©2022 José Manuel Delfa de la Morena, Juan José Mijarra Murillo,

Nuria Romero Parra y Elena María Cáceres López De Andújar

Algunos derechos reservados

Este documento se distribuye bajo la licencia

“Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional” de Creative Commons,

disponible en <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

TEMA 9. EL JUEGO

1. CONCEPTO DE JUEGO
	1. DEFINICIONES

Según la RAE, *juego* proviene del latín *iocus* (diversión) y *ludus* (acto de jugar), y el concepto de jugar es “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Según el Diccionario de las Ciencias de la Educación es la “actividad lúdica que comporta un fin en sí mismo aunque en ocasiones de se realice con un motivo extrínseco”.

Según Huizinga (1949), el juego es una “actividad u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de unos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en si mismo y que se acompaña de sentimientos de tensión y alegría”.

En definitiva, el juego es una herramienta pedagógica muy útil para motivar, ayudar a estructurar la forma de relacionarse y desarrollar de forma integral al alumnado.

* 1. HISTORIA

Según Hernando y Gómez (2018), el juego ha estado presente en la vida del hombre. Los hombres del Paleolítico creaban mediante el juego manifestaciones o expresiones de la cultura e incluso algún ritual religioso, que derivó hacia el año 4000 a.C. en el uso del juego como una mezcla de entrenamiento y trabajo. Posteriormente, se empezaron a crear juguetes como pelotas de arcilla o papiro en Egipto o canicas en India, mientras que los Mayas y Aztecas delimitaban en sus juegos de pelota incluso el terreno de juego. En Grecia el juego ayudaba en el desarrollo físico, y era de vital importancia para lograr una educación completa y moral del ciudadano y para desarrollar su espíritu creador y fomentar el cooperativo. Por otro lado, en Roma el juego tenía un papel lúdico, de liberar las mentes y recompensar por el cansancio generado durante el trabajo.

Sin embargo, pensadores como Luis Vives en el siglo XIV, seguido de los creadores de la Escuela Nueva del siglo XIX como Rousseau, Pestalozzi y Fröebel, además de otros autores como Dewey, Montessori, Declory o Freinet otorgaron importancia al juego dentro de la educación como facilitador del aprendizaje y reconociendo su potencial educativo no solo para motivar al alumno sino también, para aprender y desarrollar habilidades y destrezas. Todos ellos, además, centran el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades, a través de la exploración y experimentación, convirtiéndolo en sujeto activo de la enseñanza, de manera que los profesores son los encargados de organizar el trabajo del aula, y los niños pueden trabajar a nivel individual y grupal respetando los ritmos de aprendizaje propios y dando importancia al aprendizaje significativo (Hernando & Gómez, 2018).

1. CARACTERÍSTICAS Y UTILIDAD DEL JUEGO
	1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO
* Actividad pura que no necesita de una finalidad exterior.
* Natural y espontánea, no necesita aprendizaje.
* Placentera y que te deja un sentimiento de placer mediante la actividad del juego.
* Puede contener reglas simples.
	1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN EL NIÑO
* Actividad biológica.
* Actividades de presencia cuantitativa en tiempo.
* Actividades con finalidad en sí mismos.
* Actividades esenciales para el desarrollo integral del niño.
	1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN EL ADULTO
* Actividad secundaria.
* Actividades cuantitativas marginales en tiempo.
* Actividades con un fin exterior (finalidad recreativa y compensatoria, entre otras).
* Actividades secundarias prescindibles.
	1. DIFERENCIAS ENTRE JUEGO Y DEPORTE

El juego es una actividad motriz lúdica de corta duración, que suele contar con unas reglas simples y que moviliza las capacidades del niño sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas.

El deporte, por el contrario, es una actividad motriz lúdica de larga duración, con reglas complicadas que moviliza las capacidades del niño agonísticamente y utiliza destrezas y tácticas complejas.

Entre uno y otro encontramos: PREDEPORTE Y DEPORTES MODIFICADOS

* 1. UTILIDAD DEL JUEGO
* Valor educativo:
	+ De acuerdo a su calidad como medio que favorece el desarrollo integral del individuo.
	+ El niño cuando juega responde a los estímulos que el juego mismo le va dando: experimenta, descubre, da respuestas correctas o no que compara con otras vividas por compañeros u otros modelos y así se enriquece a nivel motriz.
	+ El desarrollo intelectual comporta variedad de respuestas a los estímulos presentados que se hacen más complejos, siguiendo la evolución del individuo.
	+ El juego tanto libre como dirigido posibilita:
		- Interacciones entre iguales.
		- Explorar y experimentar sus posibilidades y limitaciones.
		- Permite el desarrollo de Capacidades adaptativas, cognitivas, socioafectivas y motrices.
* Ocio y esparcimiento​.
* Beneficios a todos los niveles del desarrollo (Chamorro, 2010): psicomotor (equilibrio, coordinación, manipulación de objetvos), cognitivo (atención, imaginación, comunicación…) social (cooperación, inclusión…) y emocional (alivio de la ansiedad y agresividad, estimulación de la subjetividad y resolución de conflictos…)
1. CLASIFICACIONES
	1. JEAN PIAGET (1961)

Según el desarrollo evolutivo del niño:

* Juego Sensoriomotor (0-2 años): para ejercitarse las HMB y comprobar la consecuencia de sus acciones. Ejemplo: Tirar un objeto
* Juego Simbólico (2-6 años): juego de imitación. Imaginan que son otras personas y utilizan las cosas como si fueran otras. Transforman el mundo exterior según sus deseos.
* Juego Reglado (6-12 años): periodo de las operaciones concretas. Ya entienden los puntos de vistas de los demás y los consideran necesarios (normas para jugar).
	1. CHATEAU (1973)
* Juegos no reglados (suelen encontrarse desde el nacimiento hasta los 3 años):
	+ Juegos funcionales: caracterizados por movimientos espontáneos.
	+ Juegos hedonísticos: que se combinan con los anteriores y buscan placer y estímulos sensoriales.
	+ Juegos de exploración: con el entorno y los compañeros.
	+ Juegos de destrucción: caracterizados por el desorden y el caos.
* Juegos reglados (suelen aparecer una vez superada la etapa de destrucción):
	+ Juegos de imitación: se basan en copiar gestos y acciones de sus personas cercanas. aunque en una etapa posterior empiezan a imitar a personajes famosos o ficticios.
	+ Juegos de construcción: Estos juegos se encuentran en contraposición con los juegos de destrucción, ya que, en mayor medida se caracterizan por el orden y la colocación correcta de los objetos.
	+ Juegos de regla arbitraria. Se suelen dar en torno a los 4-6 años, debido a que en esta etapa los niños comienzan a crear y a emplear reglas que han

 adquirido con anterioridad.

* 1. WEHMAN (1977)

Clasificación del Juego con juguete:

* Juego Exploratorio
* Juego Independiente.
* Juego Simbólico.
* Juego Paralelo.
* Juego Asociativo.
* Juego Cooperativo o social.
	1. BLÁZQUEZ (1980)
* Energético funcionales: juegos muy activos, activos, de intensidad media y de poca intensidad.
* Según el grado de intervención: Juegos de eliminación progresiva, de participación total, parcial determinada, participación total e intervención libre determinada.
* En función del tipo de movimiento: Juegos de marcha, de carrera, de saltos, de lanzamiento, de lucha, de equilibrio, de coordinación, sensoriales.
* En función del efecto a conseguir:
	+ Sensoriales: visuales, auditivos, táctiles, de gusto y olfato, de orientación.
	+ Motores: coordinación, velocidad de reacción, locomoción, saltos, de equilibrio, lanzamientos,
	+ De desarrollo anatómico, orgánico y gestuales.
* En función de la dificultad: juegos que suponen dominio del cuerpo, desplazamientos, dominio de un objeto, relaciones de colaboración y oposición.
* Dimensión social. Juegos individuales, de grupo, de equipo.
	1. RECOPILATORIO

A continuación, y para finalizar, proponemos una lista de juegos en función de diferentes factores y que puede servir como ayuda para la formulación de objetivos específicos de actividad:

* Juegos de persecución.
* Juegos de competición.
* Juegos de cooperación.
* Juegos sensoriales/sensoriomotores.
* Juegos de imitación.
* Juegos de interpretación/representación.
* Juegos simbólicos.
* Juegos de asociación.
* Juegos de rol.
* Juegos rítmicos.
* Juegos musicales.
* Juegos de memoria.
* Juegos de consignas.
* Juegos tradicionales/clásicos/populares.
1. BIBLIOGRAFÍA

Blázquez (1980). *Iniciación a los deportes de equipo*. Editorial Martinez Roca. Barcelona.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.

Hernando, P. C., & Gómez, M. D. C. G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales, 40, 23-31.

Huizinga (1949). *Homo ludens*. Routledge. London.

Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica de España. Madrid.

Wehman, P. (1977). Helping the mentally retarded acquire play skills; A behavioral approach. Springfield, Ill: Charles C, Thomas.