

El juego y su función integradora en el desarrollo del individuo

El hombre, desde los inicios de la historia, ha realizado tres cosas fundamentales: alimentarse, reproducirse y moverse. El movimiento es una de las características más sobresalientes que este desarrolla; gracias a esto pudo sobrevivir ante las adversidades, especialmente para lograr la supremacía sobre el resto de las especies vivientes. Hubo de caminar largas distancias, correr, saltar, trepar, nadar, cazar, lanzar, en fin, realizar actividades para lo cual perfeccionó funciones y creó formas que se incorporaron como patrones básicos de la especie.

En el desarrollo ontogenético del hombre, en la confrontación activa con el medio que lo circunda, se impone una forma superior del movimiento humano: el juego, en el que se combinan y crecen las formas básicas de la dinámica humana. En las primeras etapas de vida de este desarrollo el juego ocupa un lugar primordial, el cual se extiende, fundamentalmente, durante la infancia, la adolescencia y la juventud.

El juego hay que considerarlo como un fenómeno inherente al hombre, fundamentalmente al niño, si se tiene en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes de este y una de sus primeras actividades, a través de la cual conoce al mundo que lo rodea, incluyendo: las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos, por tanto se reconoce que no se puede excluir el juego del ámbito de la educación formal y de la socialización.

En relación con la aparición, el desarrollo y significado de los juegos para el hombre se han formulado distintos conceptos y puntos de vistas, basados cada uno en determinadas características. La Real Academia Española (1, 375) define al juego como: "La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio."

No obstante, esta definición, aunque puede servir desde el punto de vista utilitario, para los fines científicos carece de la esencia de esta actividad, además de ser tautológica..

H. Spenser (9, 13) a partir de un criterio fisiológico lo define como: "La actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando."

Este autor en su definición, se refiere al juego como una actividad necesaria y espontánea que el hombre realiza por su naturaleza humana, sin considerar otra satisfacción fisiológica que no sea la liberación de energías.

Guy Jacques (9, 13) lo conceptualiza sobre bases psicológicas como: “La actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo al aumentar su personalidad, lo sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.”

En este concepto se observa una posición pragmática del juego al considerar la esencia de este en el placer moral del triunfo, obviando el placer que entraña el juego por sus potencialidades intrínsecas independiente del resultado competitivo.

J. Huizenga (9,13) lo define desde el punto de vista sociológico como: “La actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de cierto límite establecido de espacios y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptada.”

Todos estos conceptos y definiciones tienen sus puntos en común y es posible aceptar que el juego es esencialmente importante para el niño en su vida tanto para su desarrollo motor, como para el biológico y el espiritual.

Otra definición sobre juego la expresa María Regina Öfele (4, 2) “El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser. “

Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego y se han encontrado con consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas y otras. En cada una de ellas se halla una óptica del juego, pero que no deja de ser una óptica parcial.

En relación con esto Buland citado por María Regina Öfele (4, 2) escribe : "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto precientífico." (Buland, 1996) Y más adelante continúa: "La pregunta por la esencia del juego lleva a una coartada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas."

A pesar de ello, igualmente se pueden hallar puntos en común que se pueden encontrar prácticamente en casi todas las expresiones lúdicas. Se podría sintetizar de alguna manera que es un fenómeno / una actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene reglas propias y se desarrolla en un "como sí". Otro aspecto importante es la libertad, entendida la misma desde una actividad "libremente" aceptada, libertad en tanto y en cuanto el jugador elige jugar o no, y elige el tema y material de juego. Tanto el "como sí", como la libertad, fueron aspectos cuestionados por otros investigadores más modernos. Algunos de ellos postulan al respecto que mientras el niño está jugando y en su juego transformó objetos de la realidad

en objetos de fantasía estos últimos "son" estos otros objetos con su significación real para el mismo.

En relación con la libertad en el juego, Buland en una de sus últimas investigaciones Buland, citado por María Regina Öfele (4, 2) desarrolla todo un análisis en este sentido donde entre otras, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Fritz citado por María Regina Öfele (4, 2) dice: "Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego es una realidad y una posibilidad. Es un área intermedia del hombre en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre, desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción, hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida."

También María Regina Öfele (4, 2) cita a Lavega el cual se expresa así: "En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, esta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece."

Como se aprecia las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su reciente publicación (Dupey, 1998). Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el

juego es una instancia intermedia entre el inconciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. (4,2)

Consecuentemente con la definiciones del término “juego” de los diferentes autores citados, las limitaciones que se les han señalado, además de la necesidad de recontextualizar su implementación en la práctica educativa, indican la pertinencia de redefinir el término. Para esta autora el juego se define como **la actividad espontánea o dirigida de todos los seres superiores, que le brinda diversión, que pueden o no ser sometidas a ciertas reglas en el cual se pierde o se gana además ofrece una enorme gama de posibilidades de desarrollo en el crecimiento del individuo.**

En la práctica educativa, los juegos son general e inconscientemente utilizados con efectos dicotómicos en el desarrollo del individuo. Es común encontrar que los juegos se usan para propiciar un nivel de motivación hacia el desarrollo de otra actividad, sin tener en cuenta que la actividad lúdica per se puede facilitar el logro de fines sin necesariamente pasar a ser medios para el logro de otros medios.

De igual modo, el juego se implementa para lograr un efecto fisiológico (en la mayoría de los casos y fundamentalmente a través de las clases de Educación Física); o se implementan con el ánimo de lograr un nivel de desarrollo de la actividad grupal de los escolares.

O sea, lo subjetivo hace que en la práctica educativa, la implementación de los juegos como herramienta de la Pedagogía tenga un efecto dicotómico en las dimensiones psicológica, fisiológica y sociológica del desarrollo del individuo.

Según la bibliografía consultada, puede inferirse que la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas en que se pueden encontrar los análisis sobre este fenómeno.

Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, y otros, dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores. Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo. Elementos que refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas. Así por ejemplo se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes en Ur de la época del 2500 a.C. (Glonnegger, 1996) El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá (Glonnegger, 1996). A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por las que atraviesa el

juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad. (4,3)

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 1995). Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 1998). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente. (4,3)

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juegos, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía, quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'. Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene. Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos. 'En mi escuela -textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos'" (Pavía, 1994). (4,3)

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

Por estas razones es que el juego siempre ha sido objeto de estudio para muchos científicos ya que proporciona numerosas cualidades en los que lo practican, además se hace difícil hacer una valoración única de las posibilidades que brinda a la humanidad.

Conclusiones

Los juegos como herramienta de la Pedagogía poseen un potencial importante para el desarrollo integral y armónico del individuo. La práctica educativa debe ocuparse de su implementación con fines formativos más allá de enfoques dicotómicos y reduccionistas que propicien el desarrollo integrado de las dimensiones psicológica, fisiológica y sociológica del individuo, fundamentalmente en edades escolares tempranas.

1. No existe un concepto único de juegos. Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano; Así se pueden encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, entre otras, no obstante en la tesis se asume un concepto elaborado por la autora del presente trabajo partiendo de los puntos coincidentes del resto de los conceptos.

Bibliografía

1. Aristos. Diccionario Ilustrado de la Lengua Española 670 p.
2. Barbero Álvarez José Carlos : Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Física: <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires 5 - N° 22 - Junio 2000
3. Bécker, G. González C. Y Pólux, M. : Juegos de movimiento: Clasificación de los juegos." Revista Stadium. 1988; 130: 9-12
4. María Regina Öfele. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGÓGICAS en mrofele@impsat1.com.ar
5. María Laura González. La Educación Física Infantil Y Su Didáctica en <http://www.sirc.ca/revista/efd7/brada.htm>
6. Martínez Coll, Juan Carlos (2001): "La teoría de juegos" en La Economía de Mercado, virtudes e inconvenientes <http://www.eumed.net/cursecon/juegos/index.htm> consultado el (15 de marzo del 2003).
7. Martínez Coll, Juan Carlos: "Juegos con transferencia de utilidad" (Juegos cooperativos) en http://www.eumed.net/cursecon/8/juegos_ctu.html
8. Slavin, R. Cooperative Learning. / R. Slavin /et al/ Review of Educational Research, 315 – 342. 1995
9. Torres Rodríguez, Mayra Amparo. Folleto de Teoría y Practica de los Juegos / Mayra Amparo Torres Rodríguez, Maria del Carmen López Ortega. - - Escuela Internacional de Educación física y Deporte (Cuba): Ed. EIEFD, La Habana, Cuba, 2000. - - 32p
10. Trigo Azailus Eugenia: Juegos Motores y creatividad / Eugenia Trigo Azailus. – Ed. Paidotribo: Barcelona 1997

body