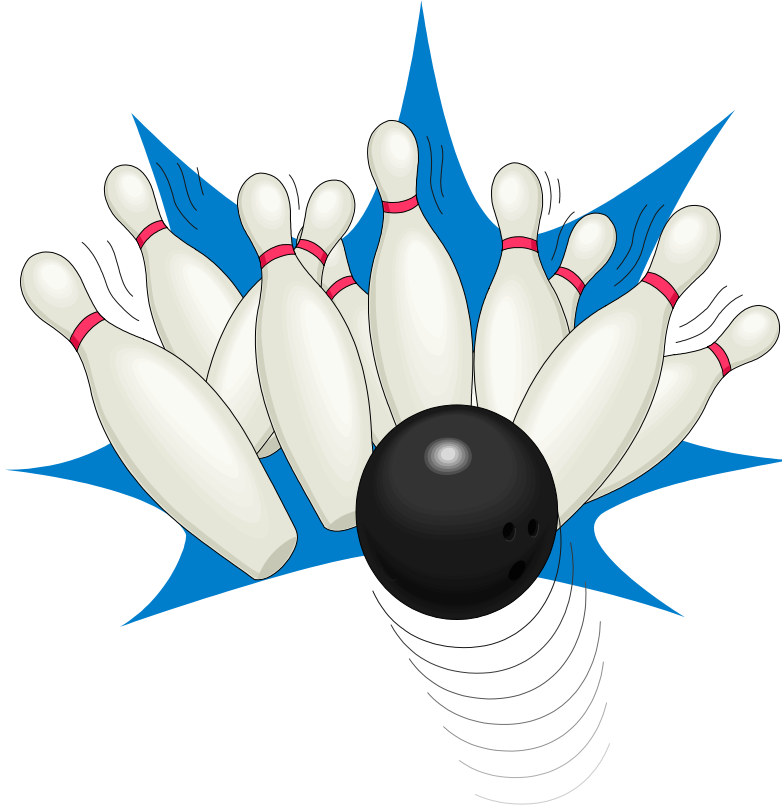


T.JUEGO



I.N.E.F.

INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

**TEORÍA
DEL
JUEGO**

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Profesor: D^o Juan José Gómez Lorente

Dimas Carrasco Bellido
David Carrasco Bellido

TEMA 1

INTRODUCCIÓN

* **Justificación antropológica y cultura de los juegos.**

- Hay dos opciones para estudiar el juego del hombre con relación al animal:

1º) En la escala animal, el hombre ocupa la primera posición.

2º) El hombre no es superior en ninguna escala animal, simplemente es diferente.

Las conductas del comportamiento del animal y del hombre son diferentes, por el desarrollo cultural que tiene el ser humano.

Primeras etapas:

- *Animal*: pauta común y paralela al ser humano.
- *Ser humano*: pauta paralela al animal.

Etapas adultas:

- *Animal*: no hay juegos por lo general.
- *Ser humano*: si hay juego, que estará motivado por la cultura.

- Aspecto de comportamiento importante del ser humano:

Hay aspectos como animal:

1º) Las pautas de comportamiento transmitidas son procesos necesarios para la protección de la especie.

2º) Hay pautas de comportamiento no transmitidas genéticamente que se desarrollan.

Hay aspectos de origen cultural como humano:

1º) Que se aprenden dentro de cada cultura y es aquí, donde la antropología se hace necesaria para alcanzar los conocimientos que son únicos en el juego del ser humano.

2º) El hecho de que el juego presente significados diferentes en distintas culturas se requiere un estudio antropológico.

* **Base antropológica.**

Según el diccionario de la lengua, antropología viene del griego ANTHROPO, hombre y logos discurso. Por lo tanto, es la ciencia que estudia al hombre. Más comprensible es el estudio del hombre en el sentido genérico del término. Es la ciencia que trata de las facetas posibles del comportamiento humano a lo largo de su presente, pasado y futuro.

Los antropólogos americanos hacen una división en 4 partes:

- Antropología física.
- Arqueología.
- Lingüística.
- Antropología cultural.

* **Modelos teóricos de la antropología y sus aportaciones al estudio del juego.**

Antropología física: trata del problema de la evolución humana. Donde incluyen: la antropometría, paleontología, la primatología, etc....

Arqueología: históricamente la más antigua de las cuatro. Se ocupa del estudio del pasado. Entre ellas están la arqueología histórica y clásica.

⇒ *Entre las especialidades destacan:*

- Análisis y cerámica.
- Paleontología.
- Paleobotánico.

⇒ *De moda:*

- Los medios de dotación.

⇒ *Principal contribución al deporte:*

- El fenómeno deportivo ilustrado en la prehistoria “ juego de la pelota “.

⇒ *Lingüística:*

- El estudio lingüístico de las lenguas.

⇒ *Entre otras:*

- Lingüística descriptiva.
- Lingüística histórica comparada.

Antropología cultural: es el estudio del comportamiento social o cultural humano. Se centra en la sociedad primitiva, también en grupos sociales más complejos, como la tribu hasta el estado urbano, se les denomina también etnografía y etnología.

El estudio antropológico del deporte es un proceso que combina los métodos especializados y los datos de las cuatro ramas de la antropología.

Cultura y sociedad: estos dos conceptos están relacionados, pero no son intercambiables. Usamos el término:

- *Sociedad*: para referirnos a un grupo de individuos y a las relaciones que se establecen.

- *Cultura*: para ver el modo en que esas relaciones se producen.

La palabra cultura tiene 6 definiciones en el diccionario Webster (1970), sólo una se adopta al contexto antropológica: “ las ideas, las costumbres, las aptitudes, las artes, etc. de un pueblo dado en un periodo de tiempo dado “.

PROCESOS QUE SE PRODUCEN EN LA CULTURA

Enculturación: proceso mediante el cual, se transmite la cultura a los miembros recién incorporados.

- Pasos de interés para cultivar este proceso:

1. Te enseñan e invitan a la acomodación del sistema cultural.
2. Te inducen a la ordenación por la regla.
3. Te obligan por lo que, existe choque generacional.

Cambio generacional: resistencia que presentan los miembros adultos de una cultura ante el empuje de los jóvenes que se incorporan a la sociedad.

Aculturación: proceso que se produce en la transmisión de una cultura de una sociedad a otra cultura de otra sociedad.

- Implica pérdida de la identidad cultural de la sociedad que se ve invadida.

Etnocentrismo: sentimiento de los sujetos de una cultura de superioridad con respecto a otras culturas.

- A partir del etnocentrismo puede surgir el racismo o la xenofobia.

Relativismo cultural: estudia una cultura determinada desde la propia cultura.

ASPECTOS IMPORTANTES QUE TENEMOS QUE ESTUDIAR DEL JUEGO EN UNA CULTURA

Aspecto conductual: hace referencia a la conducta del juego. Descripción del juego en base a lo que se ve.

Aspecto mental: valores y significados del juego en esa cultura. Lo que significa ese juego para esa gente. Habrá:

1. Pensamiento.
2. Sentimiento.

Aspecto Emic: analizamos un juego (investigamos) desde el punto de vista del jugador (no es un estudio subjetivo es objetivo) sólo lo que le interesa al jugador.

Aspecto Etic: analizamos un juego (investigamos) desde el punto de vista del investigador (estudio objetivo de lo que al investigador le interesa).

Los aspectos Emic y Etic son complementarios y entre ambos nos dan el estudio completo del juego.

EXTRUCTURA DE LA CULTURA

- ! No existe en realidad !.

- Podemos destacar algunos puntos de interés:

1. **Rasgos culturales**: formas que adoptan los individuos de una cultura, como: comida, vestidos, hábitos, reglas, costumbres para relacionarse diariamente, etc..
2. **Complejos**: conjuntos de rasgos culturales que se encuentran fundamentalmente integrados y que persiste en el espacio y en el tiempo.
3. **Áreas**: zonas geográficas que se caracterizan por un cierto conjunto de rasgos culturales compartidos por varios grupos de individuos debido a una misma adaptación sociológica o por un mismo origen.
4. **Pautas culturales**: comportamientos y conductas coincidentes de los miembros de un grupo en un lugar que le dan un estilo de vida peculiar durante un largo periodo.

TEMA 2

EL JUEGO. INTRODUCCIÓN

Llama la atención el interés que hoy día despierta el juego en nuestra sociedad.

Tenemos a un gran e importante autor que se ocupa del juego en la cultura. Johan Huizinga, con su obra “ el Homo Ludens “, nos dice que “ la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es cuando únicamente crea verdaderamente cultura “.

Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como el lenguaje, el culto, la plática, la guerra, etc..

Todo esto, lo analizamos en la sociedad desde la aparición de la cultura e incluso antes, hasta nuestros días, viendo que piensan algunos autores del juego actual en nuestra sociedad.

Exponiendo algunas teorías relevantes.

Veremos los intereses lúdicos en el niño (su evolución).

1.1. EL juego como fenómeno universal de la especie animal.

* El juego es una actividad común a cualquier ser vivo, se manifiesta desde muy antiguo en todas las culturas.

* Podríamos ir más lejos diciendo que es un elemento más antiguo que la cultura por tener unos componentes que la hacen ser algo más que una función biológica. Rebasando el instinto de conservación.

* Es posible que el juego fuera real en algunas formas conocidas antes que el hombre poblara la Tierra.

1.2. El juego pertenece como principio a la especie animal.

* **CHATEAU:** dice “ el lugar ocupado por periodo de juego en la infancia, es también un signo inequívoco de la inferioridad o superioridad de una especie “.

* El juego en el animal se produce como instinto, le sirve de instrumento para el desarrollo de funciones y habilidades.

* El juego en la especie humana:

- Se hace más complejo por ser inteligente (su personalidad).
- Se adiestra fisiológicamente. Por otra parte: psíquicamente es por el camino donde se hace diferente al juego animal.

* El ser humano es el que dedica más tiempo al juego.

* Chateau: dice “ el niño es un ser que juega y nada más “.

* Roger Caillois: dice “ en alguna medida, una civilización y dentro de ella una época puede ser caracterizada por sus juegos “.

* La especie humana como cúspide que es de la evolución animal, no se encuentra libre del juego. Todo lo contrario, es el que dura más tiempo y en el niño el juego es el centro de la vida.

1.3. Correlación: juego - inteligencia.

* Schenk: dice “ que existe una correlación entre el juego y la inteligencia según el índice de cefalización”

	Longevidad	Periodo de juego en la infancia	%	Indice de cefalización
CHIMPANCE	40 - 60 50 años	2,5 años	5	5,2
HOMBRE	60 - 80 70 años	12 años	18	35

* A mayor índice de cefalización mayor periodo de juegos.

1.4. Funciones del juego.

* Jacquín: dice “ que el juego es para el niño lo importante de la vida “.

* La infancia es un periodo de aprendizaje. Por el juego se desarrollan funciones y cualidades heredadas.

* Chateau: dice que “ un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabe pensar “.

* Preguntarse por qué el niño juega, es algo así, como preguntarse por qué es niño.

1.5. Diferencias entre el juego del hombre y el resto de las especies animales.

* El juego desarrolla y ejecuta las funciones del animal, alcanzando su máxima eficacia.

- * Bühler: llama “ juegos funcionales “.
 - Se produce tanto en el animal como en el humano.
- * Karl Groos: los llama Prejuicios.
 - Una teoría de ejercicio preparatorio.
- * El juego en el niño resulta más complicado porque interviene la personalidad.
- * En resumen, las diferencias:
 - Animal: depende de la especie y cambia según sus necesidades.
 - Hombre: en el niño depende de su personalidad.

TEMA 3

EL JUEGO

1. El juego: significación y esencia.

- * El juego es más viejo que la cultura.
- * Los animales juegan lo mismo que los hombres.
- * El juego ya estaba presente antes que el hombre existiese.
- * El juego en el mundo animal es algo más que un fenómeno fisiológico, traspasa los límites biológicos y físicos. Es algo que rebasa el instinto de conservación.
- * Decir que el principio activo que compone el juego es “ espíritu “, habremos dicho demasiado, decir que es “ instinto “, demasiado poco. Posiblemente sea “ esencia “ algo o elemento inmaterial que se hace necesario en el animal y sin duda en el hombre.
- * La fisiología, la psicología, la sociología son ciencias que se esfuerzan por descubrir y explicar el juego de los animales, de los niños, de los adultos.
- * Según los conceptos, veremos de forma general la finalidad que cumple el juego.

2. Conceptos generales del juego.

2.1. Concepto etimológico.

- Viene de Iocus: ligereza, fibrolidad, pasatiempo.
- Viene de Ludus: acto de jugar.

2.2. Real academia de la Lengua.

- La define como la acción de jugar, pasatiempo y diversión.
- Otras:
 - 1) Todo acto realizado con la ligereza, facilidad y falta de serenidad.
 - 2) Acto de lucha o agonismo.
 - 3) La descarga de un exceso de energía vital.
 - 4) Impulso congénito de imitación.
 - 5) Deseo de dominar o entrar en competición.
 - 6) Deseos que no pudiendo ser satisfechos en lo real se hacen mediante ficción.

2.3. Concepto fisiológico.

- * Spencer: “ una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía “.

2.4. Concepto psicológico.

* Jacquín: “ es una actividad espontánea que exige una regla libremente escogida y habrá un obstáculo que vencer “.

* Russel: “ una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma “.

2.5. Concepto sociológico.

* Huizinga: “ el juego es una actividad u ocupación voluntaria dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas e incondicionalmente seguidas y que van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría “.

3. **Expresiones en el lenguaje (juego).**

* Ahora veremos el concepto de juego expresado por los distintos lenguajes del mundo. Designaciones de la palabra juego en:

- El griego: tiene un sufijo “ Inda “ = jugar, tiene al menos tres designaciones más de esta en la esfera del juego.

- El hindú: “ el sánscrito “ = posee por lo menos tres o cuatro raíces:

- + *Kridati*: juego de niños, animales, adultos...
- + *Nrt*: juego de la danza y la representación.
- + *Diuyati*: juego en general y de dados.

- Indios pies negros: tribus de los algontrinos. Es un ejemplo de cultura primitiva según el profesor Uhlenbeck. Las palabras utilizadas por este pueblo son:

- “ Koani “: juego infantil.
- “ Kaxtsi “: juego con reglas.
- “ Amots “ juego en combate (organizar una matanza).

- Japonés: el sustantivo asobi y el verbo asobis significa juego en general.

- Arabe: La'iba, jugar en general.

- Derivados del latín: como Francia, Italia, España.

4. **Características generales del juego.**

* Actividad pura: sin finalidad exterior.

- * Actividad espontanea: no requiere aprendizaje.
- * Actividad placentera: sentimiento de placer mediante la actividad del juego.

Definición: el juego debe ser una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye poderosamente al desarrollo integral del niño.

* Actividad pura: es una actividad desinteresada sin finalidad a las sumo búsqueda de placer. “ Algo autotélico “.

* Actividad espontanea: no necesita preparación previa

* Actividad placentera: no sólo al placer de tipo sensitivo. También nos referimos a los juegos de fuerza y lucha que pueden ir acompañado de una sensación de angustia o de dolor físico.

5. Diferencias: Juego niño y adulto.

Niño: es una necesidad biológica.

Hombre: es una actividad secundaria.

1°)

Niño: es una actividad fundamental y agotadora.

Hombre: es un descanso, distracción, actividad para cubrir el ocio.

2°)

Niño: es una actividad con fin en sí mismo.

Hombre: es una actividad con fin exterior deliberado.

3°)

Niño: el juego es lo 1° y lo ultimo. Todo es juego y esencial. Es una esencia fundamental.

Hombre: es una actividad secundaria.

PLATÓN: identifica juego con acción sagrada y dice que mediante el juego sagrado hay que congraciarse. Hay que comunicarse con los dioses para que nos ayuden así *el concepto juego se eleva a la espiritual.*

TEMA 4

TEORIA DEL JUEGO

1. Introducción.

* La implantación de nuevas corrientes pedagógicas renacentista, activa el proceso educativo, cuya fisiología se encuentra en “ Rosseau “ con su obra “ El Emílio “. Abre causas de investigación para el juego como fenómeno “ natural y dinámico “. Durante el siglo XIX y en nuestro siglo sigue siendo materia de interés.

* Dos líneas de investigación:

- *Causal*: ¿ por qué juega el niño ?.
- *Final*: ¿ para qué juega el niño ?.

Estas líneas o leyes nos e contradicen, más bien se complementan.

* Natural: por ser un fenómeno innato en el periodo infantil.

* Dinámico: por ser un elemento conformador de la personalidad humana.

* Se formulan muchas teorías para tratar de explicar la naturaleza del juego.

* En general, se pueden ver dos líneas:

- *Causal*: para algunos es el problema de buscar la causa que provoca el juego.
- *Final*: para otros encontrar el efecto último que provoca el juego.
- *Estructural*: hay otras teorías que se salen de las dos líneas mencionadas e investigan la esencia y estructura del juego.

2. Cuadro clasificatorio de las teorías del juego.

A) Teoría de la causa eficiente.

A.1.) Teorías del descanso y la distracción.

- Considera el juego como una distracción, un elemento de recreo, de investigación, de fuerzas pérdidas.
- De escaso crédito, considera el juego como actividad compensatoria del trabajo u otras actividades útiles.

A.2.) Teoría de la energía superflua.

- Considera el juego como válvula de escape de la energía superflua acumulada en el ser vivo.
- Schiller (poeta): en sus cartas dirigidas al conde de Augustenborg “ En la XXVII carta “. Sirvieron de punto de partida para la obra: “ La educación estética del hombre “.
 - Spencer: ve en el juego una situación, una parodia de la vida “ sería “ en la que se emplea la energía sobrante.

- Ideas básicas:

1. En el animal inferior sólo se aprecia una actividad útil, por lo que no existe energía superflua.
2. En el animal inferior, gracias a sus facilidades más desarrollada, se obtiene un exceso de energía de fuerza nerviosa.
3. Este exceso de fuerza nerviosa se canaliza a través de actividades superflua (juegos), que se transforman en actos imitativos específicos de cada especie.

A.3.) Teoría del atavismo (recapitulación).

- Se apoya en una ley biogenética de Haeckel, que dice: “ el niño desde el inicio de su vida intrauterina hasta su madurez, va atravesando diferentes etapas evolutivas; es como una rememoración de la evolución humana.

- Ideas básicas de la recapitulación:

1. Los juegos se suceden en etapas constantes y definidas, por lo que es el contenido de la actividad lúdica.
2. Estos contenidos se corresponden al orden sucesivo, con actividades ancestrales en el curso de la historia.
3. La función del juego es liberar a la especie de estos residuos al tiempo que apremia etapas superiores.

A.4.) Teoría catártica.

- *Autor:* Harver A. Carr.

- Teoría de clara influencia psicoanalítica, cuya idea esencial es que el juego es una válvula de escape de las tendencias antisociales del ser humano que se canalizan y se subliman a través de él.

- Considera el juego como una descarga de los instintos agresivos.

B) Teoría de causa final.

B.1.) Teoría del ejercicio preparatorio.

- *Autor:* Kaul Groos.

- *Obra:* “ El juego de los animales “ (1896).
“ El juego en el hombre “ (1889).

- Este autor se basa en la “ teoría de la energía superflua “ de Spencer. Juego post - imitación de los actos adultos, donde el niño consume ese excedente de energía que posee. Teorías puramente fisiológicas.

- Groos trata de ampliar el campo de visión del juego, enfoca el fenómeno biológicamente.

- Opina que el juego es una pre - imitación, fruto de tendencias instintivas, es una imitación primaria para ensayar el desarrollo de capacidades que le preparan para su madurez.

- Conclusiones de la teoría del ejercicio preparatorio:

1. El niño no nace con el conocimiento que tiene el adulto.
2. Que escapan ciertos juegos a la interpretación de Groos (juegos de ficción).
3. Que en el niño y en el animal hay un cierto instinto hereditario.

Finalmente, decimos que es una teoría que satisface plenamente la actividad lúdica del animal y sólo en parte la del niño.

B.2.) Teoría de la derivación por ficción.

- Clapareda: dice que “ El juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias, que se realizan durante la etapa adulta y en las que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.

- Conclusiones de la teoría de la derivación por ficción:

1. El juego permite realizar funciones para su autoafirmación personal.
2. Es interesante, ya que, esta derivación sucede en la etapa que estamos estudiando.
3. Tanto en el niño como en el adulto se produce este tipo de teoría.

B.3.) Teoría psicoanalítica.

- *Autor*: Sigmund Freud.

- El deseo (la libido) que se manifiesta en el ser humano desde su nacimiento y que se orienta hacia la consecución de los más variados objetivos que produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono afectivo y de placer.

- Freud cree que existen dos impulsos opuesto en el ser vivo:

1. Erótico o sexual.
2. Impulso de odio, de destrucción y de muerte.

- Dos polos opuestos:

(Placer) Amor \Leftrightarrow Odio (Repulsa)



CONCEPCIÓN PSICOANALÍTICA MÁS ACTUAL

- *Autor:* K. Hartmann \Rightarrow “ Teoría funcional y psicoanalítica del juego “ (1962).

- Dice: que “ es una teoría que orienta al descubrimiento de las funciones del juego y sirve para la satisfacción alternativa de los instintos del ser humano, mediante:

* La descarga de la ansiedad por:

- a) Realización simbólica del deseo.
- b) Cambio de pasividad por actividad.
- c) Exteriorización agresiva de la ansiedad.

- Es la defensa contra la ansiedad mediante el juego (eliminación de los conflictos psíquicos del niño por medio del juego).

C) Teorías estructurales.

C.1.) Teoría de la dinámica infantil.

- Es de Buytendigk de la obra: “ El juego en los hombres y los animales “ 1933.
- Dice: el juego es una forma de exteriorizarlo lo infantil.
- El niño juega porque su propia dinámica lo impulsa a ello.
- *Características de la dinámica infantil:*
 1. Incoherencia sensorio - motoro o mental: no está preparado para hacer análisis y fijación de los objetivos.
 2. Impulsividad: susceptible de cambios de comportamiento.
 3. Actitud pática: comprensión por vía afectiva más que por vía del conocimiento (simpatía o repulsión).
 4. Timidez frente a las cosas: la timidez se produce en un proceso basado en el nacimiento.
 - *Atracción*: retorno a la antigua unidad (madre, familia).
 - *Repulsión*: tendencia a la independencia, se alcanza al ser adulto.

C.2.) Teoría de la estructura del pensamiento.

- *Autor*: Piaget.
- *Obra*: “ la formación del símbolo en el niño “.
- Hace Piaget un planteamiento básico respecto al mecanismo del acto intelectual (comportamiento del ser humano).
- Dice: todos los actos del pensamiento que orientan nuestra conducta, obedecen a un intento de adaptación del ser al medio ambiente que le rodea a la que llama *conducta adaptada*.

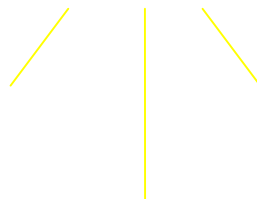
CONDUCTA ADAPTADA

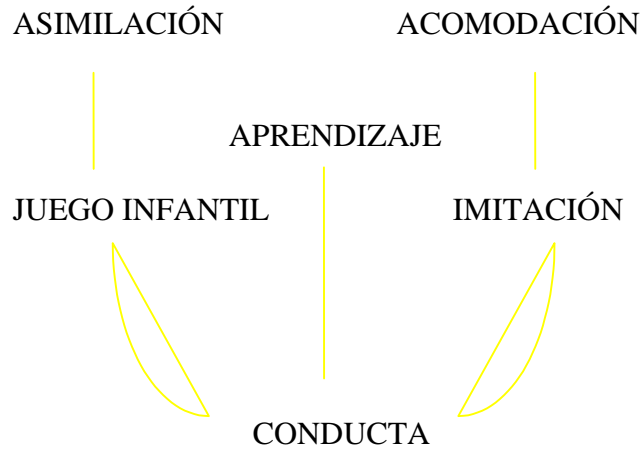


MEDIO AMBIENTE

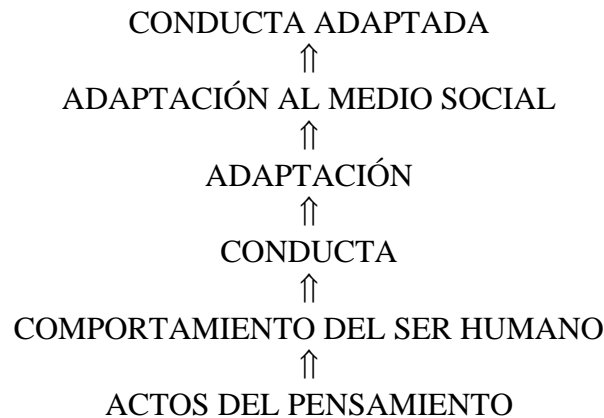


ADAPTACIÓN





- Esta adaptación se podría definir como el equilibrio entre dos procesos que forman parte de la estructura del pensamiento: asimilación y acomodación.
- Asimilación: proceso por el cual el yo se somete a la realidad (mundo exterior) al yo, incluso deformando esa realidad.
- Acomodación: proceso por el cual el yo se somete a la realidad, aceptándola.
- Juego infantil: es la expresión a nivel de conducta de la asimilación de lo real al yo que se aleja de la acomodación, sub - ordinándola.

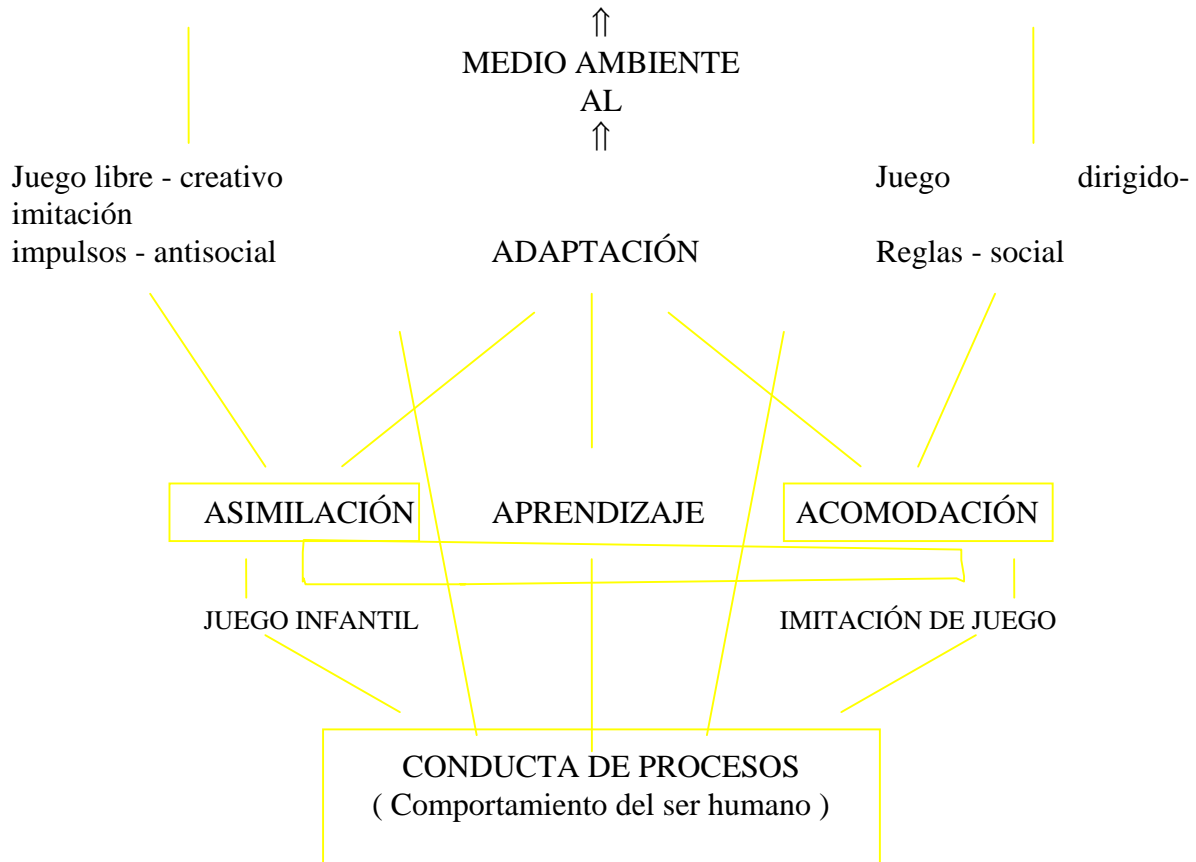


JUEGO INFANTIL ⇒ ACOMODACIÓN > ASIMILACIÓN
 JUEGO ADULTO ⇒ ASIMILACIÓN > ACOMODACIÓN

INSUBORDINADO

CONDUCTA ADAPTADA

SUBORDINADO



TEMA 5

INTERESES LÚDICOS INFANTILES

1. Estudio esquemático de autores.

AUTORES	JACQUIN	CH. BUHLER	J. CHATEAU	J. PIAGET
Edad del niño 0 a 2 años	No hace estudio	<u>Funcionales:</u> -Juego funcionales con el propio cuerpo. -Juego funcionales con objeto.	<u>Juego no reglado:</u> funcionales Hedonístico con lo nuevo	<u>Juego de simple ejercicio:</u> Estadios del 1 a 6.

2. Sistemas de investigación.

* Para aplicar técnicas pedagógicas requiere un conocimiento profundo del fenómeno.

* La obtención de datos se realiza mediante métodos de investigación:

1. Método encuesta.
2. Método de observación.

* Método encuesta: basado en la investigación más o menos directa del alumno.

* Método de observación: un observador analiza y juzga estos gustos o preferencia mediante; (la realización del juego por el niño).

* Estudio de autores en el entorno europeo:

- Estas conclusiones no son determinantes, únicamente son personales de los siguientes autores:

- + Guy Jacquin.
- + Charlotte Buhler.
- + J. Chateau.
- + J. Piaget.

3. Evolución del juego según autores.

GUY JACQUÍN

- No realiza estudio.

CHARLOTTE BÜHLER

1. Funcionales: (0 a 1 año).

- a) Con el propio cuerpo (1 a 3 meses).
- b) Con objetos (3 a 10 años).

2. De representación: (1 a 3,5 años).

- a) Ficción de contenido simbólico.
- b) Representación de contenido lúdico.

3. Construcción: (2 a 10 años).

**TEORÍA DEL PLACER FUNCIONAL
(JUEGOS FUNCIONALES) DE 0 A 1 AÑO**

- Entre los 45 y 90 días comienzan los movimientos lúdicos. Su efecto placentero sin finalidad. Son movimientos lentos y rítmico de los dedos de las manos antes de dormirse.
- Más tarde, realiza movimientos de los dedos de los pies, muñeca y cabeza.
- A partir de los 3 meses el juego funcional comienza a incluir objeto.
- Sacude el juguete a los 3 - 5 meses.
- Empuja, arroja los objetos a los 10 meses.
- Golpea uno contra otra de 8 a 10 meses.
- Pone en contacto partes u objetos a los 10 meses.
- De 10 a 18 meses pone y saca un objeto de dentro de otro.
- Actividades de apuesta y prestar atención al sonido lo realizan de 6 a 12 meses.
- El balbuceo aparece a las semanas y que no sirve a una finalidad inmediata.
- Una 2º características del juego funcional: es la satisfacción que provoca un buen movimiento y el desagrado que sigue a un movimiento falso.
- “ El juego puramente funcional en el sentido de goce sin finalidad subsiste aunque disminuido durante toda la niñez “.

JEAN CHATEAU

- * El elemento fundamental es la regla: juego reglados y no reglados.
- * **Juegos no reglados**: estos se extienden desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años.

Clasificación:

1. Juegos funcionales: aparecen nada más nacer.

- Son movimientos espontáneos e instintivos que repite el niño para el desarrollo funcional.

- El pataleo durante los 8 meses esenciales para la funcionalidad del músculo (poder levantarse y caminar).
2. Juegos hedonísticos: su objeto es la búsqueda del placer mediante actividades que estimulen los sentidos.
 - Como ruidos o sensaciones táctiles.
 - Se dan simultáneamente casi con los funcionales.
 - Se producen para el conocimiento del propio cuerpo.
 - Juegos con los brazos - manos - dedos (chupando).
 3. Juegos con lo nuevo: son juegos característicos del niño y no del animal.
 - Explora y manipula pero fuera de él.
 - Comienza a conocer el entorno que le rodea.
 - Juega con la arena - objetos - animales - cuna.
 4. Juegos de destrucción: con estos juegos el niño comienza su autoafirmación.
 - Son un tanto particular. Están a caballo entre las 2 etapas.
 - Se suele dar entre 1 y 3 años.
 - En el hombre se dan mediante impulsos controlados (moral).
 - En el animal se da en estado puro.
 5. Juegos de desorden y arrebatos: son juegos de tipo destructivo empujados por impulsos de tendencia insatisfechas.
 - Busca un sentimiento de placer destructor, que es de tendencia animal; por un lado y por el otro del deseo de afirmación personal. Consentimiento de la personalidad.
 - Suele darse entre los 4 a 10 años.

Estos 2 últimos juegos perduran en el adulto.

JEAN PIAGET

* Clasificación: 3 estructuras.

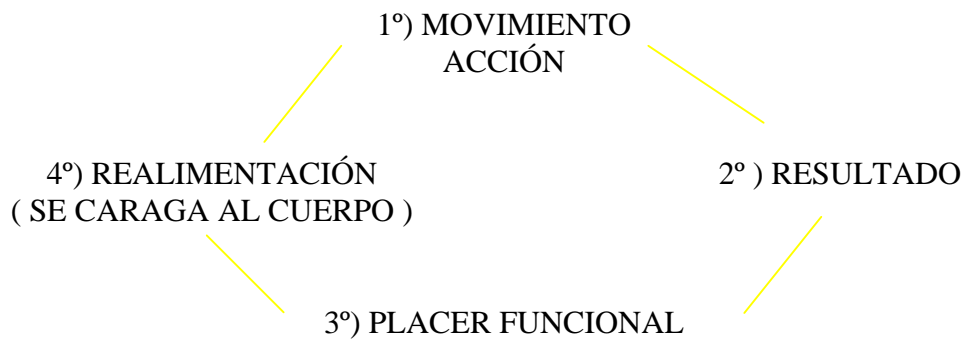
- a) El ejercicio.
- b) El símbolo.
- c) La regla.

* Considera al juego como elemento integrante de la propia estructura del pensamiento del niño. Hace coincidir las fases evolutivas de la inteligencia humana con las del juego.

* Juegos de simple ejercicio: (0 a 2 años).

- Se caracteriza por ser una conducta de los animales: hombres y animales superiores.

- Mantiene que existe un 1º estadio no lúdico contrario a la opinión de los demás autores que mantienen desde el 1º día de vida del niño, lo que llama reacciones circulares primarias lúdicas. (Gráfico).



1º ESTADIO: Reacciones circulares primarias no lúdicas (0 - 0,2).

2º ESTADIO: Reacciones circulares primarias lúdicas (0,2 - 0,4).

3º ESTADIO: Reacciones circulares primarias no lúdicas (0,4 - 0,10).

4º ESTADIO: Reacciones circulares primarias no lúdicas (0,10 - 14).

5º ESTADIO: Reacciones circulares primarias no lúdicas (14 - 18).

6º ESTADIO: Reacciones circulares primarias no lúdicas (18 - 24).

1º) J. EJERCICIO + REPRESENTACIÓN = J. SIMBÓLICO

2º) J. EJERCICIO + GRUPO = JUEGO DE REGLAS

3º) CONDUCTAS ADAPTADAS A LA REALIDAD

TEMA 6

INTERESES LÚDICOS INFANTILES

EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO DE 2 A 7 AÑOS

GUY JACQUÍN

A) Hace una división de 3 a 5 años.

- En esta etapa los denomina Juegos de proeza.
- El niño se pone obstáculos y trata de vencer para obtener gozo.
- Se realiza solo para él, aunque juegue en grupo.
- Persigue afirmar su realidad.
- Comienza lo que llama: Conquista del mundo.

B) Una 2ª división de 5 a 6 años.

- La denomina: Juegos de imitación exacta: el niño se interesa por imitar al adulto. Emula con exactitud los movimientos y gestos de los padres. A esta edad la llama de la gracia.

C) Por último, tenemos los que van de 6 a 7 años.

- Juegos de imitación ficticia:

- Comienza a disminuir la admiración por sus padres. Se vuelve crítico y se da cuenta que sus primeros ídolos tienen defectos que antes no apreciaba.

CHARLOTTE BÜHLER

♣ **Juegos de representación o ficción.**

- Comienzan sobre los 12 meses en adelante y son de una acción imitativa con objetos que representan otras cosas que le llaman la atención.

A) Juegos de ficción de contenido simbólico.

- Se produce una realización de los deseos insatisfechos del niño o bien una acción dirigida a proporcionar escape a sus ansiedades o neutralización de las experiencias traumáticas.
- Se alcanza su grado máximo sobre 3 a 3,5 años.

B) Juegos de representación de contenido meramente lúdico.

- Son juegos de movimientos lúdicos de naturaleza deportiva.
- Son juegos con un concepto coherente que admite la posibilidad de contenido meramente lúdico.

♣ **Juegos de construcción.**

- Si le ponemos al niño entre 15 a 19 meses, una torre delante éste los derribará.
- Sobre los 2 años es cuando comienza a prestar atención a este tipo de cosas. La autora les llama “Juegos de construcción”.
- Es un juego puramente manipulado.

* Estos juegos se identifican por los siguientes criterios:

1. El niño contempla los resultados de lo hecho.
2. Los hallazgos causales están preconcebidos por el tipo de material.

3. Los resultados provocan satisfacción al considerarse un éxito alcanzado.
4. El niño adquiere interés y atención.
5. El niño presenta al construir problemas y soluciones que le provocan satisfacción.

* Fases del juego de construcción.

- a) La construcción de objetos como cubos uno encima de otros sobre los 18 meses a los 3 años.
- b) Con arena, arcilla, plastilina, dibujo y pintura entre los 3 a 5 años.
- c) Los niños complicados como mecano a partir de los 5 ó 6 años.
- d) Los trabajos manuales, como construcción y fabricación de productos útiles sobre los 6 a 10 años.
- e) La posesión por las colecciones sobre los 10 a 12 años.

* Valores de estos juegos.

- Alivia tensiones.
- Suscita satisfacción por el resultado obtenido.
- Permite expresar su propia personalidad.

JEAN CHATEAU

A la segunda gran etapa (entre los 2 - 7 años), Chateau la llama la etapa de los juegos reglados.

A) *Comienza con los juegos de imitación, los cuales, aparecen al final del segundo año. Sus fases son:*

- Imita al medio familiar (padres, hermanos).
- Se amplía el círculo escolar (guardería, maestros); sobre los 3 años.
- Reaparece a los 7 - 8 años el modelo de Herde: no humano, máquinas, animales, muñecos.
- Existe una relación social y de grupo.
- Imita representando determinados papeles: indios, soldados, piratas, etc.

B) *Juegos de construcción.*

- Hacen su aparición a la vez que la de imitación.
- Tienen su máxima intensidad de 2 a 4 años.
- Son juegos de tendencia instintiva de orden.
- Cobra de forma abstracta los objetos.

C) *Juegos de regla arbitraria: sus fases son:*

- Se suelen dar a continuación (3 ó 4 a 7 años).
- Conservan de los juegos de imitación y construcción, la noción de regla, pero sin un orden preestablecido.
- Siente la necesidad de jugar y establecer la regla según sienta su necesidad por los sentidos.
- Ejemplo: sube y baja a lo largo de una acera, salta baldosas sin pisar las blancas, en paso de cebra no pisa los trozos de asfalto sin pintar, etc.).

JEAN PIAGET

A) Como ya hemos dicho anteriormente, en esta fase, según Piaget, se desarrollan los *juegos simbólicos*. Las características más importantes de ellos son:

- Aparecen entre los 18 meses y los 2 años.
- Comienzan cuando el niño tiene capacidad de realizar la ficción en el juego.
- Comienzo con los llamados juegos de esquema simbólico. Estos juegos son una transición entre los juegos de ejercicio y los simbólicos, y se produce lo que se llama esquema sensorio - motor, fuera de su contexto. Por ejemplo: lavarse las manos fuera del servicio, hacer que está dormido, etc.

En esta segunda gran fase (etapa entre los 2 - 7 años) Piaget distingue tres estadios diferentes:

* **Estadio I:** (18 meses - 4 años). En este periodo es donde tiene más fuerza el simbolismo. Se divide en tres tipos:

- Tipo 1: (1,5 - 3 años).

- a) Proyección del esquema simbólico sobre objetos nuevos.
- b) Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos.

- Tipo 2:

- a) Asimilación simple de un objeto a otro (ejem: palo =fusil, etc.)
- b) Asimilación del cuerpo propio a otro objeto cualquiera (ejem: hacer que está montado en un caballo con su propio cuerpo).

- Tipo 3: (3 - 4 años).

- a) Combinaciones simbólicas.
- b) Combinaciones compensadoras (hacer en el juego lo que no le permiten hacer en la vida real).
- c) Combinaciones liquiladoras (imitar alguna situación en que él no paso mal o en que alguien lo paso mal).
- d) Combinaciones anticipadoras (imitar con el juego situaciones reales, como por ejemplo: padre - hijo, alumno - maestro, etc.).

* **Estadio II:** (4 años - 6 años).

- Comienzan a extinguirse poco apoco los juegos simbólicos, y se transforman en juegos de imitación.

- En este estadio hay tres característica:

1. Aparece en los juegos una noción intuitiva de orden.
2. Se acrecienta la tendencia de ejecutar la imitación más exacta a la realidad.
3. Aparición del simbolismo colectivo.

* **Estadio III:** (6 ó 7 - 12 años).

- Desaparece el juego simbólico.
- Comienzan los primeros juegos de regla.
- El simbolismo se transforma en imagen de lo real.

La asimilación desaparece, haciéndose más representativa la adaptación a lo real.

TEMA 7

INTERESES LÚDICOS INFANTILES

1. Estudio esquemático de autores.

2. Evolución del juego en el niño de 7 a 14 años.

GAY JACQUÍN

♣ **Juegos colectivos descendente.**

- Son de 7 a 9 años.
- A los 7 años el niño entra en una etapa conflictiva.
- Se causa de hacer de héroe, intenta crear un grupo propio para imaginarlo e imponerse.
- Resucita los juegos de proeza para demostrar su superioridad y autoridad.
- A los 8 años, el niño pasa por altos y bajos con alternativas de variedad, expansión y sentido de inferioridad.
- Vuelve su mirada hacia los mayores intentando integrarse en el grupo en un papel secundario que termina un rechazo.
- Se integra de nuevo en inferiores edades con juegos de imitación fracasando estrepitosamente.

♣ **Juegos colectivos ascendentes.**

- Entre 9 y 10,5 años.
- Comienza a dominarse a sí mismo.
- Se abre a los demás cediendo su egocentrismo. Aprecia a los compañeros.
- Se le admite en los grupos de mayores como segundón y no la causa problemas, comienza a sentirse mayor.

♣ **Juegos conflictivos de cooperación.**

- Son los juegos de 10,5 a 13 años.
- El niño se acopla al grupo realizando juegos llamados de cooperación social.
- Este periodo es de estabilidad y equilibrio tanto físico como psíquico.
- Se encuentra muy motivado por la actividad física.

♣ **Juegos de evasión.**

- Son los juegos de 13 a 14 años.
- Comienza la bajada de interés por el juego, volviendo la mirada, hacia el adulto, pretendiendo rivalizar con él.
- Es una nueva etapa de duda apareciendo de nuevo la introversión.
- Su grupo social se reduce a veces a un amigo.
- Comienza el interés por la naturaleza como medio de aislamiento (construcción de cabañas, puentes, aire libre).

♣ **Juegos de competición (deporte).**

- Sobre los 14 a 15 años en adelante.
- Comienza la actividad social - laboral de trabajo de orden.
- El juego es una actividad deportiva en la que su meta es el triunfo (idea de triunfo futura en el orden social).

CHARLOTTE BÜHLER

En esta etapa sólo tiene los juegos de construcción, ya visto en el tema anterior.

JEAN CHATEAU

a) **Juegos de proeza.**

- Viene de años atrás.
- No existe cooperación con los demás, solamente de forma aislada por interés de ansiedad.
- El niño prueba su valor a los demás por su cuenta.

b) **Juegos sociales y de competición.**

- Es un tipo de juego de carácter y estructura distinta.
- Aparece como una necesidad social.
- El sentido de la regla y el orden le empujan a comenzar a jugar en grupo.

JEAN PIAGET

* Los juegos reglados: nacen según este autor, gracias a esa inquietud por la actividad social, organizada que dimos en el estadio II anteriormente analizado y su máxima intensidad en el III, de 7 a 12 años.

+ *Características fundamentales*:

1. Es de tipo social; se hace en grupos.
2. Posee características competitivas: lo exige la formación de equipos que luchan entre sí.
3. Es el único juego que supervive. Es típico de ser adulto.

+ *Su clasificación en criterios*:

1º Criterio: tipo de reglas.

- Reglas transmitidas: son los juegos institucionalizados a lo largo del tiempo y que provienen de la presión de generaciones anteriores: juegos populares tradicionales.

- Regla espontánea: provienen de la socialización de los juegos de ejercicio y simbólico.

2º Criterio: por su naturaleza.

- Juegos de combinaciones sensoro - motoras: existe un predominio del ejercicio físico en la actividad lúdica (lanzamientos, saltos, etc.).

- Juego de combinaciones intelectuales: existe un predominio de la elaboración mental en la actividad lúdica (cartas, damas, ajedrez, etc.).

3. Análisis comparativo.

4. Consecuencias aplicables al campo de la educación física.

- Según ideas que se desprenden de los estudios ya mencionados podemos ver:

1º) Utilización del juego como instrumento fundamental durante las primeras edades infantiles (hasta los 10 años).

- 2º) Trabajo individual durante la etapa preescolar.
- 3º) Utilización adecuada de la admiración y atracción del mayor.
- 4º) Empleo de los juegos colectivos y sociales como medio de integración social a partir de los 6 - 7 años.
- 5º) Evitar especialización deportiva prematura que privaría al niño de sus juegos, como instrumento de desarrollo de su personalidad.
- 6º) Utilización del juego como instrumento de iniciación deportiva mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

EXAMEN DE JUEGOS

1. Enumere y describa los procesos importantes que destacamos y que se producen en la cultura.
2. Defina que entendemos por sociedad y cultura.
3. Aspectos importantes de la cultura.
4. Definición etimológica de juego y jugar.
5. Diferencia entre el juego animal y el niño.
6. Señale y describa los puntos de interés que destacamos en la estructura de la cultura.
7. División según los antropólogos americanos de antropología.
8. Citar ideas esenciales de la teoría de la recapitulación o del instinto atávico (Stanley Hall).
9. Defina asimilación, acomodación y conducta adaptada y su relación: según Piaget.
10. Que es la lingüística.
11. Defina juego y jugar según la real academia de la lengua.
12. Enumere las características de la dinámica infantil del juego: según Buytendijk.
13. Señale las funciones que cumple el juego desde la óptica psicoanalítica actual: según K. Hartmann.
14. Enumere los tipos de juego que estudia Jacquin según edades.
15. Teorías de la causa final.
16. Concepto fisiológico del juego según Spencer.
17. Concepto de juego psicológico según Jacquin y Rusell.
18. Sitúe cronológicamente y clasifique los juegos, según Piaget.
19. Explica las características generales de las tres estructuras fundamentales.
20. Cuando decimos que el juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la etapa adulta y a las que el niño no puede tener acceso a ello por no estar capacitados para ella, ¿ A que teoría nos referimos?
21. Ideas básicas de la energía superflua.
22. Explique etapas evolutivas del juego según Charlotee Buhler. Sólo clasificación.
23. Ideas fundamentales de la teoría catártica.
24. Ideas fundamentales de la teoría de Clapereda.

25. Decir que entiende la mayoría de los autores por reacciones circulares primarias y en que se diferencian con Piaget.
26. ¿ Cómo se manifiesta el deseo libido en el ser humano ?
27. Señale las funciones que cumple el juego desde la óptica psicoanalista según Freud.
28. Características de la dinámica infantil.
29. Defina el método encuesta y el de observación.
30. Explique lo que Piaget entiende por juegos de reglas transmitidas.
31. Ideas generales de los juegos hedonísticos según Chateau.
32. Ideas básicas de los juegos de desorden y arrebatos.
33. Defina el concepto de juguete según Borotau.
34. Según las características los juguetes se pueden dividir en cinco grandes categorías. Enumere cada una de ellas.
35. Juegos según Jacquin desde los 7 a 14 años.
36. Características de los juegos de proeza.
37. Clasificación y características de los juegos reglados según Piaget.
38. Según Jacquin cuáles son los juegos de 6 a 7 años y explíquelo.
39. Características del juego de construcción según Buhler.

