

Perspectivas clásicas

Las primeras aproximaciones que intentan comprender el sentido del juego forman un grupo de propuestas que comparten ciertas características:

1. Buscan el papel del juego en la supervivencia. Se piensa que los comportamientos que se han ido manteniendo o que aparecen a lo largo de la historia de la evolución de las especies tienen un valor adaptativo. Es decir, que si una serie de comportamientos no ayudan a la supervivencia y a una más fácil relación con el medio tienden a desaparecer.
2. Tienen una concepción utilitaria del juego e intentan establecer las aptitudes o capacidades que provienen de su práctica en distintas especies. Proponen ideas sobre la utilidad de este tipo de comportamientos para el desarrollo de las aptitudes de las especies.
3. Aunque desde la antigüedad ya se había considerado el contenido del juego en algunas ideas sobre la educación de los niños, en estas orientaciones clásicas se habla del juego en un sentido general, sin entrar en detalles o tipos de juego.

A partir del siglo pasado, las propuestas psicológicas que se interesan en el estudio del juego infantil abandonan su origen filosófico y adoptan los principios de la biología y la antropología.

Tabla 1.1. Propuestas explicativas clásicas

RINCONES	LOCALIZACIÓN
<i>Energía sobrante</i>	el juego permite rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas
<i>Relajación</i>	el trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía
<i>Pre-ejercicio</i>	el juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta
<i>Recapitulación</i>	se juega porque recordamos tareas de la vida de nuestros antepasados
<i>Estado de ánimo</i>	el juego traduce un estado de felicidad perceptible en la risa que lo acompaña

En 1855, Spencer presenta la teoría de la energía sobrante basada en la idea expresada por Shiller un siglo antes. El poeta alemán Shiller se interesa en la naturaleza del placer estético y supone que el juego deriva de una cierta «libertad de acción» incluso en los animales irracionales. Cuando el animal carece de algo, trabaja y cuando rebosa de energía, juega. Según Shiller, el juego es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas en el hombre, lo que requiere unos momentos de ocio, en los que no existen presiones instintivas. De igual modo, el juego animal se encontraría asociado a momentos en que no es preciso buscar alimento para la supervivencia.

Spencer da una dimensión decididamente biológica a estas ideas sobre la energía sobrante. Se centra en las necesidades de supervivencia de los animales y en su capacidad para superarlas. Si suponemos que los individuos tienen una cantidad de energía a disposición de su organismo, las especies inferiores consumen toda su energía en tareas de importancia vital, pero a medida que remontamos la escala animal la energía que no tiene aplicación natural queda dispuesta para actividades superfluas.

Tales actividades conforman el juego. La especie humana, y en particular en la época de la infancia, es la que más juega, debido a que existe mayor excedente de energía que en las especies inferiores, especialmente cuando se tienen cubiertas las necesidades básicas. Debido a que es una actividad que no tiene un objetivo externo, proporciona placer por el hecho de restablecer un equilibrio interno. Esta propuesta fue aceptada durante mucho tiempo. Sin embargo, se han detectado algunos puntos débiles. Por ejemplo, el hombre juega tras largos períodos de trabajo. Por otra parte, es complicado considerar el comportamiento animal como «serio» o «alegre» y relacionarlo con un consumo de energía «necesaria» o «sobrante», respectivamente. Por ejemplo, si un gato encuentra un ratón y lo caza (y, más aún, si se lo come), no consume

energía sobrante; si, por el contrario, corre detrás de un ovillo que rueda, consume energía sobrante.

Tratando de replicar estas ideas, Lazarus, en 1883, postuló la «teoría de la relajación» en la que el juego se ve como un método para recuperar energía en un momento de déficit. Las tareas relativamente nuevas comportan cansancio y, consecuentemente, inhibición. El juego es lo contrario a la inhibición puesto que nunca contiene elementos nuevos. Cuanto más pequeños son los niños, la inhibición es más frecuente puesto que todo es prácticamente nuevo; sin embargo, los juegos nunca son del todo nuevos, ya que se relacionan con prácticas profundamente arraigadas en la especie. Al contrario que Spencer, Lazarus considera que tal equilibrio se logra por la «recuperación» de energía que el juego comporta.

El hombre es un ser activo, siempre ocupado, bien en actividades que requieren concentración y desgaste, bien en otras que domina y no suponen consumo energético.

Esta formulación encaja con ciertas actuaciones del adulto, como, por ejemplo, la práctica de un deporte puede suponer descanso y relajación después de una tensa jornada de trabajo. Para aplicar esta idea al juego del niño (o del gato) que corretea tras una pelota, cabría pensar que en los jóvenes la tensión se produciría precisamente por una falta de o insuficiente actividad.

Una de las concepciones que permanecen hasta nuestros días y han dado lugar a investigación psicopedagógica se debe a Groos y a su teoría del preejercicio o de la autoeducación. El juego consiste en una práctica de aquellas habilidades que serán necesarias para la vida adulta. El trabajo en el hombre, la lucha por la supervivencia en los animales. Los seres vivos nacen en un estadio de su desarrollo insuficiente para procurarse una vida independiente. En las primeras etapas de su vida realizan dos grandes tipos de actividad: una primera dirigida a cubrir las necesidades primarias, que les suelen facilitar sus progenitores o congéneres. La segunda tendría como objetivo la adquisición de un grado de madurez de los órganos mediante la función y de las habilidades mediante la práctica. Estos ejercicios se llevan a cabo en situaciones protegidas, acompañados por los adultos y aprovechando la tendencia instintiva de la curiosidad y el afán de saber y hacer de los seres vivos.

Groos intenta demostrar que el juego tiene una importancia esencial en el desarrollo. Las ideas de Groos se basan en la fuerza del instinto, que nos obliga a ser activos e impulsa el desarrollo. Los instintos son fragmentarios y plásticos y la experiencia puede influirlos.

Algunas de las ideas expuestas continúan siendo importantes porque influyen en una concepción actual y bastante generalizada de la infancia humana. Según Groos, existe un afán impulsivo de actividad que se manifiesta con mayor fuerza en las primeras etapas de crecimiento. Ello es así porque las reacciones innatas no bastan para cumplir misiones vitales complejas, en el caso del hombre. La adaptación se basa en la adquisición de ciertas capacidades que se producen prolongando las tendencias instintivas a la acción con la práctica efectiva. Sobre las bases congénitas se forman hábitos adquiridos y nuevas reacciones habituales. Las conductas de imitar y jugar, son disposiciones innatas que permiten prolongar ciertas predisposiciones adaptativas.

Algunas críticas a la propuesta de Groos, ya más consistente y asimilable a lo que podríamos denominar una teoría del juego, serían las siguientes: a) que no considera el papel del ambiente en que crece el niño, b) su idea sobre la función del juego en el caso del animal maduro, según la cual los adultos continúan jugando porque el juego ha sido una experiencia agradable en su juventud.

A Hall se le conoce porque propuso, en 1904, la «teoría de la recapitulación», según la cual cada individuo recibe por herencia la síntesis de todas las fases por las que ha pasado la evolución hasta llegar a su especie. Como sabemos, el hombre es la especie más evolucionada y se encuentra en la posición más elevada y compleja.

Podríamos plantear una visión panorámica muy simplificada de la evolución de los seres vivos diciendo que se puede trazar una línea que va desde los seres unicelulares (protozoos y bacterias) hasta los mamíferos y el hombre. Para Hall, en las diferentes etapas de la vida se «recapitula» o reproducen ordenadamente las fases previas de la historia de la evolución de las especies.

Hall es uno de los pioneros en impulsar la investigación del comportamiento infantil. Se interesa en la infancia en tanto que representa un eslabón en el *continuum* que va del animal al hombre adulto (edad más evolucionada).

Según la «recapitulación», en el caso del ser humano, el niño y la niña reciben por herencia rasgos específicos de la especie y de las experiencias vividas por sus antepasados. Cuando el niño juega, revive la historia de la especie humana, los intereses y preocupaciones, las tareas y costumbres que experimentaron los hombres primitivos.

Según Hall, el juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética (cambios de la historia de la evolución), desde el juego animal

al juego humano; así como, las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad (salvaje, nómada, agricultor, tribal). Las ideas de Hall quedarán más claras con los dos ejemplos siguientes: los niños podrían por trepar a los árboles y colgarse de las ramas, lo que sería un vestigio de sus antepasados primates. También sienten gran atracción por jugar con un arco y flechas, lo que significa que se ve impelido a rememorar la vida del cazador en sociedades primitivas.

La suposición de que las prácticas culturales se heredan, seguía una teoría biológica según la cual el organismo es conformado desde fuera por el ambiente, y las experiencias se pueden transmitir genéticamente (lamarckismo). Se ha demostrado que tal suposición es errónea, aunque tuvo un gran efecto estimulador sobre la investigación

La primera propuesta psicológica que no trata el tema desde un punto de vista biológico y funcional, es la de Sully. Este autor, en 1902, se interesó por las reacciones que acompañan a las actividades de los niños. La risa es una reacción que acompaña frecuentemente al juego y que es básica en una actividad social que incluye un compañero de juego. La risa informa de una actitud en que la acción ejecutada no se ha de tomar en serio. La risa es la manifestación externa de un «estado de ánimo». Cuando se juega, existe la necesidad de poner en práctica una idea atractiva, que se convierte en una verdadera idea fija y todo debe amoldarse a ella. En la representación de esa idea se producen todas las modificaciones necesarias para que sea ejecutada a satisfacción. La realidad se fantasea y simula hasta los límites que se impongan los participantes.

El juego consiste en la representación de los papeles y tareas que el niño observa en su vida cotidiana. La propuesta de Sully, basada en la representación y la actitud que comporta, es importante porque resalta no sólo la actividad en general (representar) sino también los



diferentes tipos de juegos (los aspectos de la vida representados) y la emoción que el juego lleva asociada (cuyo signo externo es la risa y el alborozo).

En esta perspectiva, el acto mismo del juego pasa a un segundo plano y la «actitud» es el objeto prioritario de atención. Sin embargo, como es fácilmente imaginable, determinar cuándo un animal o un niño pequeño está satisfecho o es feliz, cuándo su actitud es positiva y lúdica, no siempre es fácil de establecer. Ahora bien, en el aspecto descriptivo, existe un importante acuerdo en que el juego de los párvulos consiste esencialmente en representar algún papel.

Las teorías clásicas que acabamos de exponer presentan algunos defectos a la luz de las investigaciones más recientes y de los avances que se han producido en la comprensión del desarrollo humano. Quizás una de las cuestiones más problemáticas consiste en hablar del juego en un sentido genérico que englobe a diferentes especies, situaciones y edades.

Elementos conceptuales y propuesta de definición

En este apartado retomaremos algunas de las ideas fundamentales del apunte histórico y las formulaciones clásicas para delimitar el mundo del juego en los seres humanos de las edades previas a la adultez.

Empezaremos destacando que lo que entendemos por juego abarca un sinnúmero de acciones y actividades. Todo aquello que existe o acontece puede formar parte del mundo del juego. Es decir, puede ser representado. Lo que existe o acontece debe entenderse en un sentido amplio. Puede tratarse de una experiencia directamente sufrida (visita al doctor) u observada (acompañar al hermanito a la visita al doctor). De un acontecimiento posible (viaje en avión) o imposible (viaje en una nave interplanetaria). De un personaje real (la mamá o el bebé) o de fantasía (el «hombre araña»). El mundo mágico del juego hace posible todo tipo de realizaciones.

Las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión. En el juego se puede conseguir todo lo que se desee. Esto es así, porque no importa el beneficio que pueda reportar. Colma el deseo de realización y se obtiene un placer. Si la representación no es demasiado precisa, desde el punto de vista de los adultos o los compañeros, el niño parece ignorarlo y se adaptará de buen grado al resultado obtenido. En las primeras edades, la mera realización implica satisfacción.



A medida que se hacen mayores, el niño y la niña se marcarán nuevas metas en la línea de un perfeccionamiento de las ejecuciones. Jugar empieza a ser sinónimo de retos personales y sufrimientos bien asumidos por considerarse consustanciales a la situación representada.

El juego es incompatible con circunstancias vitales de graves privaciones o enfermedad. Es una característica del ser saludable. Tiene un efecto estimulador y, a la vez, relajante. No parece lo más esencial el desgaste físico y mental que acompaña al juego. Los niños y niñas nunca se cansan de jugar. Si bien, como veremos, el mundo del juego y el mundo real son dos planos intercalados, por lo que el paso de uno a otro es continuo y constante.

En los juegos se logra nueva información y se asegura lo sabido.



Figura 1.1. Juego y realidad son planos intercalados

El juego es posible por tratarse de conductas que dependen de instintos innatos. El juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar. Todo ello se lleva a cabo en situaciones de bienestar y sin un peligro percibido por parte de los niños. Sólo cuando un niño conoce un ambiente se atreverá a jugar en él.

En el mundo del juego el niño pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales, lo cual colma todas sus expectativas de ejecución y dominio. Lo importante es que ello se produce en una situación sin presión o con una presión libremente asumida, no impuesta desde fuera por seres poderosos, como los adultos.

En definitiva, la necesidad de actuar se permite, inicialmente, la licencia de transformar la realidad, y de tal manera facilitar su representación. Lo que se puede considerar un producto de la capacidad cognoscitiva de observar, recordar y simbolizar, se complementa con la ejercitación física para dar lugar al tipo de comportamiento que denominamos juego.

Por una parte, las acciones que posibilita el nivel de desarrollo y, por otra, las temáticas observadas, configuran los elementos externos del juego que coinciden con el resto de la realidad. En el juego, participan de forma decisiva elementos internos como la sensación de seguridad, la actitud expansiva, la tendencia a buscar placer mediante la acción individual y compartida, o el impulso a imitar y representar

Con este intento de conceptualización no pretendemos haber solucionado definitivamente un problema que ha provocado, desde hace varios siglos, un ingente trabajo teórico y de investigación de autores que se encuentran entre los más relevantes del estudio del desarrollo animal y humano. Una breve muestra de ello ha sido las aportaciones clásicas presentadas en este capítulo y otras que veremos en los capítulos que siguen. Sin embargo, creemos estar ahora en una mejor disposición para entender las más importantes teorías interpretativas actuales, así como la conexión del juego con el desarrollo humano y su utilización en los ámbitos psicológico y educacional.

Sinopsis

En un sentido amplio, el juego se relaciona con una actitud más distendida y menos dramática que las actividades “serias” de nuestras vidas. En algunas etapas el juego tiene una importancia fundamental. En la infancia y la adolescencia, el juego puede tener unas consecuencias educacionales de primer orden. Como en la mayoría de las actividades de vigilia, el juego instruye y educa. El juego, y en particular el juego social que precisa del concurso coordinado de diferentes miembros, puede representar una ocasión única para adquirir formas de comportamiento socializadas. El profesor Martínez Criado destaca y sintetiza en esta obra los aspectos aplicados del juego que hoy en día conocemos. El juego permite evaluar el grado de madurez del niño y el adolescente en diversos ámbitos (motricidad, inteligencia y socialización) y el tratamiento de ciertos trastornos. Las actividades extraescolares, que los niños realizan con sus iguales de forma espontánea o tutelada, son tratadas en esta obra con la importancia que, sin duda, merecen.

Autor

Gerardo Martínez Criado

Nacido en 1968, es doctor en Psicología por la Universidad de Barcelona. Profesor de Psicología Evolutiva de la infancia a la vejez, en las enseñanzas de Psicología, Pedagogía y Educador Social, viene trabajando en el tema del juego infantil desde hace dos décadas. Las etapas infantil y adolescente, las actividades y el origen de las conductas antisociales son las cuestiones en que está centrado últimamente en su investigación. Está interesado, especialmente, en el papel de las relaciones familiares.