

## El juego perdido

David López-Ruiz y M<sup>a</sup> Dolores López-Martínez. Universidad de Murcia

Recepción: 12 de abril de 2015 | Revisión: 30 de mayo de 2015 | Aceptación/Publicación: 24 de julio de 2015  
Correspondencia: dlr@um.es | fendi@um.es | <http://hdl.handle.net/10481/37128>

**Resumen:** El acto de jugar es uno de los temas más interesantes para las personas que participan dentro de la actividad docente. Las posibilidades y capacidades que a través de esta tarea se pueden desarrollar, tanto en los niños como en los adultos, son muy variadas. El aprendizaje basado en el juego puede llegar a constituir un método de intervención educativa de innovación. El juego infantil es una actividad tanto de desarrollo mental como físico capaz de favorecer la evolución del niño de forma integral y progresiva. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar no solo responde a aspectos puramente lúdicos. Este acto facilita el descubrimiento, la sorpresa, la creatividad, la maduración emocional, la investigación, etc. Lo que supone el desarrollo de todas las inquietudes, sueños y fantasías, que un niño necesita alcanzar para convertirse en adulto sano. Si aplicamos a las prácticas docentes metodologías que combinen lo lúdico con la mediación de los lenguajes plásticos y visuales, se llegará a una mayor concienciación de las necesidades lúdico-artísticas presentes en la formación educativa.

**Palabras clave:** Expresión Plástica | Juego | Educación Emocional

### THE LOST GAME

**Abstract:** Act of playing is one of the most interesting subjects for people involved in teaching activity. The amount of possibilities and capabilities through this task that can be developed, both in children and adults, are varied. The game-based learning may constitute a method of educational intervention for innovation. Child's play is an activity of mental and physical development capable of promoting a comprehensive and progressive evolution of child. Through games, children get contact with the world and have a range of pleasant and enjoyable experiences. Play not only responds to purely recreational aspects. This action promotes the discovery, surprise, creativity, emotional maturity, research, etc. Which means the development of all concerns, dreams and fantasies, that children need to achieve to become healthy adults. If we apply to teaching practices methodologies that combine playful with mediation of the plastic and visual languages, will come to a greater awareness of leisure and artistic needs present in the educational training.

**Keywords:** Artistic Expression | Play | Motional Education

### Introducción

¿Quién no ha jugado en los primeros años de su vida? ¿Quién dejó de hacerlo? Bajo estos interrogantes se plantea que jugar es un acto casi involuntario que el ser humano desarrolla más intensa y complejamente a medida que va creciendo. Aunque el momento de mayor auge es durante la infancia, la actividad lúdica del juego acompaña a las personas a lo largo de toda la vida. El juego, basado en el desarrollo de la estimulación, resulta necesario durante toda la etapa de crecimiento del niño, pero durante los primeros años de vida, esta estimulación se convierte en imprescindible. De esta forma, el juego es una actividad fundamental que los adultos deben de saber impulsar e incentivar a fin de propiciar un mayor desarrollo creativo, cognitivo y social en el niño.

Son varios los autores que consideran el juego como un proceso intelectual que es capaz de fomentar el desarrollo de diferentes habilidades personales y sociales (tanto en niños como en adultos). Entre estas habilidades se pueden encontrar el pensamiento creativo, la coordinación, la memoria, el respeto, el diálogo, la libertad, la voluntad, la negociación y el consenso, etc., porque sin duda, existen muchas más. Pero para poder llegar al desarrollo de estas, es necesario dejar que fluya la libertad y rendirse al placer que ofrece el juego y dejar de lado, por un momento, las actitudes de vigilancia, inhibición, control, etc., que también son innatas y de las que tanto cuesta desprenderse. (Abad, 2007).

La importancia que tiene el juego ha sido manifestada desde el siglo XIX. El ámbito de la psicología lo consideró como una vía de comunicación a través de la cual poder conocer de manera más intensa a la persona. Actualmente las teorías del juego se diferencian entre “teorías clásicas”, que hablan sobre la relación del juego en base al trabajo y la energía y las “teorías modernas”. Estas surgen a partir de la década de los años 60 del siglo XX y se caracterizan por otorgar al niño un carácter más libre, más basado en la resolución de problemas y más vinculado a contrastar la realidad con la ficción.

Tabla 1. Resumen de las teorías clásicas de (Alfonso y Lull, 2009, p.17).

RESUMEN DE LAS TEORIAS CLÁSICAS	
Denominación de la teoría	Ideas clave
<b>Fisiología (energía sobrante)</b>	El juego permite liberar o derrochar el excedente de energía que no consume en satisfacer las necesidades humanas básicas. Fue desarrollada por Herbert Spencer y Friedrich Schiller.
<b>Psicología (relajación)</b>	El juego aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. Fue desarrollada por MoritzLazrus.
<b>Recapitulación (evolución humana)</b>	El niño imita y rememora actividades de la vida de sus antepasados, reflejando la evolución de la especie humana. Fue desarrollada por Stanley Hall.
<b>Preejercicio (entrenamiento de habilidades)</b>	El juego sirve para practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Fue desarrollada por Karl Gross.

Tabla 2. Resumen de las teorías modernas (Elaboración propia).

RESUMEN DE LAS TEORIAS MODERNAS	
Denominación de la teoría	Ideas clave
<b>Teoría general Buytendijk</b>	El juego es la respuesta a la eliminación de obstáculos.Forma la autonomía del niño y la elección del juego en el que quiere participar. Fue desarrollada por Buytendijk.
<b>Ficción Claparède</b>	El juego aparece la representación de la ficción convertida a hechos reales. Transición de la conducta real a la conducta lúdica. Fue desarrollada por Claparède.
<b>Juego y psicoanálisis Freud</b>	Basado en el placer de desarrollar y satisfacer las necesidades del niño. Fue desarrollada por Freud.
<b>Psicoevolutiva Piaget</b>	Se basa en el desarrollo y amplitud de las estructuras mentales de conocimiento del niño que contribuyen al desarrollo evolutivo del mismo. Fue desarrollada por Piaget.
<b>Vigotski y Elkonin</b>	Explora las necesidades de conocimiento de los entornos en los que el niño desarrolla su actividad de juego. El juego adquiere un carácter eminentemente social.

## En busca de una definición

Existen diversas definiciones de juego, quizás tantas como uno pueda llegar a imaginarse pero todas tienen en común los siguientes puntos: es una acción libre y voluntaria de la persona, se puede desarrollar de forma colectiva o individual, el espacio donde se juega se convierte en lugar seguro para el niño, es capaz de generar una propia estructura de representación social, provoca placer, forman parte imprescindible del desarrollo humano, es una afirmación de la existencia del niño, es totalmente voluntaria, es la actividad principal en las primeras edades y está estrechamente vinculada a las diferentes formas de expresión en el niño.

Estas afirmaciones sobre lo que puede ser el juego son sólo algunas de las posibles consideraciones a tener en cuenta a la hora de abordar una definición concreta. La concepción multidisciplinar que abarca este concepto lo convierte en un acto capaz de desarrollar infinidad de posibilidades, sujetas a según el contexto en el que se deseen aplicar. Así, según Delgado (2011), en base a estas aportaciones, se pueden apreciar diferentes características que están asociadas al juego y que son: medio facilitador, libertad, placebo, de desarrollo, de descubrimiento, actitudinal, activo, universal e innato, comunicativo, limitado en tiempo y espacio, experimental, etc.

### **El juego dentro del contexto educativo**

El desarrollo de la actividad creadora basada en el acto lúdico del juego ha sido un tema que ha preocupado y a la vez sorprendido, a un gran número de docentes. Estos, en aras de un mayor desarrollo de las capacidades de sus estudiantes, han introducido de manera progresiva, metodologías basadas en el juego dejando atrás el pensamiento erróneo de que esta actividad infantil podría suponer una pérdida de tiempo. La inclusión de nuevas formas de actuación para aprender dentro del aula, sin las reglas que este contexto siempre ha requerido, ha generado un abanico de posibilidades en las que poder basar las experiencias diarias.

Directa o indirectamente, el juego forma parte del desarrollo cognitivo del niño. Por medio de esta situación “diferente” el niño, de forma casi autónoma puede llegar a construir conocimiento. Esta acción de indagación y descubrimiento será más sólida si el entorno donde se desarrollan las experiencias suele estar en contacto con actuaciones de adultos, niños con mayores capacidades e iguales, en donde sean propicias las oportunidades así como la variedad de estímulos y posibilidades. Esto lleva a pensar que las posibilidades de aprendizaje del niño pueden ser más productivas si se producen dentro de un entorno de juego que fuera de él. (Montañés, J., Parra, M. Sánchez, T, López, R. Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P., 2000). Pero este pensamiento conlleva el riesgo de que el conocimiento del niño, dentro de su proceso de construcción y asimilación, si no se encuentra supervisado por un adulto, pueda resultar erróneo y con ello improductivo.

La motivación que desarrolla el juego en las edades más tempranas es un recurso imprescindible para un aprovechamiento más completo a la hora de trabajar con los niños ya que “la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre” (Hervás Anguita, 2008, p.11). Además, resulta un trasmisor de valores y un socializador altamente significativo dentro del entorno en el que se desenvuelve y que otro tipo de actividad escolar no es capaz de transmitir de forma tan directa. Las experiencias de aprendizaje desarrolladas dentro del juego resultan tan motivadoras para el niño que no se aprecia la diferencia entre jugar y aprender ya que para él, el reto de enfrentarse a lo desconocido resulta más una experiencia de motivación y experimentación que un acto meramente de pensamiento (Montañés et al., 2000).

### **Desarrollo de la experiencia**

Durante el transcurso de la asignatura “Taller de Creación e Investigación Artística” se ha hecho especial hincapié en la importancia que tiene el desarrollo creativo en el niño. Los vínculos que florecen entre iguales cuando el nexo de unión es la actividad lúdico-artística son aspectos esenciales a tener en cuenta dentro del aula. Partiendo de estos pensamientos, surgió un foro debate planteado por los estudiantes durante el transcurso de una clase. En ella comenzaron a preguntarse sobre cómo había influido el juego en las aulas en donde ellos habían participado en el periodo de prácticas

escolares que desarrollan durante la carrera. De este debate surgieron diferentes propuestas y puntos de vista, que tuvieron como punto en común la visión de que la etapa durante la que se desarrolla el juego tiene, de manera intensa, un periodo de vida que suele acabar con la pre-adolescencia, en la mayoría de los casos.

Tras esta primera toma de contacto se pasó a una segunda fase en la que los estudiantes comenzaron a aportar al aula objetos con los que habían jugado cuando eran niños y que conservaban como recuerdo de ese tiempo pasado. Generalmente, los objetos que conservaban estaban sujetos a emociones, recuerdos, amigos con los que los habían compartido, regalos, etc. De esta forma se aprecia que el objeto está sujeto a los valores emocionales que la persona deposita en ellos y que suelen permanecer aun a pesar del paso del tiempo. La verbalización de las emociones por parte de los estudiantes significó para el grupo un mayor acercamiento. El hecho de que a través de esos objetos (pelotas, muñecas, coches de juguete, cuentos, libros de colorear, bolos, combas y elásticos, peluches, etc.) pudieran surgir emociones que se creían olvidadas sirvió de idea para el inicio de una investigación basada en el juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje en educación artística con base en las emociones del niño.

Fruto de esta puesta en común surgió la intervención “El juego perdido”. Esta ha sido el resultado de un trabajo enmarcado dentro del grado de Educación Infantil de la Universidad de Murcia, y que a su vez ha formado parte de los proyectos seleccionados para participar en la Semana Cultural de dicha Universidad. La exposición consistió en el montaje de una instalación artística en el hall de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia, con la que se pretendió hacer reflexionar a toda la comunidad educativa sobre la importancia del juego y de la creatividad en el proceso evolutivo de la persona, no solamente en la etapa infantil, sino durante el resto de nuestras vidas. A través de ella se podía interpretar que ambos aspectos, no suelen ser valorados lo suficiente a pesar de la importancia que supone en el desarrollo holístico del ser humano. La introducción de acciones artísticas en los procesos educativos es una alternativa fundamental a explorar.

Los estudiantes marcaron los siguientes objetivos:

- Dar a conocer, promocionar y fomentar el interés en el alumnado de todas las titulaciones ofertadas por la Facultad de Educación sobre la cultura infantil a través de sus creaciones gráficas y los objetos de juego.
- Realizar una exposición de la actividad plástica en educación en la actualidad.
- Reflexionar sobre la expresión artística infantil desde sus diversas etapas evolutivas.

La muestra estuvo amparada por la conferencia *El Gato con Botas y otras historias posibles de la relación entre arte y creatividad en la infancia*, impartida por el profesor Fermín Martínez Zaragoza del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández de Elche. En esta ponencia hacía referencia a lo fácil que resulta pensar que los niños son creativos porque sí lo que lleva a la discusión sobre si la creatividad es o no innata, y hasta qué punto unos niños son más creativos que otros. Sin embargo, es cierto que cualquier niño/a, independiente de sus habilidades de base, puede ser estimulado para ser más creativo y que el desarrollo de esas capacidades nos proveerá el camino para llegar a ser un adulto creativo.

## Conclusiones

El uso del juego como medio en los entornos educativos (colegio, instituto, universidad y centros de educación no formal) resulta una herramienta potencialmente extraordinaria para un mayor beneficio tanto de los futuros docentes como de los propios estudiantes. Además la actividad de jugar de forma participativa queda abierta a la investigación de lo que ocurre dentro del aula, es decir, tiene la posibilidad de detectar posibles anomalías o comportamientos extraños dentro de los componentes del grupo.

Cada forma de actuar a través del juego desarrolla una capacidad diferente en la persona a la vez que invita a superar retos de distinta naturaleza. Es importante que todas las personas que disfrutan de esta actividad tengan la oportunidad de autoexplorarse a sí mismos en busca de preguntas que indudablemente servirán para ir construyéndose y madurando como persona.

La participación dentro de las reglas del juego supone la adaptación al entorno a la vez que el desarrollo de la imaginación del niño. De tal manera que este no se siente atrapado por unas normas, sino que aprende a plantearlas y cumplirlas en beneficio de un óptimo desarrollo de la actividad, lo que lo convierte en creador y responsable de que el proceso resulte positivo y enriquecedor.

El juego como recurso en la educación universitaria ha supuesto para los estudiantes que han participado en este proyecto, una amplitud de miras a las infinitas posibilidades con las que se pueden encontrar dentro del ámbito de trabajo en el que se van a desenvolver. Los recursos lúdico-creativos y afectivo-emocionales que han vivido en el transcurso y planteamiento de esta actividad ha supuesto para ellos la apertura de una nueva puerta al campo de la investigación en el entorno educativo.

## Bibliografía

- Abad Molina, J. (2007). Experiencia Estética y Arte de Participación: El juego, El símbolo y la celebración. En *La educación artística como instrumento de integración intercultural y social*. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.
- Alfonso G. y Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex. Madrid.
- Benítez, M.I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-11, (16).
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo. Asturias.
- Hervás Anguita, E. (2008). Importancia del juego en Primaria. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-13, (3).
- Montañés, J., Parra, M. Sánchez, T, López, R. Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos. Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Albacete*. Universidad de Castilla La Mancha.