



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

**El juego, fuente de placer.
Recurso de intervención
educativa en la etapa de
infantil.**

Trabajo fin de grado presentado por:

Edurne Rebollo Goñi
Grado maestro de Educación
Infantil

Titulación:

Estado de la cuestión
Silvia Martínez Cano

Línea de investigación:

Director/a:

Ciudad: Logroño
6.06.2013

Firmado por:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Edurne Rebollo".

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.9. Psicología de la educación

RESUMEN

El juego, actividad intrínseca a la naturaleza humana es una práctica habitual natural y espontánea en la etapa infantil suponiendo uno de los fenómenos más valiosos y naturales de la vida. Es una excelente herramienta pedagógica como actividad de enseñanza y aprendizaje que requiere de una intervención didáctica consciente y reflexiva para obtener todo su máximo potencial educativo.

El juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles con las que el ser humano ha contado que sirve al niño para construirse su espacio concreto donde poder expresarse y establecer contacto con el mundo en el que vive y se desarrolla.

Pero además de servir para el desarrollo cognitivo, afectivo o como contribución al proceso de socialización, supone una auténtica fuente de placer y de disfrute logrando obtener con todo ello un placer intrínseco, un sentimiento de autorrealización y de competencia.

Posibilita multitud de vivencias teniendo la plenitud como característica principal y siendo la base para la consecución de una plenitud de vida afectiva y felicidad interna contribuyendo a la consecución de un adulto emocionalmente equilibrado, con dominio de sus sentimientos y con capacidad de disfrute por sí mismo de la vida.

PALABRAS CLAVE

Juego, placer, aprendizaje, necesidad, desarrollo integral, autorrealización, autonomía.

INDICE

1. INTRODUCCION.....	1
1.1 JUSTIFICACION	2
1.2 UTILIDAD EN EL AMBITO EDUCATIVO	3
1.3 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS.....	3
1.3.1. Objetivo general:	3
1.3.2. Objetivos específicos:.....	4
2. CAPITULO II: METODOLOGIA.....	5
2.1. DISEÑO DEL ESTADO DE LA CUESTION.....	5
2.2. PROCEDIMIENTO (FASES)	6
2.2.1. Fase I Búsqueda de información	6
2.2.2. Fase II. Análisis de las distintas facetas del juego	7
2.2.3. Fase III. Conclusiones y prospectiva.....	8
2.3 CRONOGRAMA.....	8
3. CAPÍTULO III: MARCO TEORICO	9
3.1. BASES TEORICAS DEL JUEGO	9
3.1.1. Conceptualización	9
3.1.2. Relación entre juego y educación en los seres vivos	13
3.1.3. Apunte histórico	15
3.2 JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL	17
3.2.1. Contribución del juego al desarrollo integral	18
3.2.2. El juego en niños de 4 a 6 años:	19
3.3. EL JUEGO COMO FUENTE DE GOCE Y ALEGRIA PARA EL NIÑO.....	21
3.3.1.El juego como una necesidad	21
3.3.2 Relación directa entre juego y placer.....	22
3.4. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL MARCO ESCOLAR Y EXTRAESCOLAR	27
3.4.1. Juego como actividad de enseñanza- aprendizaje	27
3.4.2.El papel del adulto (padres-docentes) en lo que respecta al juego. El adulto y la estimulación del juego	29
3.4.3.La escuela como juego	32
3.4.4.Juego y realidad	33
3.4.5.El juego en la edad adulta	33
3.4.6.Relación entre juego y trabajo	33
4. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA.....	35
4.1. CONCLUSIONES	35
4.2.PROSPECTIVA.....	41
5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	44
6. BIBLIOGRAFIA.....	46

1. INTRODUCCION

El juego es una práctica habitual principalmente en la infancia que desempeña una importante función al desarrollar la parte cognitiva (con la adquisición de habilidades y destrezas específicas) y la parte afectiva además de servir de estímulo de los sentidos y en todo lo referente a la socialización. Ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad siendo los niños de todas las culturas y épocas los que han jugado.

El propósito para realizar este trabajo ha sido un análisis exploratorio sobre el juego desde un punto de vista global partiendo de su importante papel en la educación para centrar posteriormente el estudio en la visión del juego como fuente de placer y alegría para el niño. Señalar que a pesar de suponer el juego la base de toda educación, herramienta pedagógica imprescindible como actividad de enseñanza y de aprendizaje, la utilización del mismo como medio educativo no ha sido una constante a lo largo de la historia pedagógica. Por lo tanto, me ha parecido importante dejar constancia de ello a lo largo de todo el estudio por su máxima repercusión tanto para tener una retrospectiva de todo lo acontecido hasta la actualidad como para establecer una vía de refuerzo en la actual concepción del mismo, entendiendo mejor el por qué se ha llegado a la misma.

El juego es una actividad intrínseca a todos los seres vivos en general y en particular a la naturaleza humana teniendo como nexo común el gusto y disfrute consiguiendo así el ejecutante un placer intrínseco, autorrealización y un sentimiento de competencia.

Se ha tratado de contemplar el fenómeno del juego y de lo lúdico desde una visión más holística (tanto en el tiempo como en su propia significación) con una concepción más intimista y profunda en lo que supone para el ejecutante: el conseguir la propia satisfacción en su realización, bienestar consigo mismo, una mayor receptividad además de un efecto estimulador y relajante.

A través de todo este trabajo se ha tratado de mostrar ese otro enfoque del juego que tan a menudo no recibe la importancia merecida. Se analiza el hecho de que lo que aparentemente supone simple diversión para el niño se trata en realidad de una auténtica fuente de disfrute y alegría además de servirle para determinar unas acciones y habilidades ayudándole a conseguir ser un adulto emocionalmente equilibrado.

1.1 JUSTIFICACION

He elegido este tema ya que en muchas ocasiones se subestima al juego considerándolo como mero entretenimiento cuando en realidad supone una auténtica necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y de las capacidades intelectuales, motoras, afectivas y sociales. Se tratará de enfocar el estudio al aspecto del juego como actividad que proporciona un placer intrínseco y en la que no se produce conexión entre medios y fines.

El juego como actividad está presente en todos los seres humanos. Se manifiesta a lo largo de toda la vida quedando reflejado a través de la historia en las múltiples explicaciones sobre su naturaleza y función desempeñada en la vida humana. Los juegos inciden en cada momento existencial del ser humano- niñez, adolescencia, juventud, adulterz y vejez-con su consiguiente beneficio biológico, cultural y educativo.

Asociado desde siempre con la infancia y práctica habitual en ella está formado por una serie de conductas básicas que aparecen en situaciones propias de juego y en otras situaciones no lúdicas. Se parte de la base del juego como actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible y en la que cualquier capacidad suya es desarrollada más eficazmente. Para el niño no hay diferencia entre jugar y aprender.

El juego es una actividad placentera y voluntaria en la que no se produce conexión entre los medios y los fines y en la que el niño se involucra por diversión construyéndose un espacio concreto donde poder expresarse y establecer contacto con el mundo en el que vive y se desarrolla.

El juego es una de las herramientas más útiles con las que el ser humano siempre ha contado para poder desarrollar su inteligencia y sus habilidades - destrezas en todos los ámbitos que le rodean. Es el trabajo de los niños y jugando se les debe enseñar y educar siendo una actividad educativa con enorme potencial pedagógico estando presente de manera innata aunque haya necesitado de mucho tiempo para consolidarse como recurso de gran valor.

Finalmente señalar que el juego supone un instrumento de educación, de aprendizaje de y para la vida que requiere de una intervención didáctica adecuada, consciente y reflexiva para obtener su máximo rendimiento y potencial educativo.

1.2 UTILIDAD EN EL AMBITO EDUCATIVO

El juego ha sido considerado desde la antigüedad como recurso pedagógico natural. Posee un gran valor siendo en la actualidad una herramienta pedagógica imprescindible en el ámbito educativo tanto para una correcta estimulación de los sentidos, adquisición de habilidades y destrezas específicas como para un adecuado desarrollo de la parte cognitiva- afectiva de los niños.

A través de esta investigación se quiere mostrar el juego infantil como fuente de placer retomando su carácter de herencia biológica del hombre teniendo en cuenta además la enorme influencia que la capacidad creadora de la cultura ejerce en todo ello. Se reivindica el hecho de que el juego sea tomado como instrumento transcendente de educación, de aprendizaje de y para la vida.

En el ámbito educativo el juego es considerado como actividad de enseñanza y de aprendizaje poseyendo diversas funciones: en el ámbito físico y psicomotor, con valor intelectual, social, cultural, valor efectivo-emocional y un importante valor proyectivo.

La finalidad principal de todo este trabajo es la concepción del juego como base de toda educación desde el punto de vista del goce que supone su propia realización. Se hace necesario concebir la función lúdica del niño como uno de los fenómenos más valiosos y naturales de la vida (principalmente de la infancia) debiendo ser reconocido más que como una actitud, como un tipo particular de comportamiento.

El juego es el principal y adecuado medio de aprendizaje en la primera infancia a través del cual, como medio de aprendizaje que es, se consigue que el niño vaya adquiriendo un adecuado desarrollo ajustándose en todo momento a su propia vivencia (placentera y feliz).

1.3 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS

1.3.1. **Objetivo general:**

Realizar una revisión del juego como fuente de gozo que genera placer y alegría en el niño. Valorar el juego como fomento y desarrollo de su capacidad de disfrute de la vida y de sí mismo.

El objetivo está inserto en la Educación Infantil y pone énfasis en el estudio de la figura del docente para establecer conclusiones respecto a las implicaciones y aportaciones

para la labor en esta etapa del sistema educativo en función siempre del bienestar y óptimo desarrollo general del niño.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Analizar el juego como fenómeno intrínseco a los seres vivos superiores y su relación con el juego humano.
- Analizar las contribuciones del juego, así como sus contribuciones al desarrollo integral del niño y la niña: psicomotor, intelectual, social, afectivo-emocional y en concreto en lo que respecta a la etapa de 4-6 años con respecto a:
 - o conocimiento de sí mismos, del entorno y adquisición de autonomía personal
 - o desarrollo del lenguaje y la comunicación
- Reflexionar sobre el juego como proceso educativo dentro del marco escolar, diferenciado del que se pueda producir en contextos extraescolares.
- Analizar la relación directa del juego como medio de fomento de la creatividad siendo una vía de expresión de emociones, pensamientos y deseos.
- Establecer una retrospectiva de las diferentes corrientes educativas desde la Ilustración hasta las últimas reformas educativas en lo que respecta al juego como uno de los principales medios educativos.
- Clarificar el papel del adulto (padres, docentes) en lo que respecta al juego.

2. CAPITULO II: METODOLOGIA

En este capítulo atenderemos a los aspectos metodológicos y de diseño de la investigación exponiendo el camino que hemos elegido para abordar el objeto de estudio, así como también aportar una justificación acerca de por qué hemos elegido realizarlo de esta manera.

2.1. DISEÑO DEL ESTADO DE LA CUESTION

La estrategia utilizada será la realización de una revisión bibliográfica contribuyendo a la formulación y aclaración del problema de investigación evaluando además, las posibilidades de aplicación del estudio propuesto.

Partiremos de un punto de vista global de la concepción del juego, desde su importante papel en la educación para centrar posteriormente el estudio en la visión concreta del juego como fuente de placer y alegría para el niño. Además, se estudiará el fenómeno del juego principalmente en el marco escolar sin olvidar el contexto extraescolar y su relación con la etapa adulta y el trabajo.

Se hará un estudio completo analizando las bases teóricas del juego y su recorrido histórico buscando contrastar a fondo todas las diversas teorías existentes para poder establecer así el estado actual de la cuestión con respecto a la temática elegida.

La parte final del presente estudio estará dirigida al estudio de dicha temática en la etapa adulta y su relación con el trabajo, logrando con todo ello conclusiones y diversas alternativas de aplicación práctica en el ámbito educativo y familiar, de suma importancia para el presente y el futuro de cada niño.

Los medios que se han utilizado para recopilar la evidencia empírica de este Trabajo Fin de Grado son:

-Primarias: utilizando principalmente la búsqueda de bibliografía como técnica de recogida de información cualitativa.

-Secundarias: memorias o evaluaciones de proyectos, fuentes legislativas y otros estudios sobre el tema, etc.

-Mencionar que en este caso no se utilizan datos provenientes de la experiencia profesional ya que en dicho campo no se posee ninguna experiencia práctica.

Debido a su carácter fundamentalmente teórico, para su realización se han utilizado materiales de cuatro tipos:

- Libros editados.
- Monográficos y artículos de revistas.
- Tesis publicadas.
- Información extraída de páginas webs.

Del conjunto de estos materiales extraeremos cuáles son las bases teóricas que sustentan el juego como fuente de placer y alegría, sus orígenes y antecedentes, así como cuáles son las prácticas que en ellas se llevan a cabo, su perspectiva y utilización como excelente recurso didáctico en educación infantil.

Y también se extraen cuáles son los autores más significativos tomados como referencia siendo sus teorías la base de este trabajo como son Huizinga, Aucouturier, Maturana, Piaget entre otros.

2.2. PROCEDIMIENTO (FASES)

El procedimiento para realizar este trabajo consta de varias fases muy concretas como son: la recopilación estructurada y organizada de la bibliografía existente de la temática elegida, su análisis profundo para obtener del tema elegido una visión global y el suficiente conocimiento como para poder establecer unas conclusiones coherentes y sus posibles aplicaciones prácticas. En todo momento se tendrá en cuenta que la construcción del conocimiento se hace a partir de lo que otros han hecho y que el hecho de conocer el trabajo de otros beneficia nuestra propia investigación.

2.2.1. Fase I Búsqueda de información

- Se hará una identificación, selección y descripción escrita de la información existente sobre el tema de interés elegido (el juego como fuente de alegría en el niño) identificando las líneas teórico-metodológicas para proceder después a su comparación y correspondiente análisis crítico.

- Dicha bibliografía será relevante y lo más actualizada posible sobre la temática elegida.
- Como fuentes de información utilizaré casi en exclusiva fuentes primarias por ser las que contienen la información de primera mano y ser autosuficientes. Pero además utilizaré en algún momento fuentes secundarias ya que a pesar de no proporcionarme conocimiento nuevo sí servirán para facilitarme el acceso a las fuentes primarias.

2.2.2. Fase II. Análisis de las distintas facetas del juego

Se establecerá un análisis del juego siguiendo un orden coherente: desde lo más global a lo más particular terminando por último con sus diversas aplicaciones. Se parte del estudio desde:

1. Una visión generalizada teniendo en cuenta una perspectiva histórica del juego y el hecho de constituir un medio de aprendizaje natural.
2. Análisis de los apartados más concretos como son las contribuciones del juego sobre el desarrollo del niño y el placer-disfrute que provoca en el niño.
3. Estudio de lo ocurrido en otros ámbitos (como el extraescolar o la etapa adulta).

En concreto el análisis se realizará a través de:

- Analizar el juego como fenómeno intrínseco a los seres vivos superiores y su relación con el juego humano.
- Establecer una retrospectiva de las diferentes corrientes educativas desde la Ilustración hasta las últimas reformas educativas en lo que respecta al juego como uno de los principales medios educativos.
- Remarcando la importancia del juego en el aprendizaje natural en todo tipo de desarrollo tanto humano como animal.
- Analizar las contribuciones del juego al desarrollo integral del niño centrándonos en la etapa de infantil:
 - o -desarrollo psicomotor (equilibrio, fuerza, percepción)
 - o -desarrollo intelectual (cometer errores y aciertos, solución de problemas...)
 - o -desarrollo de la sociabilidad (implica relación y comunicación)
 - o -desarrollo afectivo o emocional (expresión libre y espontánea)
- Apreciar el juego como fuente de goce y alegría para el niño.
- Reflexionar sobre el juego como proceso educativo dentro del marco escolar diferenciado del ocurrido en contextos extraescolares.

- Clarificar el papel del adulto (padres, docentes) en lo que respecta al juego y su contribución al disfrute del niño.
- Establecer la relación entre el concepto de juego y el de trabajo.
- Estudiar la función del juego en la etapa adulta como necesidad para lograr evasión y disfrute.

2.2.3. Fase III. Conclusiones y prospectiva

En esta última fase se realizará una síntesis de las principales ideas y la comprobación del cumplimiento de los objetivos tanto específicos como generales del TFG. Se llevará a cabo una reflexión crítica estableciendo sugerencias de mejora dentro del ámbito educativo y familiar abriendo también con ello, nuevas propuestas de investigación y reflexión en dicho ámbito.

2.3 CRONOGRAMA

La diversificación de los tiempos utilizados en este Trabajo Fin de Grado ha sido la siguiente:

MES	FASES
Febrero	Fase uno.
Marzo	Fase uno y dos.
Abril	Fase dos.
Mayo	Fase dos y tres.

3. CAPITULO III: MARCO TEORICO

Para desarrollar el marco teórico se partirá de la base del concepto del juego como fenómeno para analizar su implicación en el proceso educativo - formativo de los animales en general y de los humanos en particular.

Analizaremos los beneficios en la contribución del desarrollo del niño centrándonos especialmente en la relación directa entre juego y placer ensalzando el gozo lúdico como elemento motivador de aprendizaje (principalmente en el contexto escolar).

Por último, se ampliará el estudio a perspectivas más amplias en lo que respecta a la relación entre juego, edad adulta y trabajo.

3.1. BASES TEORICAS DEL JUEGO

3.1.1. Conceptualización

Este apartado trata de concretar y delimitar el concepto de juego. Se tratará de establecer una definición que delimita su significado, se establecerán sus características principales y se nombrarán unos cuantos de los diversos parámetros existentes para su correspondiente clasificación.

3.1.1.1. Definición del juego desde diferentes disciplinas

Etimológicamente, la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" haciendo ambos referencia a broma o diversión y usándose indistintamente junto con la expresión "actividad lúdica".

La Real Academia Española en su diccionario de lengua española nos ofrece el concepto de juego como "ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde".

Si partimos de la propia polisemia del término y de la subjetividad de los diferentes autores implicados, se constatan como innumerables las definiciones enunciadas sobre el mismo. Hay que decir que el juego, como realidad sociocultural que es, se convierte en tarea casi imposible establecer su definición de manera absoluta o única. Por el contrario se puede decir que se dan múltiples elementos comunes a todos ellos haciendo que cualquier persona (si observa atentamente) pueda ser capaz de distinguir entre lo que son conductas lúdicas y lo que no lo son.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

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 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,1938, p.29)

Huizinga enmarca la acción del juego distinguiéndola de otras actividades de la vida cotidiana reseñando los parámetros concretos que le caracterizan como son: acción libre, con reglas libremente aceptadas y con un fin en sí mismo.

“Es una forma privilegiada de expresión infantil” (Gutton citado en Trigueros Cervantes, C.,2002, p.1) Este autor ensalza el carácter del juego como una vía de expresión-comunicación que posee el niño y que está a su alcance.

Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. (Cagigal citado en Ramírez Macías, G, 2006, p.1)

Cagigal en la misma línea que Huizinga pone la atención en los aspectos característicos del juego, como acción libre y espontánea realizada dentro de unos límites espaciales-temporales. Pero además nos introduce un nuevo elemento como es la tensión que se produce durante su realización al tener que aceptar retos o superar obstáculos a lo largo de su desarrollo.

En otra línea tenemos que “El juego constituye el motor del desarrollo donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia” (Vigotsky citado en Bejerano González, F.,2009, p.1) introduciéndonos el concepto de “zona de desarrollo próximo” como la diferencia entre lo que el niño puede hacer por sí solo y lo que puede hacer con la ayuda de un compañero.

Muestra que el juego es una vía esencial para lograr un mayor aprovechamiento en las capacidades del niño ayudando a su desarrollo y proporcionándole un entorno seguro para solucionar y verbalizar parte de los problemas o deseos no expresados de otra manera por el niño.

3.1.1.2. Características

Se pasa a enumerar las características principales de todo juego siendo todas ellas unos elementos comunes observables en la mayoría de ellos:

- Es una actividad placentera. Su elemento clave es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador.
- El juego debe ser libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos externos y totalmente voluntario.
- Es acción e implica participación activa. Responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar.
- El juego en ocasiones conlleva tensión puesto que en él se deben aceptar retos y superar obstáculos.
- Es una actividad creadora que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego.
- Se da una predominancia de los medios sobre los fines. No existe otra meta que no sea la propia acción lúdica, el placer de jugar.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia poseyendo una limitación espacial y temporal.
- El juego es algo innato que se da en todas las culturas y ningún adulto necesita explicar al niño cómo se debe jugar.
- Tiene un efecto estimulador y relajante.
- El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo.
- Es una actividad seria, prueba y afirmación de la personalidad del niño permitiéndole autoafirmarse.
- El juego favorece su proceso socializador.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego, el material no es imprescindible.
- En los juegos, se logra nueva información y se asegura lo aprendido.

Partiendo del juego como actividad placentera y de gozo son innumerables los beneficios del mismo en cualquier jugador, muy especialmente en los niños dada su necesidad inminente de desarrollo. Les proporciona un entorno seguro donde poder expresarse y exteriorizar sus sentimientos además de servir como excelente vía de socialización para ir accediendo y comprendiendo el nuevo mundo extraño al que progresivamente tratan de incorporarse.

3.1.1.3. Clasificación del juego

Han sido muchos los intentos de clasificar los juegos según sus características, estructura u objeto llegándose a constatar que, según el marco teórico a partir del cual se estudien, se establecerán diferentes clasificaciones.

Por ello, dado que el motivo de este trabajo no es principalmente la clasificación de los diversos juegos sino abordar el tema concreto del mismo como fuente de placer y gozo, pasamos a nombrar únicamente las clasificaciones de algunos de los autores más destacables.

Rüssel (1970) por ejemplo clasifica el juego en cuatro grandes modalidades: juego configurativo, juego de entrega, juego de representación de personajes y juego reglado.

Stern (1991) reparte los juegos en dos grandes clases según el tipo de agrupamiento: individuales y sociales.

Piaget (1946) encuentra que el juego que realizan los niños depende de su nivel de desarrollo intelectual encontrando así diferentes tipos de juego según el período en el que se encuentre el niño: *período sensoriomotor (0-2 años)*: juegos de ejercicio, *período simbólico (desde los 2 años)*: juegos simbólicos y *período reglado (desde los 6 años)*: juegos de reglas distinguiendo entre juegos de reglas simples y juegos de reglas complejas.

Garvey (1978) hace una clasificación desde el desarrollo del niño tanto físico como psicológico analizando el proceso que siguen los juegos tanto en su aparición como en las distintas adquisiciones que suponen.

Sarazanas y Bandet (1982) hacen una clasificación minuciosa de los juegos en función del desarrollo integral de la persona. Los dividen en tres grandes grupos: verbales, imitativos, mágicos y de iniciación; de habilidad y fuerza; e intelectuales.

Cutrera (1993) organiza los ejercicios recreativos según la edad, nivel, circunstancias y tiempos. Así, distingue entre los siguientes: gimnásticos, de habilidad, de ejercitación de la voluntad, de ejercicio sensorial, de representación, intelectuales, de humor, de iniciación expresiva y artística y de azar.

Cada uno de estos autores toma unos criterios concretos para realizar su propia clasificación fijándose en el desarrollo intelectual, en el desarrollo físico y psicológico o en el tipo de agrupamiento del mismo. Parten de unos parámetros muy concretos y

observables que les sirven de base para poder estudiar este fenómeno tan complejo y llegan a demostrar que el papel que desempeña el juego en el desarrollo del individuo varía en función tanto del tipo de juego como de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

3.1.2. Relación entre juego y educación en los seres vivos

El juego es intrínseco a la naturaleza humana en particular y a otros seres vivos en general tratándose de una actividad básica surgida de forma natural en la infancia pero siendo indispensable para la supervivencia de la especie.

Su importancia en el desarrollo individual se corresponde con la importancia del juego en el desarrollo de la especie.

3.1.2.1. *El juego como necesidad de todos los seres vivos superiores*

En opinión de los etólogos, el juego aumenta las probabilidades de supervivencia del individuo y del grupo, produciendo beneficios a largo plazo en la forma de vivir y sobrevivir de los animales superiores. “Parece estar asociado con la capacidad para adaptarse a circunstancias cambiantes: cuanto más flexible es en este sentido un animal, tanto más probable es que juegue”. (Garvey, 1978, p.50)

Bruner (1972) ha relacionado incluso la expansión del juego con la evolución de los primates y la propia aparición del hombre. La prolongación de la infancia de las especies superiores resultaba ser adaptativa al medio en el que se había de sobrevivir.

Vigotsky (citado en Bejerano González, F., 2009, p.1) nos introduce la idea de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego. Parte de que el juego hay que pensararlo como algo que viene a insertarse entre las necesidades del niño y tiene en cuenta que, detrás de cada acción existe siempre una necesidad-motivación siendo la sucesiva maduración de las necesidades, tema central del desarrollo (y del juego en particular).

Se llega a constatar el hecho de por qué la etapa de dependencia en los seres vivos superiores (y especialmente en los humanos) sea tan larga. Además de servir para su total desarrollo cerebral le sirve también para poder poseer mayor tiempo para su etapa exclusivamente lúdica en la que el juego deja de ser únicamente fenómeno lúdico para pasar a convertirse en período de aprendizaje, imitación y consolidación de sus futuras funciones garantizándole así una mayor supervivencia y capacidad para saber asimilar y acomodarse a situaciones nuevas o difíciles.

3.1.2.2. El juego en los animales y su relación con el juego de los humanos

Existen multitud de semejanzas en lo que respecta al juego.

Huizinga (1972) señala: “Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales” (p.11) con lo que nos apunta que el juego se trata de un fenómeno intrínseco y natural en los seres vivos superiores.

Ramírez (2007) nos señala “Los juegos de los animales parecen actuar como una anticipación de los roles a desempeñar en el futuro y como aprendizaje de lo que, en su vida no doméstica originaria, eran tareas esenciales” estableciendo además la idea de que “en el juego de los niños observamos situaciones similares al jugar actuando como forma de entrenamiento e interiorización de lo que serán sus futuros roles”. (p.299)

En ambas afirmaciones Ramírez deja entrever la verdadera función del juego tanto en los animales como en las personas como una forma de ensayo y verdadero aprendizaje de los futuros cometidos a desempeñar en la vida adulta en un entorno protegido como es la situación lúdica en la que es posible equivocarse no existiendo posibles consecuencias negativas.

“El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello y en esto consiste precisamente su libertad” (Huizinga, 1972, p.20)

El juego aparece en seres superiores, los mamíferos, teniendo como principal función la de aprendizaje pero sin excluir de ninguna manera el gusto y disfrute obtenido durante su práctica, algo común en todos ellos (como se ha podido corroborar en estudios realizados a delfines, ballenas o perros).

Es importante hacer mención sobre que entre los mamíferos no se produce un proceso simbólico, basándose sus juegos en la imitación y exploración teniendo como técnica predominante la del “ensayo y error”. Los mamíferos principalmente juegan a cazar en grupo, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo... en un proceso consistente en una anticipación de sus futuros roles. En los humanos en cambio, el juego simbólico está claramente presente en todos los niños con un adecuado desarrollo a partir de los 2 años de edad.

A destacar también el hecho del desarrollo de la función comunicativa en la que los animales que juegan van aprendiendo a comunicarse con otros miembros de su grupo y a entender sus señales cumpliendo así una importante función socializadora.

Otro rasgo comparable entre el fenómeno lúdico entre humanos y animales es como nos señala Garvey (1978) que en ambos casos, el juego tiende a disminuir en la adolescencia y son pocos los adultos que juegan.

Para finalizar este apartado no podemos olvidar señalar que para Vygotski (1966) nunca serán equiparables el juego infantil y el juego animal ya que el origen del juego es la acción dependiente de las estructuras perceptivas (radicalmente distintas entre ambos siendo la razón la que dirige la actividad humana).

El juego, fenómeno natural de la infancia en todos los animales y fuente de placer debe ser concebido como una vital necesidad para el adecuado desarrollo del individuo dentro de su grupo y en beneficio de su especie no subestimando tampoco su enorme poder instructivo.

3.1.3. Apunte histórico

A pesar de que el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad su estudio desde las ciencias humanas ha sido bastante tardío. Pero, una vez tenido en cuenta, ha sido una preocupación constante entre educadores y expertos en educación encontrando numerosas virtudes educativas en su práctica.

3.1.3.1. Juego infantil a través de la historia

Como nos señala Garvey (1978) al estudiar las diversas culturas tanto en tiempo como en localización se observa que los niños han aprendido y se han ido desarrollando con la ayuda de los juegos y de algunos juguetes. No se trata de un fenómeno novedoso habiendo existido a lo largo de la historia del ser humano. Tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los niños. En la época musulmana pese a la prohibición coránica de representar figuras animales o humanas, en el juego de los niños se utilizaron animales de juguete. En la Edad Media los niños acostumbraban a jugar con elementos naturales siendo los de clase social más elevada los que lo hacían con juguetes más elaborados.

En el Renacimiento, el juego en la infancia recupera su importancia recuperándose los juegos al aire libre y la utilización de muñecas o cajas de sorpresa en el ámbito más doméstico. En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno concibiendo el juego como un proceso educativo facilitador del aprendizaje para pasar al siglo XVIII en el que el juego se toma como un verdadero instrumento pedagógico.

La iglesia, encargada mayoritariamente de la educación en aquella época trata de buscar un sistema educativo útil y agradable.

Pero se pasa al siglo XIX durante el cual con la revolución industrial, los niños tienen poco tiempo para jugar siendo el momento de la aparición de los juegos de construcción.

Y finalmente en el siglo XX los juegos se multiplican y se generalizan sobre todo el mundo desarrollado.

3.1.3.2. Evolución de la ideología educativa a través del juego

1. De la pedagogía tradicional a la Escuela Nueva

La utilización del juego como medio educativo y fuente de aprendizaje no ha sido una constante a lo largo de la historia pedagógica. A pesar de que filósofos y pensadores como Platón y Aristóteles hablan en sus obras del juego como recurso para fomentar el aprendizaje lo cierto es que de forma tradicional la escuela ha sido considerada principalmente en los siglos XVII, XVIII y XIX como un espacio instructivo en el que el juego suponía un gasto inútil de energía y tiempo.

A partir del siglo XVIII surgen una serie de pensadores como J.J. Rousseau, Pestalozzi y Froebel siendo los precursores de nuevos ideales educativos. (Romero, V. y Gómez, M, 2008)

2. El movimiento de las Escuelas Nuevas

Su principal reto era desterrar la idea de la llamada “pedagogía tradicional” teniendo su apogeo entre finales del siglo XIX y principios del XX.

Entre sus principios se menciona que “la escuela nueva establece su programa sobre los intereses espontáneos del niño” especificando la etapa de cuatro a seis años como la edad del juego.

En la época actual grandes autores como Decroly y Montessori han mantenido que el juego es para el niño el método más eficaz de aprendizaje. (Rael, 2007)

Con respecto a España no llegaban estas corrientes pedagógicas con la suficiente fuerza y rapidez por lo que se mantenían los métodos en los que el saber se adquiría mediante unos duros métodos instructivos.

3. Concepción de la educación infantil hoy en día

Actualmente se toma el juego como una necesidad infantil siendo todo educador consciente de los beneficios de utilizarlo como recurso educativo, didáctico, facilitador y motivador de aprendizajes.

Tras todo este análisis y recorrido histórico se señala el juego como una necesidad intrínseca a la naturaleza humana siendo una actividad básica en la infancia que surge de forma natural pero que se torna indispensable para la supervivencia de la especie.

Como se ha podido observar a lo largo de la historia, los niños una vez cubiertas sus necesidades fundamentales han aprendido y se han ido desarrollando con la ayuda de los juegos y de algunos juguetes.

Como afirma Moor (1972) tenemos que tener siempre presente que el juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles con las que el ser humano cuenta para poder desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean.

3.2 JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL

Todo el desarrollo infantil se haya directa y plenamente vinculado con el juego fomentando de una manera importante el desarrollo global. Contribuye a las capacidades del jugador y a su eficiencia en el mundo no lúdico guardando conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

3.2.1. Contribución del juego al desarrollo integral

La contribución del juego al desarrollo integral abarca varios aspectos al desarrollo (UNIR 2012) como son los siguientes:

- *Desarrollo psicomotor.* Gracias al juego se desarrollan el cuerpo y los sentidos; equilibrio, fuerza, percepción, control muscular... El aprendizaje físico es inherente al juego del niño y éste va aprendiendo en la medida en que toma conciencia de su propio cuerpo.
- *Desarrollo intelectual.* En el juego el niño explora, conoce su entorno y se descubre a sí mismo al cometer errores y aciertos, al tener que solucionar problemas, establecer unos límites... Se estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil.
- *Desarrollo social.* El juego es una actividad que implica relación, comunicación y aprender las normas de comportamiento establecidas en la sociedad.
- *Desarrollo afectivo o emocional.* El juego como actividad de expresión libre y espontánea, fomento de la creatividad y vía de expresión de emociones, pensamientos y deseos. Permite al niño además de expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones. El juego evoluciona con el niño haciéndole evolucionar a él contribuyendo al paso de una etapa a otra de desarrollo.
- *Como soporte de la resiliencia:*
Se define “Resiliencia” como la capacidad humana universal a través de la que se logra superar las adversidades de la vida incluso saliendo transformado de ellas. Supone la capacidad de construir la propia vida a pesar de las circunstancias difíciles.

Juegos corporales (balanceos, giros y caídas...) tienen una repercusión directa en el tono muscular contribuyendo a la integración del esquema corporal y al desarrollo de las posibilidades posturales. Además suponen la base para un progresivo dominio emocional, intelectual y corporal del niño al poder él mismo elegir el espacio y el tiempo para crear así situaciones en las que pone a prueba sus posibilidades y adquiere nuevas experiencias sirviéndole para fortalecer su autoestima y seguridad interior.

La figura del vínculo afectivo posee gran importancia al actuar como base para la exploración del mundo físico y social y proporcionar seguridad al niño. Se demuestra que los niños que han establecido con facilidad un vínculo lúdico corporal afectivo no

tendrán ninguna dificultad en pasar a la siguiente fase de su andamiaje psíquico ya que pasan a ser ellos mismos los protagonistas de su propio vínculo afectivo. Cyrulnik (2002) afirma que con la disposición progresiva del niño a diversas informaciones o estímulos como pueden ser los sensoriales, verbales y los sociales y culturales se promueve eficazmente la apertura y desarrollo de su conciencia.

Susana (2012) concluye que aquellas personas que han jugado corporalmente en la primera infancia enfrentándose a diversas situaciones lúdicas, con conflictos de alta intensidad, se les ha facilitado la posibilidad de expresar sus emociones por esta vía consiguiendo tener una mayor fortaleza. Así, ante las situaciones o momentos difíciles de la vida se tendrá esa fortaleza necesaria permitiéndole soportarlas mejor, resistirse ante ellas, superarlas y lo que es más importante, salir fortalecido siendo transformados positivamente.

3.2.2. El juego en niños de 4 a 6 años:

3.2.2.1. Conocimiento de sí mismo y del entorno y adquisición de autonomía personal

Esta área hace referencia, a la construcción gradual de la propia identidad, al establecimiento de relaciones afectivas con los demás y a la autonomía personal siendo un proceso inseparable y complementario.

La identidad supone el resultado del conjunto de experiencias que los niños tienen al interaccionar con el medio físico, natural y social. En dicha interacción, se hace necesario promover la imagen positiva de uno mismo, la autonomía, la conciencia de la propia competencia, la seguridad y la autoestima sirviendo todo ello para construirse su propia identidad. Reseñar que en todo este proceso resultan determinantes las interacciones con otros niños, con el medio, el creciente control motor, el desarrollo de la conciencia emocional, el conocimiento de sus propias posibilidades y limitaciones, la diferenciación con los demás y la progresiva mayor independencia con respecto a los adultos.

Es un hecho que en el mundo del juego el niño pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales colmando sus expectativas de ejecución y dominio, permitiéndole el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Por ejemplo a través de los juegos de carácter motor, el niño estructura y reafirma su esquema corporal logrando

conseguir una imagen ajustada de sí mismo además de su propio reconocimiento como sujeto con capacidad propia de decisión y elección.

En lo que respecta al conocimiento del entorno, a lo largo de esta etapa les ayuda a conocer su cuerpo (global y parcialmente), sus posibilidades perceptivas y motrices y a identificar las sensaciones que experimentan, a disfrutar con ellas y a manifestarlas.

A través de los juegos los niños estimulan y actúan sobre un material concreto investigando sus características, analizando la posibilidad de modificarlo, estableciendo analogías con otros objetos...para conseguir finalmente llegar a comprender y asimilar un poco mejor el entorno que les rodea.

Un punto muy importante a destacar es saber que la imagen que los niños construyen de sí mismos en esta etapa supone una interiorización de lo que les muestran quienes les rodean y de la confianza que en ellos depositan facilitando u obstaculizando su desarrollo.

Como consecuencia de obtener esa mayor seguridad y autonomía señalada en este capítulo, el niño consigue afirmar su individualidad e impulsar el desarrollo de su personalidad. Por todo ello, se destaca al juego como actividad excelente que sirve para integrar la acción con las emociones y el pensamiento, para conocerse a sí mismo y adquirir autonomía personal contribuyendo con todo ello además a su desarrollo social.

3.2.2.3. Desarrollo del lenguaje y la comunicación

El juego ejerce una gran influencia sobre el lenguaje por la propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros estimulando de esta manera el lenguaje coherente. Además el niño realiza la primera construcción del mundo exterior a través del juego porque es su primer lenguaje, su manera de nombrar, de explorar, de crear la realidad y a sí mismo siendo el juego la comunicación, antecedente de la palabra.

El lenguaje es un instrumento para el desarrollo cognitivo del niño que le ayudará a estructurar su pensamiento y afianzar el conocimiento que va adquiriendo de la realidad externa adaptándose progresivamente a ese mundo exterior que cada vez reconoce con más claridad. Al crecer su experiencia con el lenguaje, comienza a nombrar el pasado, requisito indispensable para poder hacer hipótesis de futuro.

El eje del juego es el cuerpo como principal mecanismo a utilizar para concretar las acciones y también el lenguaje relacionándose así de una manera muy estrecha con la expresión.

En este epígrafe se han analizado las contribuciones concretas del juego en la etapa de 4-6 años, contribuciones diversas como por ejemplo la ayuda al conocimiento de sí mismo y del entorno, la adquisición de autonomía personal y la contribución al desarrollo del lenguaje y la comunicación.

Se constata que todo el desarrollo infantil se haya directa y plenamente vinculado con la actividad lúdica sirviendo ésta de fomento para el adecuado desarrollo del individuo y muy especialmente en el incipiente desarrollo global que se da en la infancia.

Además de todas estas contribuciones al desarrollo integral del niño, el juego posee la capacidad de proporcionar alegría al que lo ejecuta convirtiéndose así en una excelente fuente de gozo y placer como se analizará en el siguiente apartado.

3.3. EL JUEGO COMO FUENTE DE GOCE Y ALEGRIA PARA EL NIÑO

En este punto del Trabajo Fin de Grado se parte de la concepción del juego como necesidad para el desarrollo del niño y como actividad innata en todos ellos. Se establece la relación directa entre juego y placer presentando de una forma muy definida la actividad lúdica como actividad placentera por sí misma y fuente de alegría nombrando además las reseñas realizadas por diversos autores sobre este tema tan concreto. Por último uniendo ambas ideas, la de juego y diversión, pretendemos enlazar su utilización como elemento motivador de aprendizaje.

3.3.1. El juego como una necesidad

El juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de las formas de expresión más natural sirviéndole de ayuda para descubrirse a sí mismo, conocerse y formar su personalidad.

El juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar llevándose todo ello a cabo en situaciones de bienestar y seguridad.

“Al niño no le preocupan los elementos físicos siempre y cuando pueda abordar la actividad utilizando todos sus recursos personales” (Rivera, 2009, p.141).

Rivera (2009) informa que el niño necesita desarrollar elaboraciones sobre aquello que percibe, las sensaciones y los sentimientos siendo necesario mostrarle un gran respeto para que pueda desarrollarse íntegramente.

El juego en cualquier etapa vital es una necesidad que posee una gran importancia. A través de él nos comunicamos y expresamos aquello que pensamos y sentimos en un determinado momento.

Cabe mencionar que en España en la II República se recupera el valor del juego y se concibe la idea de que para que un niño alcance su desarrollo óptimo el juego debe de estar entre una de sus principales ocupaciones. Se llega incluso a recoger “un decálogo para la infancia cuyo principio quinto establece que el niño tiene derecho a la recreación, al juego y a la alegría de vivir siendo un claro precedente de lo que un cuarto de siglo después proclamará la Declaración de los Derechos del Niño en su principio séptimo dedicado al derecho a la educación y al juego”. (Payá , 2007, p.306)

Ernesto Nelson (citado en Payá, 2007) remarca el juego como fenómeno natural siendo inevitable contar con él para completar una acción educativa escolar. Considera importantes los conocimientos académicos impartidos en la escuela remarcando en todo momento la importancia del juego al constituir la parte vital del niño sin la que con su desarrollo no se conseguirá un crecimiento adecuado. A través del juego y de la fantasía se va asumiendo nuevos roles constituyéndose una necesidad vital sirviendo de progresiva adaptación.

El niño juega para descubrir sus posibilidades, descubrir el mundo y a la vez ser descubierto por los demás aprendiendo a conocer su entorno y el mundo que le rodea.

3.3.2 Relación directa entre juego y placer

En el juego, el niño pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales colmando sus expectativas de ejecución, dominio y de realización. Con ello obtiene placer convirtiéndose el juego en una misma fuente de alegría, aspecto que se va a tratar de una manera más detallada en los siguientes apartados.

3.3.2.1. *El juego es una actividad placentera, fuente de gozo*

El placer representa la finalidad intrínseca del juego mientras que la actividad sería tiene como meta un resultado útil poseyendo un fin concreto.

La actividad lúdica es divertida y siempre es evaluada positivamente por quien la realiza pero no sólo engendra placer, además fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño. El elemento clave del juego es el placer intrínseco que obtiene el jugador al investigar y experimentar con sus propios límites y capacidades, incluso con las posibilidades de los medios y materiales disponibles, teniendo con todo ello un efecto estimulador y relajante.

El placer corporal del cual habla Aucouturier (1985) nos permite comprenderlo como el camino real del cambio en el niño considerándose como una fuente de evolución de todos sus bloqueos.

3.3.2.2. *La concepción del placer en el juego desde diferentes autores*

El placer es un aspecto del juego comentado por diversos autores los cuales realizan sobre ello reseñas en sus trabajos. Así, entre otros autores tenemos a:

*Aucouturier (1985) que nos habla del placer corporal como la esencia del juego corporal concibiéndolo como un camino de cambio en el niño y fuente de evolución de todos sus bloqueos al crear una unión entre las sensaciones corporales y los estados tónico-emocionales permitiendo así configurar su globalidad.

* Maturana y Verden- Zöller (1993) añade “El placer está en llevar a cabo una actividad sin ningún esfuerzo y esto solo es posible cuando se está jugando, en la inocencia de simplemente ser lo que es en el instante en que se es”.

*Tanto para Piaget como para Vygotski (citado en Ortega Ruiz, 1991) el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Vygotski habla de deseos y necesidades epistemológicas y de acción; Piaget parece aceptar la interpretación psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza yoica (compensaciones, desplazamiento, etc). Piaget (1946) afirma que “puede reducirse el juego a una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir esta búsqueda como subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al yo”. (p.203)

*García Fraguas (citado en Payá, 2007, p.302) establece que “educar jugando es el ideal pedagógico, siempre que se logre producir la enseñanza, reuniendo estas cuatro fundamentales exigencias: placer, libertad, belleza y utilidad moral”.

*El catedrático del instituto de Valencia José Fraguas (citado en Payá, 2007) manifiesta que en los juegos se debe provocar el impulso, el placer y la libertad aunque se haga de una manera natural o artificial para conseguir así crear una combinación entre juego, satisfacción y aprendizaje con la motivación como eje.

*Martí y Alpera (citado en Payá, 2007, p.314) manifiesta que “El párvido es incapaz de prestar atención sostenida a un trabajo cualquiera, en cambio en los juegos pasa entretenido muchos ratos. Es que en el juego halla el resorte de su actividad, que es el placer. Pues si jugando atiende, hagamos para él de la enseñanza un juego”.

*Andrés Manjón (citado en Payá, 2007) desde la pedagogía católica propugna la diversión y el placer provocado en el juego.

*Otros maestros y pedagogos de principios de siglo en España coinciden también en que los juegos deben proporcionar alegría para que tengan una finalidad como establecen en “el placer es primordial factor en la obra de la vigorización de los educandos [...] tanto en los juegos como en los ejercicios, para que se consiga el fin que nos proponemos deben hacerse con placer por parte de los niños, y solo así serán beneficiosos” (Martínez, citado en Payá, 2007, p.316). Falta poner la página al ser cita textual

*Recuero García (citado en Payá, 2007) destaca también la trascendencia de que para que la educación sea activa al mismo tiempo que amena y con un interés para el alumno, se ha de recurrir a la actividad lúdica.

*Torroja y Valls (citado en Payá, 2007) establece la diferencia entre aquellas actividades que no poseen ningún interés para el niño frente a los juegos que poseen el placer como motivación para su práctica.

*La inspectora de primera enseñanza Cándida Cadenas (citado en Payá, 2007, p.316) recomienda que se fomente “que el niño halle en los ejercicios el mismo goce que en los espontáneos movimientos de sus juegos”.

* Domingo Barnés (citado en Payá, 2007, p.317), secretario del Museo Pedagógico Nacional afirma que “todo el juego es una educación. Pero para que el juego sea educador, es menester que sea juego, es decir, que sea divertido realmente para el niño, que le proporcione placer y alegría”.

* Roger Cousinet (citado en Payá, 2007, p.317), defiende el goce que provoca el juego y lo importante de tenerlo en cuenta al señalar que “la educación debe darse a base de

juego, o más bien se dice que la educación debe ser atractiva, que debe apelar al interés, crear necesidades; pero no se llega hasta admitir, hasta decir claramente que el niño no puede desarrollarse, educarse más que jugando”.

* Rodolfo Llopis (citado en Payá, 2007, p.318) en su manual de pedagogía y escribe que “el juego es la manifestación más espontánea, libre y expansiva de la alegría de vivir. Es un placer por hacer [...] el juego presenta sobre los demás ejercicios corporales el que va siempre acompañado de placer y el placer es el más preciado tónico”.

*Por último señalar al científico que más detalladamente ha estudiado los circuitos neuronales relacionados con el juego, Jaak Panksepp (citado en Goleman, 2006). En su obra maestra, *Affective Neuroscience* explora el fundamento neuronal de todos los grandes impulsos incluido el que nos moviliza a jugar. Según este autor, los circuitos subcorticales primordiales que estimulan el juego en las crías de los mamíferos desempeñan un papel esencial en el desarrollo neuronal del niño siendo el placer el combustible emocional que alienta todo este proceso evolutivo.

Todos estos autores resaltan el placer del juego como factor principal en el mismo pero lo hacen desde diferentes perspectivas:

- Por un lado tenemos autores como Valencia José Fraguas, Martí y Alpera, Martínez, Domingo Barnés o Roger Cousinet que parten de las necesidades y motivaciones del niño para lograr conseguir captar su interés, motivación e implicación. Para ello apelan al placer como vía de conexión con el niño consiguiendo lograr sólo de esta manera que el juego sea significativo y educador para él.
- Por otro lado tenemos los autores que observan el placer del juego con una funcionalidad como Aucouturier quién lo contempla como la fuente de evolución de todos los bloqueos del niño o como para Piaget o para Vygotski para los que el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos.
- Y por último tenemos desde la perspectiva científica a Jaak Panksepp quién descubre el primordial papel del placer siendo parejo al proceso evolutivo del niño, factor que habría que dar gran importancia en todos los ámbitos de la vida del niño.

3.3.2.3. Diversión y gozo lúdico como elemento motivador de aprendizaje

El juego siempre que mantenga las características lúdicas que lo definen, conlleva una alegría y placer inherente que ha sido aprovechado a lo largo de la historia de la educación como una herramienta de motivación para el aprendizaje. Una actividad lúdica como fuente de felicidad, expansión y regocijo a la que se han referido y de la que han hecho uso numerosos educadores.

(Payá , 2007, p.313)

El placer, la motivación o la alegría poseen un importante papel en los diversos juegos ya que logran conseguir que el aprendizaje sea agradable, activo y significativo.

Pedro Alcántara (citado en Payá, 2007) convencido de la causa lúdico-pedagógica advierte que:

Los juegos infantiles además de ser educadores han de ser atractivos, sencillos y naturales sin perder nunca el carácter lúdico pues el objetivo principal del juego es el deleite de los jugadores. No debe olvidarse que por más que se trate de juegos organizados y sometidos a cierta dirección, los niños deben tomarlos como verdaderos juegos y como recreo y diversión (Payá, 2007, p.313)

De esta manera Alcántara remarca que el objetivo principal de todo juego debe ser hacer disfrutar a los jugadores siendo eso mismo lo que lo hace atractivo al público infantil tal y como nos indica en una cita de otro de sus manuales en el que hace referencia al potencial motivacional existente detrás de cada actividad:

El atractivo del juego, por el que los niños sienten una inclinación irresistible, una verdadera pasión, es el cebo más a propósito y eficaz que puede echarse a la actividad infantil para dirigirla convenientemente y ponerla al servicio de la educación (Payá,2007, p.313).

El juego posee la capacidad de proporcionar placer y alegría procurando grandes satisfacciones para el que lo realiza convirtiendo así la actividad lúdica en extraordinaria oportunidad para dar comienzo la tarea educativa al aprovechar el gusto del niño por el juego para conseguir hacerle agradable dicho proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL MARCO ESCOLAR Y EXTRAESCOLAR

El juego, como camino natural y universal del individuo, desempeña un importante papel en su desarrollo e integración dentro de la sociedad. Su importancia es máxima en todos los ámbitos: en el escolar, con el importante rol de los educadores y la práctica educativa y en el extraescolar, con enorme relevancia de los padres y del resto de la familia en lo que respecta a la actitud lúdica y la relación con el juego, inculcados ambos desde los primeros meses de vida del niño.

3.4.1. Juego como actividad de enseñanza- aprendizaje

El juego implica un aprendizaje continuo de lo que es el propio yo y de lo que es el otro. Es un aprender significativo que se inicia desde los primeros meses de vida y finaliza en el momento en que termina nuestra existencia.

3.4.1.1. Fundamentación pedagógica

Se citan en concreto estos autores ya que ellos han sabido plasmar en la realidad escolar su propia concepción del juego partiendo cada uno de su particular enfoque.

-Froebel (citado en Rael, 2007) es considerado el primer descubridor del valor educativo del juego.

-Decroly (citado en Rael, 2007) pone el énfasis en la eficacia del procedimiento y material, considerando al proceso evolutivo del niño y sus necesidades.

-Montessori (citado en Rael, 2007) elaboró un material de juego que unido a su método, constituye la base de su modelo educativo.

3.4.1.2. Funciones del juego

Las implicaciones del juego en el desarrollo infantil y su influencia en el aprendizaje del niño son realmente importantes y a tener muy en cuenta.

Se le reconocen diversas funciones:

-Se realiza una compensación frente a una vida de esfuerzo y trabajo, aspecto también comentado por Paul Moor (1981) el que señala que el trabajo no está en condiciones de llenar el sentido del destino humano cosa que el juego sí.

-Unido al punto anterior señalar que en el juego se ejercita involuntariamente y de una manera libre lo que se realizará en la vida activa con la seriedad de la responsabilidad como nos señala Huizinga (1972) para el que el juego es antes de nada, una actividad libre.

-El juego posee una función auto-educativa permitiendo el dominio de habilidades, aptitudes e intereses valiéndose como un excelente recurso para llevar a cabo el aprendizaje infantil.

-Posee valor en el aspecto físico y psicomotor desarrollando las cualidades físicas, habilidades motrices básicas y las perceptivo-motrices.

-Además del aspecto físico posee un enorme valor intelectual al contribuir a la abstracción, al desarrollo de clasificaciones, comparaciones, desarrollo de la percepción y la atención del niño sobre el entorno.

-En lo que respecta al valor relacional como nos señala Rael (2007) posee un enorme valor social ya que el juego demanda atención, interés social, actividades compartidas, responsabilidad y respeto a las normas.

- Y por último, como señalan autores como Piaget (1946) o Vygotsky (citado en Ortega Ruiz, 1991) es importante su valor afectivo y emocional al permitir al niño organizar su mundo interior siendo el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Es un hecho que lo que en muchas ocasiones el niño es incapaz de expresar mediante el lenguaje aparece en las secuencias de juego.

El valor del juego se ensalza al ser una situación más permisiva en la que el niño se siente con mayor libertad para manifestar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones constituyendo esos momentos a una protección muy fuerte contra represiones o complejos de inferioridad.

Por otro lado señalar que el propio conflicto surgido en el juego puede ser fuente de aprendizaje observándose en determinados momentos rasgos conflictivos (como la agresividad, rebeldía, conformismo y la aceptación o no del fracaso) naturales y propios del propio proceso del desarrollo.

3.4.1.3. Juego como proceso educativo dentro del marco escolar, diferenciado del que se pueda producir en contextos extraescolares

El juego como proceso educativo en el marco de la escuela debe ser distinto del juego que se produce en el marco familiar y en otras situaciones extraescolares. En la “educación formal” deberán ser cuidadosamente elegidos y pensados los diversos aspectos del juego (el papel del adulto en el mismo, los materiales a utilizar, la cantidad de tiempo empleado...) al tratarse no solamente de la transmisión de conocimientos académicos sino del hecho de inculcar unos valores y formas adecuadas de comportamiento.

3.4.2. El papel del adulto (padres-docentes) en lo que respecta al juego. El adulto y la estimulación del juego

Gerardo Martínez Criado (1998) señala que los entornos más próximos al niño son importantes al contener las figuras que ejercen una influencia fundamental en su proceso de socialización transmitiendo sus pautas de comportamiento o escenificando sus actuaciones. Además si hay relación entre ambas figuras, entre ambos contextos, como pueden ser el escolar y el familiar actuando de una manera común, posee una importante función sobre la educación del niño.

En lo que respecta al juego, los orígenes de la mayoría de sus aspectos se pueden detectar a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. En el juego todos los integrantes del mismo tienen un papel: el niño, como protagonista y el adulto como facilitador, propiciando que se dé esa situación lúdica.

Durante los primeros años de vida del niño, prácticamente el juego es el único medio que se tiene de llegar a él siendo a través de la diversión lúdica la única vía para educarlo inculcando comportamientos, actitudes y virtudes.

Señalamos que, en primer lugar se debe ser consciente de la actitud del adulto respecto al juego ya que éste lo concibe desde una lógica funcional mientras que el niño lo hace por diversión y placer construyendo su propio espacio donde expresarse y establecer contacto con ese nuevo mundo. Por ello, el adulto debe jugar pero además de jugar, hacerlo a la manera del niño y antes de considerar los resultados logrados debe considerar la curiosidad y el placer del niño como objetivos prioritarios del juego.

En el momento de juego, el adulto habrá de tener en cuenta:

-que el niño es la figura guía y protagonista principal: nos debe decir en qué consiste el juego, qué es lo que va a hacer y darnos un papel concreto para jugar. El adulto puede también de manera ocasional tomar la iniciativa recurriendo a su espontaneidad e imaginación para encontrar cosas divertidas.

-unido con el punto anterior, el respeto es fundamental en lo que respecta a las preferencias de los niños, sin limitarse exclusivamente a ellas pero sí respetándolas y favoreciéndolas.

-poner especial atención en no transformar el juego en ejercicio o en tarea exclusivamente. Todos los adultos deberían recordar que no hay cosa mejor que “jugar por jugar” en el que los niños disfruten del juego no debiendo tener siempre una intención pedagógica.

- no debe existir siempre una estimulación constante del niño siendo también necesarios los momentos de soledad o de inactividad.

- tener el tiempo suficiente para jugar con el niño y dedicarse en exclusiva a ello disfrutando del placer de estar juntos, concibiéndolo como lo que es, una actividad agradable para ambos.

Pero además de todo lo anterior, el adulto deberá jugar de manera consciente y reflexiva siendo consciente de:

-lo que aprenderá el niño (vocabulario, conceptos, normas...).

-ser un momento de atención completa con un efecto maravilloso en el vínculo que se establece.

-ser su principal modelo para resolver los conflictos, la frustración y la confusión que puede generar un simple juego.

-haber brindado un espacio que llena su necesidad de atención evitando que luego lo pida de manera inadecuada.

Así, partiendo de ambas figuras relevantes (el educador y los padres) señalamos en este apartado algunos aspectos referidos al educador profundizando de una manera más extensa en el capítulo dedicado a la escuela como juego.

El educador es conocedor del niño, de sus características, necesidades y desarrollo educativo sabiendo aplicarlo al juego como metodología de aprendizaje. Constituye una

de las claves en la intervención educativa necesitando una actitud concreta en la que sea capaz de disfrutar del juego con los niños, de estar disponible para ellos y de demostrar pasión y destreza en el juego.

Los padres por otra parte, constituyen el otro pilar importante siendo el juego una excelente actividad para enriquecer la relación entre padres e hijos al establecer una interacción mutua satisfactoria: el niño se siente feliz por el hecho de que sus padres jueguen con él y los padres se sienten satisfechos ante esa felicidad.

Las ventajas en la interacción padre-hijo durante el juego son concretas y se pueden enumerar como:

- oportunidad de dedicar tiempo a los niños.
- se evita que soliciten nuestra atención de una manera inadecuada con llantos o rabietas.
- estimula la comunicación verbal con nuestros hijos.
- promueve un vínculo sano entre padres e hijos y entre hermanos.
- promueve el desarrollo de la empatía, uno de los pilares de inteligencia emocional.

(Rosario ,2013)

Se debe tener en cuenta que tanto los padres como los hijos hacen descubrimientos en el juego:

- los padres ven lo que le gusta a su hijo, lo que puede hacer y cómo reacciona ante el éxito, el fracaso o en situaciones divertidas.
- el niño sabrá a la perfección cómo sorprender al adulto con su ingenio e imaginación.

Se finaliza esta apartado insistiendo en la idea de que el niño que juega con sus padres se siente atendido, querido, cuidado y apreciado proporcionándole la seguridad y la confianza necesarias para su adecuado desarrollo integral.

3.4.3. La escuela como juego

La escuela debe ser un lugar que aproveche y desarrolle la capacidad de jugar de los niños teniendo en cuenta que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente durante el mismo al estar especialmente predispuesto a ello y dedicarse con placer. Por ello, el juego se sitúa como una situación ideal para aprender constituyéndose pieza clave en el desarrollo intelectual del niño.

Por otra parte Martha Glanzer (2000) nos señala al juego como medio que lleva al niño a aprender ya que no juega con ese fin pero sí se observa un aprendizaje mientras juega. Al no existir esa diferenciación para el niño entre jugar y aprender, el juego supone un importante instrumento de educación con muchas posibilidades de aprendizaje por lo que para poder obtener su máximo potencial educativo se hace necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

En este sentido, se hace recomendable que el educador:

- cree un ambiente relajado, de libertad
- favorezca en los niños la expresión y la comunicación en el desarrollo de sus juegos
- propicie situaciones que supongan un reto superable
- tenga tiempo suficiente para que los niños jueguen y que el educador pueda jugar con ellos
- permita el crecimiento y desarrollo global de los niños mientras estos a su vez viven situaciones de placer y diversión
- planifique el tiempo de los juegos teniendo en cuenta que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones
- respete en todo momento al niño teniendo en cuenta sus preferencias, sin limitarse a ellas pero sí respetándolas y favoreciéndolas.

En definitiva, se debe crear un ambiente de aula como lugar activo en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

3.4.4. Juego y realidad

Durante el juego el niño consigue todo lo que desea siendo todas las actividades realizadas en el mismo producto de su ilusión. Puede ser o hacer lo que quiera superando los límites de la realidad y sumergiéndose en un mundo imaginario.

El juego se instala en el mundo de la fantasía y la irrealidad pero partiendo de la propia materialidad circundante existiendo con ello una conexión directa entre juego y realidad. Sirve para crear situaciones ficticias (aparentemente alejadas de la realidad) pero que posibilitan un mejor y mayor conocimiento de la propia situación y con ello una mayor adecuación.

En este sentido el juego además posee dos funciones:

- facilitar el olvido momentáneo de determinadas situaciones (evasión)
- intensificar los conflictos personales (proyección)

3.4.5. El juego en la edad adulta

“El adulto no deja de jugar, aunque la diferencia del objetivo es que mientras los niños juegan para encontrar la realidad, los adultos los hacen para rehuirla”. (Martínez Criado, 1998, p. 169)

Gran parte de lo que realizamos a lo largo de nuestras vidas transcurre según un “modelo lúdico” produciéndose procesos como toma de contacto, un acercamiento, establecimiento de comparación, evaluación de posibilidades, imaginación de las consecuencias...etc. Con el desarrollo, poco a poco nos vamos alejando de nuestros orígenes como niños (como “seres lúdicos”) contraponiendo juego y seriedad. Pero llega un momento en que nos vemos obligados a “reaprender el juego” para distraernos pero también por el importante papel en lo que respecta a buscar soluciones originales y creativas a los problemas que la sociedad nos plantea.

3.4.6. Relación entre juego y trabajo

Los conceptos de juego y trabajo en su sentido psicológico no difieren mucho (Martínez Criado, 1998, p. 169):

- Si entendemos *la psicología como conducta* (como los comportamientos visibles), las acciones que se realizarán en ambas actividades son esencialmente las mismas.

-Y si entendemos *la psicología como pensamientos y emoción*, en el juego y en el trabajo probablemente podemos llegar a sentir y pensar de la misma manera pero ambas actividades no se pueden confundir.

Moor (1981) afirma que el juego del niño supone una actividad muy seria pero que ello no le impide encontrar una satisfacción interna ni hace necesitar de otros complementos.

Se debe tener en cuenta que la seriedad del juego infantil es completamente diferente de la seriedad del trabajo del adulto: en el caso infantil, en ella se basa toda la satisfacción del niño mientras que la seriedad del trabajo del adulto no puede garantizar por sí sola ninguna satisfacción. Además, en el juego del niño la seriedad es una cosa natural mientras que en la vida adulta viene exigida en parte por el trabajo de la vida activa. El que trabaja se está preguntando constantemente por el sentido del trabajo pero sólo cuando el trabajo se le vuelve juego (cuando lo “realiza jugando”) ya no pregunta más.

“Para Schiller el hombre sólo es completamente hombre cuando está jugando” (Moor, 1981, p.14)

El juego supone una esperanza para un trabajo pedagógico constructivo al servir de contrapeso a la mecanización y al empobrecimiento interno de la vida. Posibilita una multitud de vivencias siendo la plenitud su característica principal, base para una plenitud de vida afectiva, con paz interior y felicidad interna. El sujeto que juega (y sobre todo el niño que juega, que sabe jugar mucho mejor que el adulto) no pregunta por qué, cómo y para qué juega. El juego posee un gran significado para su vida viniendo a demostrar que en el juego infantil se encuentran todas las posibilidades de una vida feliz.

En el momento en que se pierdan esa plenitud de vivencias sentimentales será cuando la vida se convierta en simple energía (sin pasión ni satisfacción); cuando el trabajo se convierte en puro esfuerzo no produciendo ninguna satisfacción.

4. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

Uno de los puntos más importantes al que se ha llegado ha sido descubrir que para el niño el juego supone una vía de conocimiento tanto de sí mismo como del mundo.

Por una parte, le sirve para descubrir sus propias posibilidades aprendiendo además a ser descubierto por los demás; y por otra, para descubrir y con ello, comprender el nuevo mundo al que progresivamente se va incorporando.

Pero además de todo ello, y como base para la elaboración del presente Trabajo Fin de Grado, se contempla, analiza y realza el papel de gozo y disfrute obtenido durante su práctica siendo una excelente fuente de placer y de plenitud.

Lo que se ha verificado es que el juego, como proceso de contribución, es valorado en lo que respecta al fomento del desarrollo motor, cognitivo, social... del niño pero no se contempla en toda su dimensión desde la perspectiva del fomento y desarrollo de su capacidad de disfrute o como vía para el equilibrio interior de cada niño.

4.1. CONCLUSIONES

Tras la realización de esta investigación podemos extraer las siguientes ideas a modo de síntesis y conclusiones una vez se han contrastado con los siguientes objetivos del presente Trabajo de Fin de Grado ya mencionados anteriormente:

“Realizar una revisión del juego como fuente de gozo que genera placer y alegría en el niño. Valorar el juego como fomento y desarrollo de su capacidad de disfrute de la vida y de sí mismo”

- Analizar el juego como fenómeno intrínseco a los seres vivos superiores y su relación con el juego humano
- Analizar las contribuciones del juego en niños de 4-6 años con respecto a:
 - o conocimiento de sí mismos, del entorno y adquisición de autonomía personal
 - o desarrollo del lenguaje y la comunicación
- Reflexionar sobre el juego como proceso educativo dentro del marco escolar, diferenciado del que se pueda producir en contextos extraescolares, así como

sus contribuciones al desarrollo integral del niño y la niña: psicomotor, intelectual, social, afectivo-emocional.

- Analizar la relación directa del juego como medio de fomento de la creatividad siendo una vía de expresión de emociones, pensamientos y deseos.
- Establecer una retrospectiva de las diferentes corrientes educativas desde la Ilustración hasta las últimas reformas educativas en lo que respecta al juego como uno de los principales medios educativos.
- Clarificar el papel del adulto (padres, docentes) en lo que respecta al juego.

1. El juego como fenómeno intrínseco a todos los seres vivos superiores (y a la naturaleza humana en particular)

En relación al objetivo específico “Analizar el juego como fenómeno intrínseco a los seres vivos superiores y su relación con el juego humano” el juego aumenta las probabilidades de supervivencia del individuo estando asociado a su capacidad de adaptarse a diversas situaciones suponiendo un proceso vital en esta etapa concreta del desarrollo. De ello se explica la prolongación de la infancia en especies superiores siendo un recurso de adaptación al medio en el que le toca sobrevivir.

Existen múltiples características presentes tanto en el juego de los animales como en el de los humanos:

- actúan como una anticipación de los roles que desempeñarán en su vida adulta sirviéndole para aprender, ensayar y poner en práctica futuras funciones.
- en los mamíferos al igual que en las personas es destacable el disfrute obtenido durante su práctica.

Pero también existen diferencias ya que entre los mamíferos el juego se basa en la imitación mientras que en los humanos (a partir de los dos años) se puede observar la aparición del pensamiento simbólico.

Además, señalar a Vygotsky como el autor que apunta a esa diferenciación. Para él, el juego infantil y el animal nunca serán equiparables por ser el origen del juego dependiente de la razón en los humanos, algo inviable en el caso de los animales.

2. El juego como principal necesidad de los seres humanos para su adecuado desarrollo y muy en especial en la etapa infantil

Siguiendo con el objetivo anterior, se constata que supone una necesidad en cualquier etapa vital ya que a través de su práctica nos comunicamos y expresamos nuestros sentimientos y pensamientos. En la etapa adulta, se comprueba cómo diariamente los adultos juegan con el fin de evadirse o rehuir de la realidad, necesitando de alguna manera “jugar” para lograr cierta evasión.

Los niños en cambio juegan motivados para encontrar y conocer mejor la realidad no teniendo como objetivo único la evasión. Para ellos el juego es algo muy serio, viven en el juego siendo en definitiva su vida al contenerlo todo: trabajo y descanso llegándose incluso a confirmar que en el juego del niño hay más seriedad incluso que en el trabajo del adulto.

En la primera infancia supone uno de los primeros lenguajes del niño, sirviéndole para descubrirse a sí mismo, conocerse y formar su personalidad como nos señalaba Ernesto Nelson (citado en Payá , 2007) para el que el juego representa la parte vital sin la que el niño no puede crecer.

Así, el niño, desde sus propias posibilidades, juega para descubrir el nuevo mundo y el entorno que le rodea y con todo ello, llega a comprenderse a sí mismo.

3. Existe una evolución histórica de la ideología educativa a través del juego.

Relacionado con el objetivo específico “Reflexionar sobre el juego como proceso educativo dentro del marco escolar, diferenciado del que se pueda producir en contextos extraescolares, así como sus contribuciones al desarrollo integral del niño y la niña: psicomotor, intelectual, social, afectivo-emocional”, nos damos cuenta que tras realizar un recorrido histórico se comprueba que a pesar que desde antiguo los filósofos clásicos mencionaban el juego como recurso de aprendizaje, su utilización como medio educativo no ha sido una constante a lo largo de la historia.

De hecho, hasta el siglo XIX se consideraba como gasto inútil de energía siendo necesaria la aparición del movimiento de las Escuelas Nuevas para introducir por primera vez la idea de tener en cuenta los intereses espontáneos del niño.

Hoy en día, las cosas han cambiado mucho; sí que existe la concepción del juego como auténtica necesidad infantil aunque para sacarle todo su provecho y potencial educativo sea necesaria una actuación proactiva por parte de educadores.

4. Existe una relación entre juego y placer.

Directamente relacionado con el objetivo general de nuestra investigación, podemos afirmar que el juego además de generar placer, fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño.

Se pone todo el foco de atención en el placer como elemento clave del juego, al tener un efecto estimulador y relajante y provocar un efecto de satisfacción con uno mismo. Se encuentra el disfrute obtenido por el jugador al experimentar con sus propios límites y capacidades y también con las posibilidades de los medios disponibles.

Se ha podido comprobar que a pesar de ser un tema importante y la directa relación entre ambos conceptos (juego y placer) no existe mucha bibliografía al respecto que trate el tema en exclusiva. Sobre la temática lúdica y las diversas clasificaciones del juego se ha escrito mucho Vygotsky (citado en Bejerano ,2009), Gutton, (citado en Trigueros ,2002), Cagigal (citado en Ramírez , 2006) siendo la relación entre juego y placer y sus correspondientes implicaciones, un tema abordado superficialmente y no de una manera directa.

A pesar de ello, sí que encontramos diversos autores que resaltan el placer del juego como factor principal en el mismo haciéndolo desde diferentes perspectivas. Así tenemos a Valencia José Fraguas, Martí y Alpera, Martínez, Domingo Barnés o Roger Cousinet (citados en Payá,2007) quienes apelan al placer como vía de conexión con el niño consiguiendo lograr sólo de esta manera que el juego sea significativo y educador para él.

Otros autores observan el placer del juego con una funcionalidad como Aucouturier (1985) quién lo contempla como la fuente de evolución de todos los bloqueos del niño o como para Piaget o Vygotski para los que el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos.

Y no menos importante es la aportación científica hecha por Jaak Panksepp (citado en Goleman, 2006). constatando que el placer va parejo al proceso evolutivo del niño.

De entre toda la bibliografía trabajada señalar al autor Moor (1981) y su obra, quién es el que más profundiza en la relación entre juego y placer ofreciéndonos aportaciones muy interesantes. Establece una relación entre el juego del adulto y el del niño además de la plenitud de vivencias y su importancia, tanto en los niños con una mentalidad débil como en la búsqueda de un equilibrio en la etapa adulta. Realiza una extrapolación desde la plenitud del juego a la vida misma remarcándola como un estado de estimulación afectiva señalando que al perderse conlleva la pérdida de sentido de la vida misma convirtiéndose entonces en simple energía (sin satisfacción ni pasión). Concibe además la vía terapéutica del auténtico juego significando gran protección frente a represiones o posibles complejos de inferioridad.

Además va más allá al señalar la contraposición entre la alegría infantil con la consiguiente seriedad adulta exigida y su consiguiente peligro que puede llevar a la seriedad e inseguridad.

5. El Juego contribuye al desarrollo integral.

Desde el segundo objetivo específico “Analizar las contribuciones del juego, así como sus contribuciones al desarrollo integral del niño y la niña: psicomotor, intelectual, social, afectivo-emocional y en concreto en lo que respecta a la etapa de 4-6 años con respecto a: conocimiento de sí mismos, del entorno y adquisición de autonomía personal y al desarrollo del lenguaje y la comunicación” y desde el cuarto objetivo específico “Analizar la relación directa del juego como medio de fomento de la creatividad siendo una vía de expresión de emociones, pensamientos y deseos” podemos concluir que el juego contribuye al desarrollo de diversas capacidades del jugador desde el punto de vista psicomotor, intelectual, social y de manera muy importante en lo que respecta al campo afectivo - emocional.

Se constata que todo desarrollo se haya directamente vinculado con la actividad lúdica sirviendo para su adecuado desarrollo. De una manera más específica nos encontramos con las contribuciones del juego en niños de 4-6 años especificados en los objetivos específicos. Este trabajo ha servido para constatar y reafirmar la importante contribución del juego en el desarrollo (principalmente en la infancia) pero remarcando de una manera especial como una fuente de gozo y placer al proporcionar esa alegría y plenitud al niño durante su práctica.

6. El juego desarrolla procesos educativos diferenciados del que se produce en el entorno escolar y el extraescolar

En relación al tercer objetivo “Reflexionar sobre el juego como proceso educativo dentro del marco escolar diferenciado del que se pueda producir en contextos extraescolares” se afirma que el juego es un recurso con gran potencial educativo en todos los ámbitos (tanto en el escolar como en el extraescolar) pero se constata que la concepción y pretensiones en ambos ámbitos deben ser distintas. Hay que tener claro que jugando se debe enseñar y educar pero en función del ámbito primará más un aspecto que otro teniendo siempre clara la consecución de objetivos con su realización.

Por un lado en el ámbito extraescolar, el juego debe ser utilizado como una herramienta pedagógica sirviendo por ejemplo para integrar a la familia, promover la interacción con los iguales y para estimular los sentidos en un entorno lúdico.

Por otro lado, en el entorno escolar se parte de un entorno no tan lúdico siendo el juego la misma fuente de motivación posibilitando el establecimiento de relaciones significativas en los conocimientos adquiridos y en el hecho de enfrentarse a lo nuevo con una actitud voluntaria y espontánea.

Por ello, en el entorno escolar se cuenta con que el juego es una excelente herramienta de motivación para el aprendizaje facilitando el proceso de enseñanza y la adquisición de nuevos conocimientos.

7. Función primordial de adulto en lo que respecta al juego.

Se constata su importante función según el objetivo específico “Clarificar el papel del adulto (padres, docentes) en lo que respecta al juego”. Este aspecto se encuentra muy relacionado con el punto anterior al tratarse de contextos muy concretos (escolar-extraescolar) en el que el adulto también debe tener clara esa diferenciación sabiendo actuar en consecuencia según los objetivos a perseguir en cada momento y situación.

Ambos agentes (educador y parent) deben romper con la aparente oposición entre juego y trabajo teniendo presente que la actividad lúdica va siempre unida a enseñar y educar.

Se concluye que el docente debe tomar el juego como un recurso para facilitar los aprendizajes del niño al suponer la actividad lúdica una extraordinaria ocasión para

comenzar la tarea educativa (partiendo del interés del niño y de su implicación) haciéndole agradable todo el proceso de enseñanza.

Y por parte de la familia se constata la necesidad de concebir el juego como elemento motivador para educar y establecer relaciones afectivas entre todos sus miembros siendo concebido como una vital necesidad para su desarrollo emocional y social sin subestimar nunca su enorme poder instructivo.

4.2. PROSPECTIVA

Tras realizar esta investigación surgen diversos debates o problemas abiertos:

- ¿Se valora realmente el juego como fomento y desarrollo de la capacidad de disfrute de la vida del niño, de sí mismo y como vía de desarrollo y de equilibrio?
- ¿Es necesario incentivar el juego como un proceso integral educativo dentro del marco escolar y cómo hacerlo?
- ¿Cómo fomenta el docente su papel con respecto al estímulo al juego respetando la propia iniciativa del niño?
- ¿Existen tantas diferencias entre el juego del adulto y el del niño? ¿Las finalidades de ambos son realmente tan diferentes?
- ¿Existe relación entre juego y trabajo?
- ¿Es la actividad lúdica un proceso terapéutico?

Este trabajo nos abre nuevas vías de investigación y reflexión partiendo de las ideas surgidas tras el proceso de recopilación de información.

En concreto se establecen las prospectivas siguientes:

1. Esta prospectiva parte de la conclusión 2 en la que se contempla *el juego como principal necesidad de los seres humanos* con lo que con miras al futuro se debe incentivar siempre en todos los ámbitos (siendo el marco escolar, el que en nuestro caso como futuros educadores, el que más nos compete) el juego como proceso integral educativo teniendo claro que por paradójico que parezca, el juego es a su vez algo muy serio, profundamente educativo y no únicamente propio de niños.

De cara a presente y a futuro, se hace necesario un cambio de mentalidad en el adulto y que éste conciba el fenómeno lúdico en toda su dimensión para llegar a comprenderlo y con ello, tenga su consiguiente repercusión en la etapa infantil principalmente. Por tanto, se hace necesario que muestre un enorme respeto hacia él y fomente de una manera adecuada el juego del niño.

2. Prospectiva que parte de la conclusión 6 que contempla como *El juego desarrolla procesos educativos diferenciados del que se produce en el entorno escolar y el extraescolar.*

La escuela del mañana deberá ser un lugar que sepa aprovechar y desarrollar la capacidad de jugar de los niños. Focalizando toda nuestra atención en el ámbito escolar para conseguir mejorarlo se parte de que es el docente el que adquiere su mayor papel protagonista debiendo fomentar y estimular el juego con su grupo de alumnos y a su vez respetar la iniciativa e individualidad de cada uno.

El juego, como proceso educativo en el marco escolar, se hará necesario que sea cuidadosamente elegido. Para mejorar se hará imprescindible una intervención didáctica, consciente y reflexiva por parte del profesor logrando sólo así obtener todo su potencial educativo al promover siempre un aprendizaje agradable y significativo.

De cara a un buen enfoque educativo, el trabajo del maestro deberá seguir la línea que nos señalaban Domingo Barnés y Roger Cousinet (citados en Payá, 2007). Para que un juego sea educador y divertido debe proporcionar al niño placer y alegría y para que la educación sea atractiva debe partir de los intereses del niño creándole necesidades. De su función dependerá que pueda llevarse adecuadamente a cabo.

3. Prospectiva que parte de las ideas referidas en la conclusión 4 en la que se señala *la relación entre juego y placer.*

Se deberá comprender y asumir la idea de que el juego está enmarcado en el conjunto de la vida al poseer gran significado para la misma y posibilitar además una multitud de vivencias. Se tiene la plenitud como la más importante de ellas proporcionando tranquilidad, paz interior y felicidad interna (de lo que tanto hoy en día se carece).

Se ha verificado que en la sociedad actual existe una notoria transición desde el disfrute del niño (en sus juegos principalmente) hasta la seriedad de la vida adulta y su

correspondiente responsabilidad del trabajo, llevando todo ello a un progresivo empobrecimiento de la vida. Por ello, no se deberá permitir que la vida se convirtiera en simple y pura energía, debiéndole sacar todo su partido estableciéndose cada uno a modo de auto-imposición interna el hecho de “sentirnos vivos” y de vivir la vida con una pasión y satisfacción constante.

4. Y como última prospectiva señalar que a título personal resulta muy interesante la nueva línea de investigación propuesta por Paul Moor (1981) estableciendo nuevas e interesantes líneas de trabajo.

En su teoría establece la visión del juego como una esperanza para un trabajo pedagógico constructivo sirviendo para contrarrestar tanto la mecanización de la vida actual (y de muchos de los trabajos) como el empobrecimiento interno de la vida. El juego en la vida adulta deberá servir para fomentar y poseer un gran papel en el desarrollo de la creatividad y originalidad, cualidades que serán cada vez más necesarias en esta sociedad.

Se debe tener siempre presente que el juego es una excelente y muy útil herramienta con la que el ser humano cuenta para poder desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean. Actualmente con todos los conocimientos que se poseen al respecto, se hace imprescindible ese cambio de actitud y el que se produzca una intervención reflexiva y meditada.

SINTESIS FINAL

En definitiva el juego posibilita en todas las etapas de la vida satisfacción, especialmente en la infancia, por lo es necesario mostrar gran respeto al mismo al estar contenidas en él aún todas las posibilidades de una vida feliz y plena.

El juego posibilita multitud de vivencias entre ellas de una manera principal la plenitud, base para una plenitud de vida afectiva, con paz interior y felicidad interna. Así, lo que se propone es que se promueva esa plenitud de vivencias sentimentales, con el juego como recurso y estrategia, para llevar una vida plena de sentido en la que predomine la satisfacción.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aucouturier, B. (2004) *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz.* Barcelona:Edit. Grao
- Bejerano González, F.(2009) .El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. *Cuadernos de educación y desarrollo*, vol.1, (nº 3). Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>
- Bruner, J.(1972). *El proceso de educación.* México: Edic.Uteha
- Cutrera, J.C.(1993) *Técnicas de recreación .* Buenos Aires: Estadium
- Cyrulnik, B. (2002) *Los patitos feos.* Barcelona: Gedisa
- Garvey, C. (1978). *El juego infantil.* Madrid: Ediciones Morata.
- Glanzer, M (2000). El juego en la niñez. Buenos Aires: Editorial Aique.
- Goleman, D (2010). *Inteligencia social.* Barcelona: Editorial Kairós.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens.* Madrid: Alianza Editorial.
- Martínez Criado, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil.* Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Maturana, H. y Verden-Zöller, G. (1993). *Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano.* Santiago: J.C. Sáez
- Moor, P. (1972). *El juego en la educación.* Barcelona: Editorial Herder.
- Ortega Ruiz, R(1992).*El juego infantil y la construcción social del conocimiento.* Sevilla: Ediciones Alfar.
- Ortega Ruiz, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Dialnet.* (Nº 55). Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48377>
- Payá Rico A. (2007). Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936). *Historia de la educación.* (26) 299-325. Recuperado de: http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0212-0267/article/viewFile/6633/6625
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño.* Neuchatel: Editions Delachaux & Niestlé
- Rael Fuster, M^a. (2007). El juego en el aprendizaje. *Csifrevistad.* (Nº15). Recuperado de http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAEL_2.pdf

- Ramírez, C., Roblizo, M.(2007) ¿Por qué juegan los niños? El papel del juego en el aprendizaje infantil. *Ensayos*, v.22, 295-305. .Recuperado de http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista22/22_13.pdf
- Ramírez Macías, G.(2006). Deporte vs juego. A la búsqueda de un concepto integrador. *Ef Deportes*. (Nº 94).
Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd94/deporte.htm>
- Rivera, L.(2009).Educación Preescolar: entre la expresión y el juego como medios de formación integral. *Educación y educadores*.Vol.5,.127-142. Recuperado de http://www.erevistas.csic.es/ficha_articulo.php?url=oai:revistas.unisabana.edu.co:article/516&oai_iden=oai_revista413
- Romero, V. y Gómez M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Ediciones Altamar.
- Rosario Vasquez R. Slideshare. Net. Recuperado (el 11 de mayo de 2013) de <http://www.slideshare.net/psicologiaparacrecer/jugando-en-casa-con-losnios-conocimiento-de-si-mismo-e-identificacin-de-sentimientos>
- Rüssel , A.(1970). *El juego de los niños*. Barcelona:Herder
- Sarazanas, R, Bandet, J. (1972): *El niño y sus juguetes*. Madrid: Narcea.
- Stern, Daniel N.(1991). *El mundo interpersonal del infante*. Buenos Aires: Paidós
- Susana Martín, M. (2012). *Psicología especial*. Recuperado el (30 abril de 2013) <http://www.psicologiaespecial.com.ar>.
- Trigueros Cervantes, C. (2002) . Reflexiones acerca del juego. *Ef. Deportes* (Nº46) Recuperado de : <http://www.efdeportes.com/efd46/juego1.htm>
- Universidad Internacional de la Rioja (2012). *Tema 6: El juego como instrumento de desarrollo intelectual del niño*. Material no publicado.

6. BIBLIOGRAFIA.

- Augusto Campuzano O. (2009) Slideshare. Net.
Recuperado (el 20 de febrero del 2013) de
<http://www.slideshare.net/oscaracampuzano/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje>
- Ausubel, D.P. y Sullivan E.V. (1983). *El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*. Barcelona: Paidós
- Bijou, Sydney W. (1982). *Psicología del desarrollo infantil*. México, D.F.: Trillas
- Cabrelles Sagredo, MªS. La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ámbito educativo (I). *Revista de folklore* (nº 360).
Recuperado de
<http://www.funjdiaz.net/folklore/pdf/rf360.pdf>
- Campagne, F (1996). *El juguete, el niño, el educador: roles del objeto en el desarrollo del niño y en el trabajo pedagógico*.
- Garaibordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea
- García Márquez, E. y Alarcón Adalid, M.J (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *E.F. Deportes* (Nº153)
Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Huizinga, J. (1996) *El juego y la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, de 4 de mayo de 2006
- López Chamorro, I. (1989). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*. ISBN:1989-9041.
Recuperado de
http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_1_chamorro.pdf
- Moyles, J. (1990). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ed.Mec/Morata
- Mújina, V. (1983). *Psicología de la edad preescolar*. Madrid: Visor libros
- Ortega R. (1990) *Jugar y aprender*. Sevilla: Ed. Díada
- Ortega Ruiz, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Dialnet*. (Nº 55).
Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48377>
- Rodríguez Ruiz, J. (2010). Educación por el movimiento: juegos motores en Educación Infantil. *E.F. Deportes* (Nº141).

Recuperado de

<http://www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm>

- Scheines, G. (1998) *Juegos inocentes, juego terribles*. Buenos Aires: Edit. Eudeba
- VV.AA. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Laboratorio Educativo, Grao, Caracas.
- Winnicott O.(1959) *Realidad y juego*. Buenos Aires: Edit. Granica