

# EL JUEGO ES COSA DE NIÑOS...<sup>1</sup>

Prof. Román Leyva Déciga

*“Bonita, como aquellos juguetes que yo tuve en los días infantiles de ayer...”*  
**Luis Arcaraz**

El juego representa una característica inherente a la naturaleza humana y es necesario el reconocimiento de ello como punto de partida para el análisis que se pretende. La definición etimológica de ésta característica invita a reconocer su significado en la palabra latina: **iocus**, reconocida como broma, chanza, gracia, jerga, chiste y su forma adjetivada está representada por **ludus**, **ludicrum**, **ludicrus** o **ludicer**, que significan diversión o entretenimiento. Vale aclarar que el término lúdico, proviene del francés **ludique**, cuyo galicismo, como explica Jean Chateau, (1958:3) tiene origen en los latinismos citados. Por lo que resulta correcto utilizar lúdico o lúdico para referirnos al juego.

Uno de los propósitos del presente artículo es invitar a la reflexión y el análisis acerca de la presencia –y práctica- del juego en la escuela, así como de su utilización con fines educativos, específicamente en las sesiones de educación física.

El fragmento del bolero y su uso metafórico sirven inicialmente como pretexto para el debate respecto de la reivindicación de dos cualidades humanas: la infancia y la actividad lúdica<sup>2</sup>. Ambas, permiten presentar referentes teóricos

---

<sup>1</sup> Y de los adolescentes, también de los adultos, todos los seres humanos lo han practicado, fenómeno que mantiene el interés constante y cuyo estudio resulta atractivo para los especialistas de diferentes disciplinas del saber, ha sido motivo de análisis por parte de psicólogos, antropólogos, sociólogos, historiadores, médicos y educadores, entre otros.

<sup>2</sup>La frase refleja la nostalgia de una época que se fue, de una etapa que pasó y con ella las actividades propias de la misma, quedando fuera del alcance y con la frustración de lo que ya no puede ser.

respecto al juego y la utilización del mismo como una herramienta metodológica en el quehacer docente del educador físico, concretamente como forma de intervención pedagógica en la infancia y la adolescencia, en el marco de la educación básica.

Un espacio de acuerdos y desacuerdos cruzado por diversas miradas, con enfoques diferentes, bajo el escrutinio de los especialistas permitirá, como tercer propósito, reconocer los estudios sobre el juego desarrollados en, para y por especialistas de la educación física, y es importante resaltar que las investigaciones, propuestas teóricas y prácticas, así como la sistematización de las mismas no tienen más de 50 años.

Roger Caillois, atribuye a la actividad lúdica, como forma natural de expresión, cualidades tales como una actividad:

- **Libre:** *a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;*
- **Separada:** *circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado;*
- **Incierta:** *su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;*
- **Improductiva:** *por no crear bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida;*
- **Reglamentada:** *sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;*

- **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de una franca irrealidad en comparación con la vida corriente. (CAILLOIS, 1986: 37-38)

En la década de los treinta del siglo pasado, Johan Huizinga establece una tesis que representa en la actualidad parte de los estudios clásicos sobre el juego. En su obra *Homo Ludens*, propone una definición aún vigente:

“...el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.” (HUIZINGA, 1972: 43-44)

## **I. DOS CATEGORIAS GENERALES: el juego por diversión y el juego por obligación.**

Una caracterización general acerca del juego como manifestación humana, requiere diferenciar dos tipos: *juego libre* y *juego dirigido*. El primer tipo aparece de manera **natural y espontánea** –en todos los seres humanos- aunque se ha vinculado sólo con la etapa infantil (específicamente con la primera infancia o la niñez temprana). Lo anterior significa que los niños no requieren de un profesor de ninguna especialidad para poder jugar, ni necesitan de objetos tecnificados para el desarrollo de sus juegos. La práctica de esta forma se ejecuta por **placer** y tiene un **fin en sí mismo**, lo que se traduce en un estado de satisfacción, en el sujeto que juega, que se deriva de la consecución de un deseo y mantiene una sensación de alivio o disminución de una tensión, así como una clara tendencia a conservar ese estado; y su resultado es incierto, ya que el interés y el objetivo del juego radica precisamente en jugarlo. Es **voluntario** ya que la participación en ellos se define de forma **libre**, en tanto que se requiere únicamente de ganas de

jugar y es **autorregulado**, por lo que los límites espaciales y temporales son definidos por los jugadores y se exige la **participación activa** de los mismos. Representa un espacio en el que se combinan **alegría y seriedad**, en tanto los niños expresan libremente sus afectos y asumen el rol asignado con la mayor seriedad posible. Y por último, pero no menos importante, aparecen formas de **organización y de reglas**, si se quiere elementales, pero al fin y al cabo previstas y asumidas por los participantes. Huizinga destaca, que la “regla” aparece incluso en las formas primitivas de juego como resultado del orden que debe existir en su práctica y como resultado del estado de tensión que se genera en quienes lo practican.

***...Un grupo de niños se divierte pateando un envase de refresco vacío durante el recreo: Cirilo propone “echar una cáscara”, deciden jugar dos contra dos, utilizando como balón la botella de refresco, acuerdan de dónde a dónde es fuera y establecen como ganador al que lleve más goles cuando suene la chicharra...***

*“Cuando hablamos de juego “libre” nos referimos específicamente aquellos juegos que los chicos articulan sin ningún tipo de “direccionalidad externa”, que toman existencia en el momento en que tienen ganas de jugar y se entregan espontáneamente sin perseguir otro fin que el juego mismo.  
(Pavía, 1994:98 )*

Es importante señalar que este tipo de juego ha encontrado detractores en el campo educativo debido a que se considera como un derroche de material, tiempo y esfuerzo, dado que como se ha revisado antes, y en apariencia, es improductivo. Y por otro lado, se ha asociado, equivocadamente, con la idea de que se trata de dejar a los alumnos hacer lo que quieran, por lo que representa una forma de entretenerlos o dejar que la pasen bien haciendo lo que quieran.

*“Para la mayoría de los niños son los adultos los que entorpecen su actividad lúdica, aunque a menudo lo hagan con la mejor*

*intención...Algunos adultos menosprecian el juego porque éste no ofrece ninguna utilidad económica calculable y tangible. En sus actividades lúdicas los niños no producen nada que contribuya al dominio inmediato de la vida. Los beneficios que sus juegos representan para su vida futura no se pueden calcular con exactitud. Por lo tanto, el juego aparece muchas veces como un quehacer inútil, y el tiempo dedicado a él como tiempo perdido.” (HETZER, 1978: 8)*

Independientemente a la naturaleza polisémica de la palabra, y a las diferentes modalidades que el juego adopta en el contexto escolar, se asume que la conducta lúdica representa la posibilidad de expresar un sentimiento, una idea, un proyecto o cierta información, una forma de desempeñarse, “...saltar, arrojar una piedra, perseguir a alguien, incluso dirigir una pregunta o imitar el modo de habla o los movimientos de otra persona, son actividades que pueden realizarse como juego...”. (GARVEY, 1985: 16). Sin embargo, Parlebas anuncia precaución cuando sostiene: “El juego está en todas partes o no está en ninguna. Tanto la ausencia como el abuso de la metodología pueden conducir a la desaparición del juego, por defecto o por exceso.” (PARLEBAS, 2002: 62)

El segundo tipo, el juego “dirigido” -documentado en diversas fuentes también como “juego didáctico” o “juego pedagógico”, en tanto se caracteriza como medio de enseñanza-, se desarrolla como una práctica con fines definidos en diferentes campos, en los que el uso y aplicación del juego representa un medio para la apropiación de contenidos de cada campo, los cuales son:

- **El educativo:** básicamente en el espacio escolar, utilizado como un medio o una herramienta que favorece las formas didácticas, por parte del docente, y una vía de apropiación de los contenidos, por parte del alumno.
- **El recreativo:** que define su uso como una forma positiva y creativa de ocupación del tiempo libre, una actitud de ocio en la que el sujeto elige libremente una actividad que garantiza diversión, descanso -entendido

como cambio de actividad y no necesariamente como asumir una actitud sedentaria o pasiva-, y una forma de desarrollo de quien juega.

- **El deportivo:** en este campo, el juego se utiliza para aproximar a quien lo practica hacia las formas motoras genéricas y específicas de la disciplina deportiva, incluyendo sus ejecuciones técnicas, el acercamiento a las formas tácticas y estratégicas, así como las normativas.
- **El terapéutico:** en este campo, las actividades lúdicas son empleadas como tratamiento o curación para enfermedades somáticas o psíquicas, e incluso como alternativa ocupacional que favorece la recuperación progresiva de quien lo practica.

El juego dirigido tiene un carácter utilitario y obedece a modelos socialmente validados y tradicionalmente transmitidos, su formato obedece a estereotipos o modelos determinados por lo anteriormente dicho. Sus desventajas radican básicamente en que durante algunas de sus formas prácticas, la aparición de un agente externo en la dirección del juego – por ejemplo el mismo profesor- éste ejerce su cargo como un funcionario que gestiona, decide, reglamenta y procura qué, cómo cuándo y dónde los niños deben jugar. Irónicamente el espacio lúdico se convierte, o pretende convertirse, en un espacio impositivo, rígido y solemne plagado de advertencias amonestaciones y trámites para poder participar.

***Cirilo, Cirilito le dice su mamá o “el Ciri” le dicen sus amigos, es como la mayoría de los niños, “inquieto, distraído y juguetón”, como todos los demás. Él asiste a una escuela pública de las llamadas regulares. Un día en la clase de educación física se encuentra tratando de hacer botar el balón de su compañero contra el piso, tomando otro balón con ambas manos y azotándolo contra el primero. El grito del profesor llama su atención “Cirilooooo deja de jugar y ponte a botar el balón”. A lo que algunos niños contestan: “¿por qué mejor no jugamos a lo que está haciendo él?”.***

La razón que justifica la reseña de estas dos formas de juego (natural y dirigido), el *quid* dirían los letrados, se sustenta en la búsqueda de las formas didácticas que permitan la combinación o la “libre convivencia” de ambas formas de juego, es decir, mantener el carácter “fresco” y espontáneo, así como la disposición incondicional hacia los juegos por parte de los niños y ligar, en condiciones de organización y dirección pedagógicamente sistematizadas, por parte del docente, una oferta lo suficientemente rica y variada en calidad y en cantidad de formas lúdicas que contribuyan a los fines o propósitos formativos. La importancia de esta reflexión radica en propiciar un escenario de juego y aprendizaje que permita a los niños y adolescentes divertirse, y desde luego, apropiarse de los contenidos que pedagógicamente se proponen y sistematizan como adecuados. Rescatar la disposición natural que tienen los niños para jugar, ubicar su interés en la diversión e inducirlos mediante “*una práctica pedagógica diversa, amplia e incluyente*”. (SEP, 2002:37)

Es importante señalar que este elemento de análisis ha sido ya puesto en evidencia por autores como Roger Caillois que establece dos tipos de manifestaciones lúdicas, entendidas como opuestas:

*“Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar **paidia**. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo completamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de*

*esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo **ludus**.” (CAILLOIS, 1986:41-42)*

## **II. TRES ORIENTACIONES DIFERENTES SOBRE EL JUEGO: el psicólogo, el sociólogo y el educador frente al ludus.**

Más allá de tomar partido por cualquiera de las disciplinas de conocimiento humano que han hecho aportes serios al estudio del juego como manifestación humana, y cuyas propuestas no están a discusión en este momento. Tanto aquellas que aportan elementos desde el punto de vista biológico<sup>3</sup> o desde el punto de vista social, así como del pedagógico se reseñan tres propuestas sin poner en tela de juicio los intereses y objetivos que cada especialista tenía y perseguía acerca del estudio del juego:

- 1. La visión evolutiva (según Jean Piaget):** fundador de la psicología y de la epistemología genética, inspirador de corrientes pedagógicas, sin habérselo propuesto. En una de sus obras, Piaget resalta el papel del juego como elemento fundamental de la función simbólica y la importancia del mismo en la gestación del desarrollo del niño.

*“...se encuentran tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla; los juegos de “construcción” constituyen la transición entre los tres y las conductas adaptadas...Ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de sus estructuras mentales.” (PIAGET, 1982: 149), estos niveles están diferenciados y*

---

<sup>3</sup> Johan Huizinga establece una crítica hacia todas las formas de explicación del juego establecidas desde el marco de la biología y de la psicología, tal es el caso de las teorías: “del exceso de energía”, “de las tendencias atávicas”, “de la relajación” y “del preejercicio”. Que se constituyen dentro de los estudios conceptuales como los referentes clásicos de explicación del juego hasta nuestros días. Y propone una explicación del juego a partir de un enfoque antropológico y social.



caracterizados a partir de formas sucesivas a las que él llama: sensorio-motora, representativa y reflexiva. Todas ellas concebidas como manifestaciones de inteligencia. Cabe señalar que existen otros tipos de juegos llamados “*de construcción*”, sin embargo, de acuerdo al autor no “*definen un nivel entre los otros, sino que ocupan una posición a medio camino –en el segundo y sobre todo en el tercer nivel- entre el juego y el trabajo inteligente, o entre el juego y la imitación.*” (PIAGET; 1982: 147) De tal manera la tipología que para los juegos desarrolla Piaget se define así:

**a) Juegos de simple ejercicio:** conocidos también como juegos funcionales o sensorio-motores, cuya etapa de aparición la establece en el periodo que va de los cero a los dos años de edad, y caracterizada por descubrimiento que de forma paulatina hace el niño acerca de sus posibilidades de movimiento, y sirven de punto de partida, para que en un ambiente lúdico, el niño explore otras formas motoras que den paso a otras con un grado de complejidad mayor.

**...Cuando Cirilo era bebe, cuenta su mamá, descubrió que él reía, y le divertía lanzar su sonaja para tomarla y nuevamente lanzarla...**

**b) Juego simbólico:** cuya característica principal, se define como la capacidad que tiene el niño para evocar un objeto o un fenómeno ausente, su aparición va de la etapa de los dos a los cinco años.

*“...el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación de un objeto ausente (PIAGET, 1982: 146)*

**...La profesora de educación física en el preescolar le da un aro a cada niño, les dice que hagan de cuenta que son autos y que el aro es el volante, que su cuerpo es el coche y que sus piernas son las llantas, a una señal, los niños los echan a andar. Cirilo imagina que es un auto azul porque es el**

**color que más le gusta a su mamá y escoge ser un coche de los angostitos porque él es flaco como su papá, entonces hace circular su auto “a toda velocidad” por todo el patio cuidando de no chocar con otros porque es nuevo...**

- c) **Juego de reglas:** El juego de reglas aparece en la etapa de los cinco a los siete años, aunque los aprendizajes que promueve este tipo de juego permearán toda la vida del niño. Paralelamente se desarrolla en proceso de sociabilización en el niño y coincide con su entrada al preescolar a donde el niño tendrá que aprender a convivir con otros en una situación de iguales.

*“...la regla del juego no es una simple regla prestada a la vida moral o jurídica, sino una regla especialmente construida en función del juego, pero que puede conducir a valores que lo sobrepasan.”* (PIAGET, 1982: 149) Esta regla tiene una serie de implicaciones en las relaciones sociales o interindividuales, así como una regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta.

**...El equipo de Cirilo va perdiendo cuatro tantos a uno y el profesor avisa, con un silbatazo, que el tiempo ha terminado. Como en otras ocasiones los niños piden una extensión del juego: “nomás el del gane”, a lo que el profesor accede. Los niños acuerdan, una sentencia consentida y asumida por todos, como otras veces, el que mete gol gana, órale!...**

- 2. La visión social (según Roger Caillois):** el sociólogo francés dilucida, a partir de un análisis de corte sociológico una caracterización de los juegos como parte de los elementos que conforman un bien cultural y una representación de la sociedad.

*“En efecto, los juegos disciplinan los instintos, pues son, por un lado, espacio para el placer y la invención, y por otro, acatamiento de una serie de restricciones, Al*

*proporcionar un modelo controlado de la realidad, permiten el aprendizaje, no de un oficio ni de una actividad específica, sino de las virtudes necesarias para afrontar pruebas posteriores. Cada uno de ellos estimula el desarrollo de una facultad distinta: hay juegos de azar, de competencia, de simulacro y de vértigo.*<sup>4</sup>(CAILLOIS, 1986:26)

- a) **Juegos de agón:** la palabra agón significa competencia, confrontación, encuentro entre iguales, aunque “la igualdad de oportunidades haya sido creada artificialmente” (CAILLOIS, 1986:43), para que el vencedor se erija como aquél que logró desarrollar a tal grado sus cualidades que éstas le han permitido ser mejor que sus rivales.

*”...a saber, los juegos de competición y de lucha. Todo este dominio, tan importante en la vida griega, se designa preferentemente con la palabra agón... Pero en la sociedad helena lo agonal tuvo ya, desde muy temprano, tal alcance y estimación tan seria, que ya no se tenía conciencia de su carácter lúdico. La porfía, en todas ocasiones, se convirtió entre los griegos en una función cultural tan intensa, que se considero como algo corriente y lleno de valor y ya no se sintió como un juego...es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra.”* (HUIZINGA, 1972: 46)

***...El profesor indica a una hilera de alumnos que a la señal deben salir corriendo hasta una marca en el piso. Los niños salen corriendo y el primero en llegar, el “Wences”, grita ¡gané! ¡gané!, (sin que esto represente que en realidad haya ganado algo o que se obtenga un premio por lo hecho), a lo que el “Ciri” contesta: “ y qué, yo te gane en la mañana a subir la escalera de dos en dos”...***

---

<sup>4</sup> Este autor manifiesta también que “Las sociedades fascinadas por juegos de simulacro y vértigo juegan en realidad a la enajenación de la personalidad y permanecen estancadas, pero los juegos de competencia y azar acompañan al establecimiento de la civilización”

- b) **Juegos de alea:** la palabra proviene del latín y significa “*juego de dados*”, con ella, el autor citado clasifica a todos los juegos que se determinan por el azar.

***...Cirilo y Wenceslao, -el “ wences”, que siempre quiere salir ganando-, deciden “a la suerte”, quién inicia un juego, lo que representa una ventaja en el desarrollo del mismo, utilizando una moneda para echar un “volado”, o en caso de que nadie tenga una moneda, lo deciden con una forma conocida como “piedra, papel o tijera”. Pero, si uno de los dos hace trampa, tendrán que definirlo con ayuda de un tercero que les haga sacar varitas de su puño cerrado sin ver el extremo y el que saque la más corta gana. Pero...***

- c) **Juegos de mimicry:** del idioma inglés, que en español significa mimetismo, y está relacionada con la facultad de algunos animales de cambiar su apariencia temporalmente, como mecanismo de defensa, sin que esto altere su estado original. Los hombres han desarrollado con esta posibilidad el gusto por cambiar su apariencia y su comportamiento temporalmente como una forma lúdica “... *el gusto que encuentra el hombre en disfrazarse, en disimularse, cambiar la apariencia del portador. “el sujeto juega a creer, hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo”... “El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace “como si...”, que todo es pura broma.”* (HUIZINGA, 1972: 20)

***...Los gritos de Cirilo se escuchan por todo el edificio, montado en la escoba corre por el estrecho pasillo de ida y vuelta, se pintó la cara con el lápiz labial de su mamá tres rayas rojas que atraviesan sus mejillas, él es un apache, un piel roja, en verdad lo cree, y quiere que los demás creen que está librando una batalla como lo ha visto en la televisión. Y también, sabe***

**que pronto el grito de su mamá llamándolo a cenar terminará con el combate, y con el juego...**

- d) **Juegos de ilinx:** la palabra griega significa remolino de agua y con esta categoría se representan los juegos que provocan vértigo, náuseas, mareos, pérdida del equilibrio y momentánea del control, aunque el sujeto mantiene la conciencia de que en todo momento la realidad es la misma, que *“sólo se trata de un juego”*.

**...“El ciri” se pone de pie, coloca sus brazos laterales y empieza a dar vueltas. Cuando se siente mareado, cierra los ojos y se queda quieto para “sentir como se mueve el piso”. Seguramente conforme crezca experimentará otras formas como “la montaña rusa”, “tirarse del boongie” o en paracaídas o las carreras automovilísticas...**

3. **La orientación psicopedagógica:** Es importante señalar que, para el propósito del presente artículo, únicamente se hace referencia al papel que estos educadores dan al juego en sus respectivas propuestas.

- a) **El método natural de Fröebel:** iniciador de la educación preescolar sistematizada, los ejes rectores de su método giran en torno a la espontaneidad y la disposición hacia la actividad que tienen los niños, por lo que resulta fundamental conocer el desarrollo de los infantes y guiar sus actividades. Destaca como parte de su propuesta el papel que otorga al uso de juegos y canciones y al trabajo manual como estímulo de las sensaciones y percepciones. Y cómo a partir de estas actividades el profesor puede observar sus desempeños. El valor que tiene el juego infantil en este enfoque es vital, ya que contribuye al desarrollo físico, intelectual y moral.

**b) Los centros de interés según Decroly:** parten de dos principios, el de globalización, mediante el cual se conciben los contenidos de aprendizaje como una totalidad y no como una suma de saberes. El principio de interés, del que parte el reconocimiento de las necesidades vitales de los niños (alimentación, abrigo, salud y trabajo en equipo) como la fuente primordial que motiva sus aprendizajes. En ese sentido reconoce al juego del niño como sinónimo de vivir, como aquello que le permite transitar de sus necesidades vitales hacia el conocimiento. Organiza sus propuestas lúdicas en cinco tipos diferentes: sensoperceptivos y de aptitud motriz, iniciación a la aritmética, nociones temporales, iniciación a la lectura y gramática y lenguaje.

**c) La capacidad natural de autodesarrollo según Montessori:** aporta con su planteamiento la diferenciación entre un niño y un adulto. Reconociendo en el primero un potencial latente y en un proceso intenso de transformaciones corporales e intelectuales, por lo que su aprendizaje está determinado por su propia actividad, tocando al adulto presentar los ambientes adecuados para ello. Su teoría establece cuatro tipos de principios para esto: libertad, actividad, vitalidad e individualidad. Ya que el niño utiliza el movimiento para relacionarse con el medio es necesario que sea de forma libre, que estimule nociones espaciales y temporales y que juegue a su propio ritmo ya que representa un factor importante en la construcción del yo, de su conciencia, de su ego y de su inteligencia.

**d) El aprendizaje a través de la actividad, Freinet:** este enfoque propone no separar a la escuela de la vida, el trabajo es el eje

rector de la educación, y propone utilizar con los niños la relación del binomio juego-trabajo. Propone, el llamado “método natural de tanteo experimental”, que contempla los conocimientos previos del niño, para que a partir de su acción, creación, expresión y espontaneidad en un marco de libertad el infante explore y experimente, es decir trabaje, jugando.

### **III. JUEGO Y ESCUELA: ¿La risa y la broma como forma de trabajo?**

Referirnos al juego como “*método de enseñanza*” o “*arte de enseñar o educar a los niños*” implica analizar algunas de las características que el binomio juego y educación debe reunir en su conjugación para lograr los propósitos que la escuela persigue. Cabe establecer la noción tratada anteriormente y que se refiere a dos formas generales de juego: una libre y otra conocida como dirigida, didáctica o pedagógica, de las cuales las dos últimas se contextualizan en el marco escolar o con fines educativos.

Resulta difícil diferenciar el carácter utilitario que se pretende dar a una manifestación instintiva de la naturaleza humana como jugar y justificar este uso a partir de dos supuestos básicos que sustentan la tarea educativa en el área de educación física: “...*la inmadurez del ser humano al nacer y, por otra parte, la debida a los requerimientos y preferencias corporales de la sociedad en que vive.*” (NAVARRO, 2002: 229), es decir, de utilizar y trasladar algo natural de forma sistemática y velada hacia la formación o estimulación de diversas formas de conducta que van desde lo afectivo, social y motor hasta lo actitudinal.

*“Jugando, el niño ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones y su pensamiento. Al jugar adquiere experiencia de las cosas que toma en la mano y del medio en el que juega. Así aprende*

*coordinación y subordinación al grupo infantil y el sentido de cooperación con sus semejantes.” (HETZER, 1978: 11).*

El debate data del siglo pasado y cabe aclarar que el papel que algunas tendencias psicopedagógicas le asignan al juego es de considerable importancia, por otro lado la presencia del juego en la escuela, y sus usos como recurso de enseñanza, han sido condicionados a partir de los diferentes enfoques que históricamente permean los contenidos y las formas metodológicas de los sistemas educativos a partir de elementos o saberes socialmente válidos y culturalmente reconocidos como necesarios.

Utilizar el juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza implica romper la frontera de dos puntos extremos que a la vez son opuestos, mientras que la educación persigue objetivos trascendentales para el futuro de los alumnos y se representan por lo serio, su carácter formal, la mayor parte de las veces solemne y la viva representación de lo productivo, -lo que le sostiene como una institución socialmente útil-.

*“El valor conceptual de una palabra, en cualquier idioma, se codetermina por aquella otra que expresa lo contrario. Frente al juego tenemos “lo serio” y en un sentido más especial “trabajo”; a la palabra primera se le puede oponer, también, “la broma”. (HUIZINGA, 1972: 61).*

El juego representa lo trivial, lo fútil, lo intrascendente, improductivo, lo no serio, la risa, el bullicio e incluso un aparente desorden.

***...Por eso cuando el supervisor le preguntaba al maestro de Cirilo por qué no los formaba y los hacía marchar para organizar la clase, el profe contestaba que estaba utilizando la formación en “estampida”...***

*“Es frecuente que la actividad docente en esta asignatura se confunda o se caracterice como entretenimiento o tiempo para jugar, tomándose sólo*



*como parámetro de sus logros las expresiones de alegría o de entusiasmo de los niños o de los adolescentes y escasamente se reflexione sobre su potencial formativo.” (SEP, 2002: 24)*

***...Cuando el profesor de educación física no viene, y al grupo de Cirilo le toca clase, la profesora de grupo se enoja, los niños reclaman el tiempo de clase, el tiempo de jugar, la posibilidad de salir al patio, de correr, de saltar, de reír, liberarse del encierro. Y la maestra decide salir con los niños a jugar al patio con una pelota, al fin y al cabo eso no implica ninguna dificultad...***

Lo anterior envuelve, en el uso didáctico del juego, una práctica variada del mismo, que puede ir desde el simple entretenimiento y la diversión -¿porqué no?- o pasarla bien, hasta concebir su práctica como un espacio que permite la estimulación y el desarrollo de habilidades, destrezas, saberes y actitudes; dicho de otra manera, una forma de aprender, una vía mediante la cual los alumnos conocen y reconocen de sus potencialidades y de sus limitaciones, diversas formas de interacción, un espacio de expresión de sentimientos, la posibilidad de pactar acuerdos, incluso una forma positiva de ocupar su tiempo libre. Por último cabe destacar que los alumnos asisten a la escuela no a prepararse para la vida sino a vivir parte de su vida y que en ésta pasan una gran parte del tiempo de su infancia y adolescencia.

*“...El juego se puede comprender como un escenario de conquistas personales de los niños y los adolescentes; su estudio es básico y fundamental, ya que en él se manifiestan avances y retrocesos, ensayos y errores; exploración y descubrimiento, que encierran procesos de pensamiento, análisis, síntesis, abstracción, sentimiento y voluntad. Los juegos en la educación física contienen dos dimensiones: las actitudes, de orden afectivo y social, las aptitudes para la realización física.” (SEP, 2002: 113)*

Cuando un alumno juega, el juego se convierte en el punto de encuentro que permite al niño y al adolescente, ser y hacer, conocer de si mismo y de los demás, aprender y divertirse.

*“...mediante el juego pueden ser puestas en movimiento todas las facultades humanas...Para los niños, por tanto, el juego es una forma de vida <<natural>>, una forma inconsciente de preparación para la vida.”*  
(HELLER, 1977: 374)

#### ***IV. JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA: Conociendo y jugando o jugando y conociendo, premisa del docente y prioridad del alumno.***

a) **¿Qué gana un niño cuando juega en la sesión de educación física?**

José Devís asegura que *“...lo primero que gana un niño al jugar es divertirse”*<sup>5</sup>. Pero, de forma alterna a ello, durante la práctica de actividades lúdicas experimentadas durante la sesión de educación física, se debe construir un escenario en el que los niños hallen un espacio de libre expresión, que considere sus gustos, y que tome en cuenta lo que ellos pueden hacer, característica propia de un sistema educativo público y masificado. Que ponga a prueba el despliegue de esquemas prácticos en su desempeño motor con la finalidad de lograr no sólo la autonomía y disponibilidad corporal, sino también el disfrute de la actividad. Que permita, además, la interacción con otros niños, cuestión que implica la negociación de acuerdos en y para las formas de jugar, la delimitación de espacios, la suma de esfuerzos y no sólo formas de confrontación.

*“El niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su yo. El goce propio del juego, no es un goce sensorial, es propiamente un goce moral...El juego desempeña pues en el niño el papel que el*

*trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos...El niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra ese sustituto en el juego. De ahí la importancia primordial del juego en los niños.” (CHATEAU, 1958: 23)*

***...Ciclo escolar nuevo, mochila nueva, salón nuevo. Y Cirilo se da cuenta que tienen también nuevo profesor de educación física: El día en que se presenta el maestro les promete que en esa clase se van a divertir, van a jugar, a correr a saltar, a sudar mucho, a reír, a trabajar en equipo, a ponerse de acuerdo y a.... Cirilo y sus amigos lo celebran gritando y haciendo bullicio.***

No está a discusión si la práctica de actividades lúdicas contribuye a la formación de los alumnos de educación básica, ya que ese debate está por demás superado. Lo que hace falta es el conocimiento de las diferentes propuestas que en el área de educación física han desarrollado especialistas de la misma.

La perspectiva anterior nos permite presentar de forma general al juego motor como una alternativa de intervención pedagógica, que sistematiza el juego en el contexto de la sesión de educación física, y del cual el componente principal y de mayor presencia es la motricidad de los niños y adolescentes.

*“En el amplio espectro de los juegos infantiles populares, se destacan de manera relevante (¿o reveladora?), aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta. A estos juegos los llamamos “juegos de movimiento”...los cuales... hunden sus raíces en lo “representado corporal” (el estereotipo cultural asumido colectivamente) y en lo instintivo natural, es decir en la satisfacción de necesidades de movimiento y de información acumuladas a nivel de las estructuras motrices y sensoriales...El juego no*

---

<sup>5</sup> Frase con la cual se inicia una respuesta a la pregunta expresa, planteada tal cual, en el marco del taller

*enseña el oficio, pero desarrolla habilidades necesarias para llevarlo a cabo.” (PAVIA, 1994: 29-30)*

Para aproximarnos al concepto de juego motor es necesario considerar el ajuste a la motricidad en la que intervienen los aspectos intencionales, los decisivos, así como los que ajustan al contexto en situaciones cambiantes en el medio y con los demás buscando la solución a un problema motor. Esto implica que el alumno organiza su motricidad de forma inteligente, regulando sus propias acciones, utilizando como referentes los elementos que le proporciona el juego, los otros jugadores y los problemas derivados del desarrollo del mismo juego.

*”El juego motor es una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que el juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor.” (NAVARRO, 2002: 140-142)*

La construcción de estos tipos de juegos obedece principalmente a la búsqueda de formas didácticas de la actividad lúdica que por un lado resulten atractivas, novedosas, que permitan jugar y divertirse, y por otro lado cumplir con los propósitos formativos que en la escuela se han configurado como contenidos a desarrollar en educación física. A continuación se citan algunas de ellas:

- **Juegos naturales:** son aquéllos que realizan los niños por disfrute y placer, el descubrimiento es la base para cumplir las normas mínimas que se requieren para su práctica, proporciona experiencias significativas de aprendizaje al tiempo que permiten explorar y valorar sus propias posibilidades.

- **Juegos de reglas:** en los que el docente interviene con la finalidad de promover formas de organización individuales y de grupo, combina el manejo de implementos didácticos. Las reglas deben respetarse y asumirse para su correcta evolución, sus características son la incertidumbre y la oposición, con la primera se genera una motivación especial a partir de la cual nadie sabe lo que sucederá al finalizar; mientras que en la oposición el alumno ha de enfrentarse con otros.
  
  - **Juegos modificados:** esta categoría tiene su origen en la crítica a la enseñanza de los juegos deportivos. Su prioridad es el factor comprensivo o táctico como elemento de desempeño estratégico de los que participan. Existen cuatro grupos: de campo y bate, cancha dividida, invasión de cancha, blanco y diana. Es importante no confundirlos con minijuegos, minideportes o juegos predeportivos, ya que contemplan en su estructura y dinámica propósitos encaminados a comprender la propia acción motriz.
  
  - **Juegos cooperativos:** en esta categoría se enfatizan las actitudes que los jugadores asumen al jugar con otros y no contra otros, tales como el trabajo en equipo, la suma de esfuerzos, la tarea compartida, la resolución de problemas en equipo y la solidaridad. Esta propuesta desarrollada originalmente por el canadiense Terry Orlick promueve: no eliminación, no competición, no discriminación, libres de agresión.
- b) **Al juego lo que es del juego:** ni más ni menos. Ante el impacto de los medios masivos de comunicación como referentes mediáticos y promotores de estilos de vida sedentarios, las grandes concentraciones urbanas, los altos niveles de inseguridad, el patio escolar se configura como un espacio

privilegiado para la práctica de juegos. Pero para muchos niños y adolescentes se está constituyendo como el único espacio no sólo en el que puedan jugar, sino siquiera moverse.

**...Cirilo aprendió a andar en triciclo, le cuenta su papá, en el espacio que va de la cocina a la pequeña estancia de su departamento, la unidad habitacional en la que viven apenas cuenta con espacio para guardar los coches...**

*“...otros juegos, algunos de los cuales disponen también de un sistema de reglas muy elaborado, no han disfrutado del reconocimiento institucional. Por convención lingüística, calificaremos el conjunto de estos juegos no institucionales como <<juegos tradicionales>>. En efecto, algunos de ellos responden a una tradición que se remonta a un pasado lejano. Entre ellos reconoceremos muchos juegos de nuestra infancia...supuestamente menos interesantes, no tienen acceso al estatus de prácticas nobles y están reservados a los niños; nos preguntaremos sobre los motivos de su desgracia.” (PARLEBAS, 2002: 64)*

**c) Mirar al juego desde afuera y desde adentro:** utilizar las formas lúdicas como recurso didáctico en educación física requiere que los docentes del área no vean limitada su labor a tener un amplio acervo o a prescribir juegos. Desde luego que es fundamental el dominio de formas didácticas e instrumentales para dirigirlos, tener un repertorio lo más amplio posible, considerar los elementos que requiere su implementación tales como la preparación del área y la distribución del material, la organización del grupo, la forma de explicarlos y ejemplificarlos, los tiempos de duración, su interrupción o sus variantes y cambio.

Sin embargo, la pretensión consiste en reflexionar en un tipo de docente que además de disfrutar del juego, se permita, se dé la oportunidad de

ponerse en los zapatos de los alumnos, que dimensione, a partir de la vivencia, cómo elaboran sus códigos de comunicación y las formas de organización durante su práctica, qué sienten, qué piensan y cómo interiorizan las experiencias lúdicas, qué define su actuar y cómo lo determinan, a partir de la información que decodifican al participar en las formas jugadas a las que son los invitados principales.

*”Para que los educadores sean capaces de partir del juego espontáneo del niño sin abandonarlo, es preciso que vuelvan a él. Nietzsche hacía decir a Zaratustra: “Yo no podría creer sino en un dios que sepa bailar”. Los niños de hoy están a punto de no creer sino en los maestros que todavía saben jugar.” (LEIF-BRUNELLE, 1978: 87)*

Tampoco se pretende, aunque valdría la pena, ludizar toda la educación física en la educación básica, como se ha malinterpretado. No, dimensionar al juego como recurso didáctico reivindica una forma de acercamiento pedagógico y sistemático a los contenidos educativos del área, a través de un medio acorde y respetuoso de las necesidades, capacidades e intereses de los alumnos.

*“...El juego permite poner en el centro de la actividad pedagógica a los alumnos y a sus necesidades formativas... se debe, entonces, atender y aprovechar el gusto de los escolares por el juego para mejorar la educación física actual y modificar con ello la concepción de la especialidad y de un profesor que sólo pone a jugar a sus alumnos.” (SEP, 2002: 41)*

**...Cirilo no había conocido a un maestro de educación física que jugara con ellos y como ellos *juegos nuevos*, que dominara de tal forma el balero y el trompo, que saltara la cuerda y conociera muchas formas de jugar al resorte, que diera tremendos saltos al avión cuando ya no había espacio. Por la tarde**

se lo platicó a su papá y él le confió que alguna vez había jugado a lo mismo en la calle donde vivía, pero en otro tiempo, cuando era niño, hoy tiene que ir a trabajar...

## **V. A JUGAR SE HA DICHO...**

### **1. Qué podemos ver en los juegos: del aparente desorden al terreno de los aprendizajes.**

Dice una frase que cada quien ve en las cosas lo que quiere ver; a pesar de su sencillez, la profundidad de la misma, con toda intención, deja abierta la posibilidad de acudir al juego cuándo y cómo se quiera (al fin y al cabo ahí ha estado, está y seguirá estando como una actividad propia de los seres humanos y otras especies): como diversión y entretenimiento o como un espacio para la formación que permite a todo el que participa de él una posibilidad de ser a plenitud.

### **2. Qué ganan los alumnos de educación básica con esta orientación.**

La posibilidad de conocer otras formas de manifestar sus desempeños motrices en forma divertida y amena. Colocar sus intereses y capacidades al frente, y de manera protagónica permitir que interactúen con sus iguales; de utilizar el tiempo de la sesión en actividades atrayentes que les permiten actualizar lo que saben hacer; hallar en las actividades lúdicas un espacio de libre expresión que no rompe con los intereses educativos.

### **3. Qué requiere el profesor:**

Desde luego, conocer juegos y cómo implementar sesiones de educación física diseñadas con juegos motores. Pero también requiere la conciencia y la convicción de que hacer uso del juego motor como herramienta didáctica permite construir una ruta alterna que permita a sus alumnos aproximarse, de acuerdo a



sus capacidades, a los contenidos formativos del área. Necesita, dar y darse la oportunidad de jugar y -como cita Heli Morales Asencio respecto a porqué los adultos no jugamos- “...no enfermarse de olvido.”

## **BIBLIOGRAFÍA**

Caillois, Roger (1986), *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura económica.

Chateau, Jean (1958), *Psicología de los juegos infantiles*, Buenos Aires, Kapelusz.

Duvignaud, Jean (1997), *El juego del juego*, Colombia, Fondo de Cultura Económica.

García López, Antonio et. al. (2002), *Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años*, Barcelona, INDE.

GARVEY, C. (1983), “*Qué es el juego infantil*”, en *El juego infantil*, Madrid, Morata.

Heller, Agnes (1977), “*El juego*”, en *Sociología de la vida cotidiana*, Barcelona, Península.

Hetzer, Hildegard (1978). “*La importancia vital del juego*”, en *El juego y los juguetes*, buenos Aires, Kapelusz.

Huizinga, Johan (1972), “*Esencia y significación del juego como fenómeno cultural*”, en *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial.

Leif, Joseph y Brunelle Lucien (1978), *La verdadera naturaleza del juego*, Buenos Aires, Kapelusz.

Navarro Adelantado, Vicente (1993), “*Aprender a jugar y aprender jugando*”, en *Fundamentos de educación física para enseñanza primaria*, Vol. II, Barcelona, INDE.

Navarro Adelantado, Vicente (2002), “*Juego motor y su didáctica*”, en *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE.

Parlebas, Pierre (2003), “*Una teoría secular de los juegos*”, en *Elementos de sociología del deporte*, Málaga, Instituto Andaluz del deporte.

Pavía, Victor y Russo Fernando (2000), *Señores... ¡entren al patio!*, Neuquén, EDUCO.

Pavía, Victor, et. al., (1994), *Juegos que vienen de antes*, Buenos Aires, Humanitas, Col. Cosmovisión.

Piaget, Jean (1982), “*La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*”, en *La formación del símbolo en el niño*, México, Fondo de Cultura Económica.

SEP, (2002), *Plan de estudios 2002 para la licenciatura en educación física*, México, DGN y DGMME, SEBN.