

# LA BONDAD DEL JUEGO, PERO...

---

**Manuel Gutiérrez Delgado**



## **SUMARIO:**

El artículo está planteado sobre una amplia exposición de los conceptos del juego y las diferentes teorías que los sustentan, con la idea de fundamentar el principio que mantengo que lo verdaderamente importante del juego, no es el juego en sí, sino la forma de jugar. Por tanto, es trascendente en el juego, todo lo que al mismo rodea y en muchos casos las pequeñas cosas y detalles que a simple vista parecen intrascendentes.

## **SUMMARY:**

This article is raised on a wide exposition of the concept of games and the different theories that sustain them, with the idea of basing the principle I maintain that the truly important thing about the game is not the game itself, but how to play it. Therefore, everything is important within the game, all that surrounds it and in many cases the small things and details which do not seem important at first.

## INTRODUCCIÓN

La importancia del juego no está ni en la actividad, ni en el fin, ni en el significado que emane de él y que lo sobrepase, su esencia, está centrada completamente en él mismo. El juego tiene sentido por sí mismo. El mismo juego es la finalidad. “*Lo posee todo*” Moor (1987).

Esta idea acerca del juego, es la que pretendo desarrollar en este trabajo, a través de la cual y una vez descritas las diferentes definiciones y teorías que manifiestan diferentes autores sobre el porqué del juego, definiendo que lo verdaderamente importante del juego **es el propio juego y la forma de jugar**.

Podemos considerar el juego como la *actividad* fundamental de la infancia, en la que el sujeto que juega se entrega plenamente, de esta manera puede afirmar Schiller (1954) lo siguiente: “*el hombre sólo es completamente hombre cuando juega*”. El juego es una actividad sumamente compleja, la cual no se puede considerar exclusiva del ser humano, ya que es propia de cualquier especie animal superior, ni tampoco de la infancia, porque el hombre disfruta del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte.

Igualmente el término “*juego*” es polisémico y ha sido definido por diferentes autores y desde diferentes áreas (psicología, sociología, biología, etc.), lo que ha dificultado su estudio de forma integral. Mucho autores ven en el juego una actividad banal, insignificante, secundaria... sin embargo son ellos mismos los que dan al juego un poder rehabilitador de conductas desviadas en los niños y niñas. Es el juego como ludoterapia, Elkonin, (1985) terapia del juego, Moor, (1987)<sup>1</sup>.

A través del juego se puede comprender mejor al niño e incluso muchas de las actitudes y comportamiento de los mayores. J. Chateau<sup>2</sup> nos pone de manifiesto la importancia del juego, que se manifiesta en los niños de dos formas fundamentales: la atracción del adulto y el gusto por el orden, por la regla.

El tema del juego ha sido siempre un tema de interés para el conocimiento de las diferentes culturas y civilizaciones. El postulado central se apoya en que cada juego con sus normas, es consustancial a una determinada cultura: todo juego refleja la forma de entretenerse y participar de la sociedad que lo practica. La lógica interna de los juegos y deportes tradicionales está unida a los valores sustentados por el contexto social al que pertenecen Parlebás, (2003).

Para Claparède (citado por Hernández, 1965), los fundamentos de los juegos tradicionales y populares, siempre hacen referencia a factores culturales; como son los juegos de lucha y caza, o los juegos sociales, familiares y de imitación. Roger Caillois (1979) en relación del juego con las diferentes etnias afirma *“en alguna medida, una civilización y dentro de esa civilización de una época, puede ser caracterizada por sus juegos”*.

Especial significación está teniendo en nuestra sociedad actual la importancia del juego como medio para canalizar el aprovechamiento del tiempo libre (Duran 1995).<sup>3</sup>

Significado que se acentúa debido a la reducción del tiempo de trabajo, la incesante tecnificación de las sociedades industrializadas, así como por los valores educativos intrínsecos que conlleva. Y esto es así, puesto que el juego bien estructurado y planificado va a suponer una forma de planificación en la formación integral del niño y de la niña, dado que hoy día se quiere educar en la utilidad del tiempo libre y en su buen aprovechamiento, Manzano, (2003).

## DEFINICIONES

Teniendo en cuenta que el concepto de juego es amplio y a menudo ambiguo, sin embargo es absolutamente universal, plural, heterogéneo, flexible y necesario. El juego, de condiciones ambivalente (cualitativo y cuantitativo, pasado y presente,... cierto e incierto) se resiste a una definición categórica. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura, es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una ubicación conceptual definitiva. En este sentido cualquier intento, por muy erudito que sea, como máximo, sólo será capaz de captar una parte de la verdad del juego.

El estudio sistemático y riguroso del juego, diríamos que no se cita, hasta que aparecen autores como Claparède, Schiller, Groos, Huizinga, Chateau, Elkonin, Piaget, Caillois e incluso el mismo Parlebas.

Etimológicamente el término juego procede del: latín “iocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica (o lúdrica) que es el acto de jugar<sup>4</sup>.

Petrovski (citado por Elkonin, 1985) encuentra algunas diferencias del concepto del juego entre los diferentes pueblos. Así, para los griegos antiguos la locución “juego” significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que entre nosotros se denomina “hacer chiquilladas”. Entre los hebreos, la palabra “juego” correspondía al concepto de broma y risa. Entre los romanos, “ludo” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito, “kliada” era juego, alegría. Entre los germanos, la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el de un péndulo que producía placer. Posteriormente, la palabra “juego” empezó a significar en todas estas lenguas un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción.

Veamos en la siguiente tabla las definiciones de los autores más representativos.

DEFINICIONES DEL JUEGO (I)	
RUSSEL, A. (1970) <sup>5</sup>	El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.
J. BRUNER (1986) <sup>6</sup>	El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo.
JACQUIN, GUY. (1958) <sup>7</sup>	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.

DEFINICIONES DEL JUEGO (II)	
HUIZINGA, J (1972) <sup>8</sup>	El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que halla en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real.
BÜHLER. K <sup>9</sup>	Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga.
SPENCER, H (1983) <sup>10</sup>	El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar su exceso de energía.
ELKONIN, D. B. (1985) <sup>11</sup>	Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.
REAL ACADEMIA DE LA LENGUA <sup>2</sup>	La acción de jugar, pasatiempo o diversión.

## DEFINICIONES DE AUTORES MÁS REPRESENTATIVOS

Para el estudio de la definición del juego hemos tomados la de los autores más representativos en el estudio del mismo. Todos ellos han realizado diferentes trabajos sobre el juego y en especial el de los niños y niñas.

Las definiciones anteriormente expuestas, que por muy amplias que sean no llegan a tratar todos los aspectos del juego, podemos sacar los siguientes conceptos: “*actividad generadora de placer*”, “*ser el mismo*”, “*actividad espontánea*”, “*acción libre*”, “*sin utilidad propia*”, “*práctica social reproductora de acciones*”, “*pasatiempo, diversión*”...

Vista las diferentes definiciones del juego a continuación hago un estudio de las teorías más señaladas del mismo.

## TEORÍAS QUE TRATAN DE EXPLICAR EL JUEGO

A lo largo de los años se han elaborado numerosas teorías del juego, unas se fijan en determinados aspectos, otras se contradicen, algunas versiones justifican sus explicaciones en el principio de causalidad, tratando de responder al porqué se juega. De cualquier forma, en general son muchas las teorías las cuales se complementan en la comprensión de la ambivalencia del juego. Según O. Gruppe (1976) “*el juego se resiste a una clasificación conceptual definitiva, ya que cualquier teoría, lo más, logra, si no quiere sobrepasar sus propios planteamientos, es captar una parte de la verdad del juego*”.

Ante tal proliferación de interpretaciones, agrupo las principales teorías del juego atendiendo a la disciplina o ciencia en que sustentan sus argumentos, así podemos diferenciar teorías biológicas, psicológicas (psicoanalíticas y cognitivas), antropológicas o socioculturales y evolutivas.

De todas las teorías que han pretendido explicar la razón del juego, tan sólo enunciaremos las más ilustrativas o que más se acerquen a la comprensión del juego que se cita en el entorno escolar-académico. Estas teorías son las siguientes:

### **TEORÍAS BIOLÓGICAS**

- Teoría del exceso de energía. Herbert Spencer, 1897.
- Teoría de la terapia de restablecimiento. M. Lazarus, 1883.
- El juego anticipación funcional. Karl Groos, 1902.
- Teoría de la derivación por ficción. Claparède.

### **TEORÍAS PSICOLÓGICAS**

- Teoría del juego infantil. S. Freud. 1920.
- El juego como asimilación de la realidad. Piaget, 1945.

### **ANTROPOLÓGICAS Y SOCIOCULTURALES**

- Teoría del juego protagonizado de Vygotski-Elkonin

### **TEORÍAS EVOLUTIVAS**

- La teoría de la recapitulación. Stanley Hall. 1906.
- Teoría de la dinámica infantil. F. Buytendijk. 1933.
- Teoría del juego y el espacio potencial. D. W. Winnicott 1982.
- Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau. 1981.

### **TEORÍAS BIOLÓGICAS**

Durante la primera mitad del siglo XX la Psicología Infantil predominante, mantuvo una explicación descriptiva para todos los fenómenos psicológicos y biológicos. A grandes rasgos consideran que el juego es una liberación psicobiológica de energía vital para restablecer el equilibrio del organismo. Basan sus explicaciones en la condición instintiva que toda persona dispone como ser vivo. El juego posee una función biológica que le permite comparar el comportamiento lúdico animal con el humano.

#### **Teoría del exceso de energía. Herbert Spencer, 1897**

Las observaciones de Spencer de los juegos de los animales le llevaron a sostener que el juego tiene por función descargar energía excedente, es decir, no agotada en las actividades útiles como la super-

vivencia o la caza. En uno de los primeros libros de psicología, “*Fundamentos de psicología*” (1897) al indagar sobre la procedencia del impulso del juego, despliega su teoría de la manera siguiente: “*Hay un rasgo común que vincula las actividades denominadas juegos a las actividades estéticas, y es que ni las unas ni las otras intervienen en los procesos vitales*”, “*El juego es una inversión artificial de la energía que al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas a falta de las auténticas*”.

Como consecuencia de estas formulaciones, la pedagogía tradicional extrae que:

- El juego es una pseudo actividad sin significación funcional.
- El juego es incluso nocivo porque aparta a los niños de su deber.

Esta teoría sin embargo no explica ni la variedad de juegos, ni por qué los niños muchas veces cansados siguen jugando. Hoy sabemos que el juego es mucho más que descanso, recreación o descarga de una energía sobrante.

### **Teoría de la terapia de restablecimiento, o teoría del descanso. M. Lazarus 1883**

Lazarus dice, que parte del gran consumo de fuerza y energía que exige la vida laboral del hombre, hace necesaria una compensación. La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Observa el efecto recuperatorio del juego, y desde esta teorización, el juego es visto como una actividad que sirve para descansar y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles.

Se ve claramente que esta teoría está pensada más en el adulto que en el niño; y para él, el juego, es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales. Pero con esto no aparece que el juego sea una cosa completamente distinta. Y sin embargo en el hecho de que el juego es algo completamente diferente a una actividad orientada hacia un fin, se podría encontrar la posibilidad de una



compensación mucho más esencial y profunda que la única compensación que se tiene aquí en cuenta y que se debe a un cambio en las metas de la actividad.

También aquí se puede comprender fácilmente que tal efecto compensador, tanto del simple cambio en las metas del trabajo, como también el juego en sí, puede ser valorado terapéuticamente.

### **El juego anticipación funcional. Karl Groos 1902**

Con este filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para K. Groos <sup>12</sup>, el juego es preejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará en la vida adulta. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida:

“El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Además de esta teoría general del juego como preejercicio propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del preejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción... Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el “como sí” con sus muñecos). Para Piaget será la estructura mental del niño la responsable del acceso a la simbolización, así como para S. Freud se accede a la ficción simbólica porque el contenido de los símbolos está reprimido en el inconsciente.

Con relación a la naturaleza u origen del juego, para Groos el resorte de las actividades es instintivo (carácter biológico). Este punto

plantea grandes controversias entre los autores, algunos señalan el origen biológico (S. Freud, S. Hall...) otros su origen social (D. Winnicott, D. B. Elkonin, L.S. Vygotski.) y otros plantean posiciones más integradoras como la de Garvey (1977) que lo ve a un tiempo producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura.

### **Teoría de la derivación por ficción. Claparède<sup>13</sup>**

Definida por Claparède, sostiene que el juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan en la edad adulta y que los niños no pueden realizar (por ser prohibidas) o por no estar capacitados para ellas (como los mayores).

El juego tiende, como función, permitir al individuo realizar su yo, desplegar su personalidad, seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en el caso en que no puede hacerlo por medio de las actividades "serias". *"En el niño, escribe Claparède, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar"*. El niño es un ser que juega y nada más.

Claparède opina que el fondo del juego no está en la forma exterior del comportamiento, que puede ser completamente igual si juega como si no juega; está en la actitud interna del sujeto ante la realidad. Claparède estima que el síntoma más esencial del juego es la ficción. La conducta real se transforma en juego a causa de la ficción.

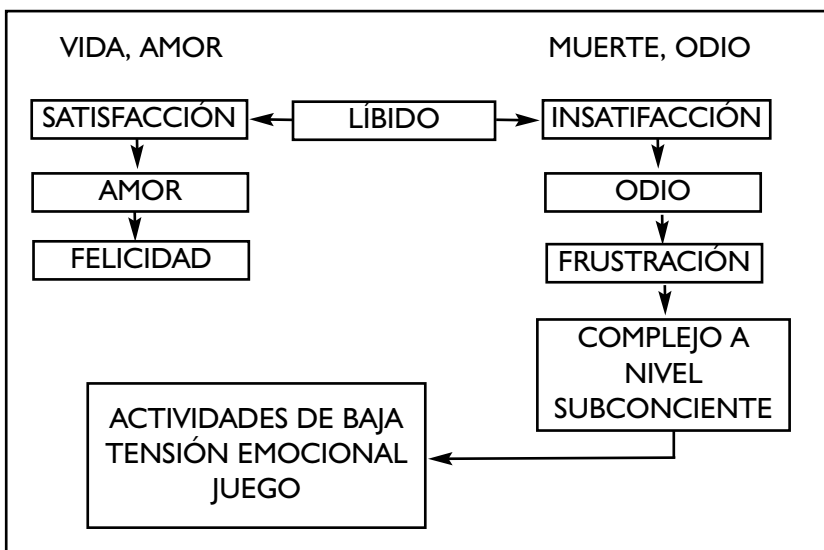
## **TEORÍAS PSICOLÓGICAS**

Las teorías psicológicas tratan de aportar algunas ideas que la psicología nos proporciona para tratar de conceptualizar la actividad lúdica y su papel en el desarrollo integral de los sujetos, Ortega, (1990).

### Teoría del juego infantil. S Freud. 1920

Los estudios desarrollados desde el psicoanálisis, “Más allá del principio del placer” han incidido más en el papel del juego en el desarrollo psicoafectivo y sexual del niño, y en su valor diagnóstico y terapéutico que en la descripción del juego en sí mismo. El juego es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos. En todo ser vivo existen dos impulsos vitales básicos:

De modo general, el juego sirve para que se de satisfacción a los instintos del ser humano mediante la sublimación, derivación motora o compensación.



S. Freud, iniciador de este enfoque, elabora *La teoría traumática del juego*<sup>15</sup> (el juego como elaboración de experiencias traumáticas) (“Mas allá del principio del placer” 1920). Sus conclusiones dan pie al abordaje de este tema por parte de otros representantes de la psicología profunda. Ch. Y K Buhler enunciaron *la teoría del placer funcional* (el juego como actividad principalmente psicomotriz orientada al perfeccionamiento) (1931). M. Klein, conceptualizó por primera vez una téc-

nica de análisis de niños mediante el juego (el juego es un lenguaje de símbolos que ha de ser interpretado como se interpretan los sueños) (*"Psicoanálisis de niños"* 1932). E. Erikson desde un psicoanálisis más culturalista llamó la atención sobre la idea del juego como una función del YO infantil en aras de su síntesis. Desde este enfoque analítico no podemos dejar de mencionar el trabajo de S. Freud que concluyó en su teoría que el juego en una de las líneas, al proponer una evolución que va del cuerpo a los juguetes y del juego al trabajo (*la capacidad lúdica se transforma en laboral*).

### **El juego como asimilación de la realidad. Piaget, 1945.**

Para explicar el desarrollo de cualquier dominio psicológico que se relacione con el conocimiento, es ya imprescindible referirse a la obra de Piaget, pero desde luego si hablamos del juego como marco para el aprendizaje de la misma manera nos tenemos que detener en este autor. *"La formación del símbolo en el niño"*. 1945.

Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil.

El origen del juego simbólico y del pensamiento representativo hay que buscarlo en la activación de esquemas motrices de carácter adaptativo. Los esquemas lúdicos-simbólicos son el resultado de la evolución de los esquemas sensorio-motóricos y en este sentido son idénticos a los esquemas no lúdicos, si bien con una mayor dosis de asimilación, esto es, con una cierta relajación en la acomodación del esquema a la realidad objetiva.

En su obra, Piaget nos ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así hoy sabemos, que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

## TEORIAS ANTROPOLÓGICAS Y SOCIOCULTURALES

Estas teorías hacen un planteamiento que encontramos coherente y globalizador, a la vez que permite el uso más adecuado y educativo del juego.

### Teoría del juego protagonizado de Vygotski-Elkonin.<sup>16</sup>

Esta teoría considera como unidad fundamental del juego el “juego protagonizado”, característico de los niños de la última edad de preescolar, juego social, cooperativo, de reconstitución de los papeles y las interacciones de los adultos. Anterior a él habría un juego simbólico centrado en los objetos mismos, que se nos aparece como continuación, en cierta medida, del juego sensorio-motor piagetiano. La teoría no reconoce como propiamente juego esta última categoría, pues la condición esencial para el reconocimiento de lo lúdico estriba en la situación de ficción. Por el extremo contrario, el del juego de reglas, la teoría propone un cambio en el énfasis de las reglas como tales, que sólo estaban implícitas en el caso del juego protagonizado, en detrimento del argumento o “aspecto exterior” del juego.

La de Piaget, es la otra teoría fundamental del juego con la que competiría esta de Vygotski-Elkonin. Y hay que reconocer que en ella el juego protagonizado se concibe como estructuralmente idéntico al juego simbólico de los primeros años. Elkonin nos muestra cómo en el juego protagonizado se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, cómo consiste en un continuo ejercicio de descentramiento, de colocarse en el punto de vista de otra persona (adulto), y eso justamente en los niños antes de la aparición del pensamiento operativo que permita la superación del egocentrismo infantil.

Podemos decir que no hay juego protagonizado en las sociedades primitivas con un nivel relativamente bajo de desarrollo. Esta tesis no debe llevar a la deducción de que son niños de un bajo nivel de desarrollo mental, ni faltos de imaginación, etc., La ausencia de juegos protagonizados es debida a la situación especial de los niños en la sociedad. Las herramientas y las formas primitivas de trabajo al alcance del niño le permiten independizarse pronto por necesidades de la sociedad mediante la participación directa de los adultos en el trabajo. No se trata de explotación del niño. El trabajo infantil tiene carácter de tarea social espontánea Elkonin, (1985).

Con el cambio del carácter de la producción se produjo, pues en la sociedad, otra división del trabajo. Los niños dejaron de participar en las diferentes actividades laborales superiores a ellos. La sociedad presenta a los niños la necesidad de aprender el manejo de los útiles de trabajo necesarios con la destreza del futuro hombre de trabajo.

## **TEORÍAS EVOLUTIVAS**

Establecen en el juego los pasos imprescindibles para el adecuado desarrollo evolutivo de la persona. Son tesis sustentadas desde la psicología operatoria.

### **La teoría de la recapitulación. Stanley Hall. 1906**

Este psicólogo y educador americano de influencia darwiniana ve en el juego la reproducción de formas primitivas. El juego desde este enfoque supone la reproducción de la filogenia en la ontogenia, es decir los juegos serían de edad en edad la reviviscencia de las actividades que en el curso de las civilizaciones se han sucedido en la especie humana.

Así, el juego infantil reflejaría el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos hasta el presente, y toda la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil.

Para Hall, se da una sucesión regular en la evolución de los juegos, sus contenidos corresponden a actividades ancestrales y la función que

estos tienen es la de liberar a la especie humana de esos residuos, apremiando al desarrollo de etapas superiores (origen biológico).

Encontramos ecos de esta interpretación en el trabajo de A. Aberastury<sup>17</sup>, al desarrollar la ontogenia del juego indica que el tambor fue utilizado en la historia de la humanidad en los rituales de fecundidad, luego se utilizó como medio de comunicación y más adelante en las ceremonias de guerra y de muerte, y que cada niño repite este desarrollo histórico con su tambor: “Al final del primer año simboliza el vientre fecundo de la madre, luego se hace un medio de comunicación y por último un objeto para descarga de sus tendencias agresivas sin culpa”.

Las observaciones de Hall aportaron un punto de mira al análisis del juego, sin embargo, como opina J. Piaget y H. Wallon que el contenido de los juegos varía según el medio físico y social del niño y que no puede ser exclusivamente resurrección hereditaria.

### **Teoría de la dinámica infantil. F.Buytendijk. 1933.**

El psicólogo y biólogo holandés Buytendijk crea la teoría más ambiciosa de la época, y más representativa del pensamiento europeo del momento sobre el juego infantil. Afirma que la infancia explica el juego: el ser viviente juega porque aún es joven. Este autor determina **cuatro rasgos primordiales** de la infancia infantil que conducen al niño a jugar:

1. *La incoherencia sensoriomotriz o mental.* La ambigüedad de los movimientos.
2. *La impulsividad.* Los niños lo mismo que los animales no están nunca quietos, a causa de la impulsividad espontánea, que tiene fuentes internas.
3. *La actitud patética ante la realidad*<sup>18</sup>. Está relacionada con que los niños se distraen con suma facilidad, o se dejan llevar, la tendencia que tienen a imitar y el candor que los distingue.
4. *La timidez ante las cosas.* No se puede considerar producto del miedo, pues en muchos casos son impávidos. Les retrae los movimientos del objeto y los del sujeto hacia el objeto, es una ambivalencia que dura hasta que se establece una clara relación del sujeto con el medio.

Todos estos rasgos: ambigüedad, carácter impulsivo, actitud patética ante la realidad y la timidez llevan al animal joven y al niño a jugar.

Buytendijk hace la primera delimitación entre el juego y otras actividades, diciendo: “*El juego es siempre juego con algo*”. De ahí se deduce que, en la mayoría de los casos los denominados *juegos dinámicos* de los animales (Groos) no son juegos (Claparède no está de acuerdo con este aspecto de la teoría de Buytendijk).

### **Teoría del juego y el espacio potencial. D. W. Winnicott (1982)**

Winnicott considera que en el espacio potencial, es la zona localizada entre el niño y la madre, lugar que no se encuentra en su interior, pero tampoco está fuera, es donde transcurre el juego. Este escenario lúdico se constituye a través de las relaciones que establece el niño con el denominado objeto transicional.

### **Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau. 1981.<sup>19</sup>**

Chateau, en su teoría, dice que el juego proporciona más que un placer sensual, un placer moral. El juego es el único medio que tiene el niño para autoafirmarse. Jugando se desarrolla la capacidad intelectual al descubrir constantemente algo nuevo.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia. Por el juego, se desarrollan las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado, es también el que juega más y mejor. La infancia, tiene por consiguiente el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. El juego es así el centro de la infancia, y no se lo puede analizar sin señalarle un papel de preejercicio, como decía Groos.



## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

A continuación vemos las características de los juegos en los autores más significativos y que para nuestro entender más han profundizado en este tema:

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO				
HUIZINGA (1984)	GERARD SCHMIDT	CHATEAU (1973)	PIAGET (1961)	SEYBOLD. (1976)
1.El juego es más viejo que la cultura. 2.El juego es lo no serio. 3.Es sinónimo de libertad. 4.Es superfluo. 5.Se escapa de la vida corriente. 6.El juego busca crear un orden. 7.Es incertidumbre. 8.El juego genera reglamento. 9.El juego se rodea de misterio.	1.El juego es libertad. 2.Irreal. 3.Ambivalencia. 4.Totalidad. 5.Limitado. Comunicativo	1.El juego constituye un mundo aparte. 2.El juego es evasión. 3.El juego prepara para la vida seria.. 4.Con el juego se olvida el mundo real. 5.Busca el triunfo. 6.Se busca y se prueba la personalidad.	1.El juego busca el placer. 2.El juego es desinteresado. 3.El juego busca el descanso. 4. Surge de manera espontánea	1.El juego es ante todo acción libre. 2.El juego no es la vida ordinaria. 3.En el juego siempre hay algo en suspenso. 4. El juego crea orden. 5.El juego se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. 6.El juego estimula la sociabilidad.

Características del juego	Orden	Huizinga	Gerhart Schmidt	Chateau	Seybold	ClapaGroos Buyte	Piaget
Irreal	1	x	x	x	x		
Libertad	2	x	x		x	x	
Placer	3	x					x
Tensión	4	x			x		
Limitado en el espacio y el tiempo	5		x		x		
Orden	6				x	x	
Ficticio	7	x					
Comunicativo	8	x	x		x	x	
Ambivalencia	9		x				
Desinteresado	10			x		x	x
Descanso	11						x
Prepara	12			x			
Busca el triunfo	13			x			
Totalidad	14		x				
Se prueba la personalidad	15			x		x	
Ejercicio	16						
Rodeado de misterio	17	x				x	
Reiteración	18						
Espontáneo	19						x
Más antiguo que la cultura	20	x					

## EL JUEGO INFANTIL Y EL SEXO

Vamos a realizar una reflexión acerca de los diferentes modos de entender y practicar el juego por parte de los niños y de las niñas, y en que aspectos coinciden y en aquellos que discrepan. La simple observación en mis múltiples años dedicados a la enseñanza y práctica de los juegos con los niños y niñas, me hacen llegar a unas conclusiones sobre las diferencias de los juegos de los niños y de las niñas, son las siguientes:

### **El juego de las niñas.**

- Es disciplinado. Respetan las reglas y su cumplimiento.
- Tiene menos iniciativas.
- Menos arrebatos.
- No existe jerarquía (respecto a líderes).
- Aceptación por edades.
- Tiene gran importancia los aspectos verbales y musicales, por lo que han generado a su alrededor un rico folklore: cantan jugando al corro, recitan “formulillas” en la adivinanzas y usan la mímica para escenificar diálogos cantados, Maestro, (2002).

Según Lehmann y Witty<sup>21</sup> (citado por Chateau, 1973), el juego de las niñas es tranquilo (ritmo, música, dramatización). Otra observación de estos autores es que no existen juegos de construcción.

- Terman (citado por Chateau, 1973), en una clasificación en la cual hizo una graduación entre 0-24 según el coeficiente de masculinidad de los juegos, (esfuerzo físico y violencia, etc.): El juego de las niñas está por debajo de 13. También observó que eran más sociales, influye su intromisión, inferioridad de conductas, quitándoles iniciativas. Más disciplina de grupo.

### **El juego de los niños.**

- Más indisciplinado, más arrebatos.
- Tendencia por los juegos de construcción. Bühler (1934) dice: “*Se puede llegar a la conclusión de que los varones prefieren los materiales de construcción a cualquier otro material*”
- Terman observó que su coeficiente de masculinidad de los juegos es mayor de 13, es decir, que realizan actividades de mayor esfuerzo físico (fútbol, cometa, zancos, esquí, natación...)
- Lehman y Witty observaron en sus diferentes trabajos de investigación que los juegos de los niños son más activos y vigorosos, juegos que implican destreza y habilidad motriz

- Hatwik, Foster y Green ven que los niños pelean, no comparten, se molestan,,,, tendencia dominadora.

En 1984 un grupo de maestros y psicólogos estudiaron el juego, concluyendo:

Respecto al esfuerzo: Niños: 5 veces superior al de las niñas. Consideran a las niñas más inútiles, creando en ellas sentimientos de inferioridad.

Respecto al espacio: Niñas: Pequeños espacios, rincones. Niños: Espacios sin límites. Adquieren mayor seguridad en el medio, y se acostumbran en un futuro a diferentes espacios.

Respecto al agrupamiento: Hay gran separación. La consideración de mixto, las niñas aceptan a los niños, no ocurriendo así en el caso contrario. No se ve mal en el resto del sexo la mezcla.

Respecto a papeles sociales. Niños: Deben mostrar su valía, arriesgan, buscan protagonismo, no existe el fracaso. Esto produce que sean más luchadores en la vida, pero no admiten sus debilidades o posibles fracasos. Niñas: Más admisibles (papeles principales secundarios). No necesitan protagonismo, ni mostrarse a los demás. Dejan el protagonismo a otros (*estrategia social*). Muy influenciadas por los medios de comunicación (*hacen tareas de su sexo*). Se sienten más seguras en determinados espacios (la corta distancia).

A continuación vamos a ver como el juego que es susceptible de las más diferentes posibilidades, puede ser un magnífico elemento educativo o puede ser, igualmente, artífice de todo lo contrario.

## **EL JUEGO COMO CONTENIDO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

Al pensar en el juego como un contenido de la Educación Física, debemos de darle unas determinadas características que nos permitan hacer de él un elemento educativo capaz de contribuir, como el resto de los contenidos, a conseguir los fines y objetivos que la educación se plantea. A continuación veremos algunas de estas características:

- Los juegos propuestos deben potenciar **la creatividad**. Una persona creativa se encuentra más preparada para afrontar la vida actual, que una persona con muchos conocimientos. Esta característica en los juegos, es valorada por la mayoría de los autores (Huizinga, Schmidt, Seybold... ).
- Debe permitir en primera instancia el **desarrollo global** del alumno, posteriormente se pueden potenciar aspectos más específico. Sobre este punto coinciden los autores estudiados en la globalidad de los juegos en los primeros años de la vida de los niños y niñas (Piaget, Huizinga, etc. )
- Debe constituir preferentemente una vía de **aprendizaje cooperativo**, evitando situaciones de marginación que trae en muchas ocasiones consigo una excesiva competitividad. Corresponde al carácter de sociabilidad destacado por los diferentes autores, (Chateau, Huizinga, Seybold, etc. ). La práctica surte mayores efectos formativos sino práctica cada uno por sí solo, sino juntos con el fin de alcanzar una meta común.
- Deben de mantenerse **la actividad** de todos los alumnos, procurando huir de los juegos eliminatorios, buscando otras opciones, cambios de papales, puntuaciones, etc. (Schmidt, Chateau, etc)
- Mediante el juego se pueden conseguir **vivencias** en la vida cotidiana que aseguren la experiencia, (Huizinga, Seybold, )
- La **aceptación personal** pretende sobre todo la aceptación plena del otro, la tolerancia, la sinceridad y seguridad, son los puntos de partida en que el individuo debe apoyarse, (Claparède, Groos, etc.).
- El juego debe ser una actividad **gratificante**, sobre todo al introducir la característica tan importante de la participación de manera lúdica y placentera. Esta consideración es destacada en los juegos por la totalidad de los autores que los han estudiado los mismos, (Huizinga, Schmidt, Claparède, Piaget, etc.).

Es imprescindible la participación del profesor en las diferentes sesiones de juegos, tratando en todo momento conseguir una mayor motivación e integración de todos los alumnos y alumnas en la clase en los mismos, observando los problemas que puedan surgir: separación

de niños y niñas, zonas de peligro, situaciones de violencia, agrupaciones inadecuadas, etc.

De la misma manera el profesor velará por la utilización correcta del material empleado en los juegos, utilización creativa del mismo y evitará en todo momento las situaciones de peligro que se puedan ocasionar. Si los materiales pueden ser de fabricación propia y novedosos, mejor.

Los juegos, se dice, que no tienen edad, y aunque esto es verdad debemos de tener en cuenta las actividades y pruebas que se piden en los mismos. Un determinado juego lo podemos cambiar de edad cambiando las distancias a recorrer, los balones empleados, las distancias para hacer diana etc. Estas características son las que verdaderamente definen la edad del juego, que estén adaptadas a las capacidades de los niños y niñas que los van a jugar. La aplicación de un juego depende del profesor que lo planteé, del grupo y de la relación entre ambos.

Uno de los grandes problemas del juego es la correcta utilización de la competitividad, (Kird, Arnold, Seybold, Parlebas, Orlick, etc). Gran número de juegos que se practican en las escuelas están inscritos en aquellos cuyo predominio es la competición "Agón". Para Caillois los juegos de competición se centran en un enfrentamiento entre oponentes con las mismas oportunidades, de tal manera que el triunfo será algo personal. Es preciso educar en la competición para evitar caer en casos como: no querer participar por miedo al fracaso, a la burla, perder la autoestima ante sucesivos fracasos, etc.,

Al considerar el juego como recurso didáctico, Delgado Noguera, (1991), lo entendemos "*como conjunto o elemento disponible para resolver una necesidad*", el juego alcanza su máxima importancia dentro del contexto educativo. En primer lugar hay que señalar la capacidad de utilizarlos como elemento motivador de los alumnos y de las alumnas hacia la participación en las actividades en clase dado su contenido lúdico que lo hacen especialmente atractivo. En cuanto a sus características son especialmente versátiles para poder adaptarse a los diversos objetivos educativos y a las características de los alumnos y alumnas, ya que la posibilidad de modificar las normas para acercar la participación a la consecución de los objetivos para hacerlos más participativos, o a practicar con la parte corporal deseada acorde con el

objetivo, permiten al profesor una capacidad de maniobra suficiente para que con modificaciones sucesivas de las normas, pueda completarse un aprendizaje sin haber dejado de proponer actividades lúdicas. En este sentido, el juego como recurso didáctico se puede utilizar de dos maneras básicamente:

- Como instrumento o medio de conocimiento del niño.
- Como instrumento de desarrollo, perfeccionamiento o corrección de las cualidades psicofísicas del niño/a.

### **PERO...**

Los sociólogos, nos alertaron sobre algunos problemas que la práctica del deporte y de su progenitor el juego puede acarrear. Herbert Spencer y Thorstein Veblen (1979) son seguramente los autores más significativos sobre el mantenimiento de esta idea. El juego y el deporte, aún siendo empleados aparentemente de la misma manera, pueden desarrollar diferentes fines. Por ejemplo, un juego, en un momento determinado y practicado en una determinada situación puede conseguir la integración, la solidaridad, la tolerancia, el orden etc., mientras que por otro y en otras circunstancias puede favorecer lo contrario. La marginación, la violencia, el engaño, etc.

Igualmente autores del campo de la Educación Física llamaron la atención del problema que en muchos casos puede tener el juego y el deporte como componentes educativos en la enseñanza, (Arnold, 1991, Kird, 1990, Parlebas, 1988, Orlick).

En la dualidad del juego que surge entre la victoria o la derrota del contrincante, por un lado, y entre el juego limpio y la utilización de malas artes por otro, se pueden dar elementos diferentes en su interpretación educativa. Un exceso de competición en los juegos nos lleva a considerarlos en muchos casos como antieducativos, mientras que en otros, la propia competición bien ordenada y realizada es un excelente medio de educación. Arnold (1990) mantiene una dura crítica contra los juegos y deportes de competición en la escuela, pues mantiene que la competición, en sí misma, es mala. Afirma que la compe-

tición en las escuelas resulta esencialmente inmoral ya que provoca y refuerza conductas sociales indeseables.

Veblen<sup>22</sup> encuentra en el juego y en el deporte los referentes más bajos que emanan de la clase ociosa. Nos dice: *“La afición al deporte atlético, que puede manifestarse no sólo en la participación directa sino también en su apoyo sentimental y moral, constituye una característica más o menos explícita de la clase ociosa, que esta, por lo demás, comparte con los criminales de las capas sociales más bajas y con todos aquellos elementos atávicos ornados de inclinaciones preponderantemente depredadoras”* Para Veblen la valentía en la vida se manifiesta o como violencia o como engaño, y ambas manifestaciones se dan de manera abundante en el juego deportivo. Así, dice, la treta, la falsedad y el amedrentamiento tienen un puesto fijo en toda competición.

Ante situaciones de agresividad, tensión, ansiedad, etc., ¿es el juego una catarsis o liberación o por el contrario, las provocan?. Hay opiniones en todos los sentidos, y cada uno aporta sus pruebas. Esto viene a corroborar la teoría que venimos defendiendo, de que lo importante no es el juego, sino, la forma de jugar. En todos estos casos, se apunta hacia la importancia de la acción educativa en su conjunto y no sólo por la aplicación de un programa de juegos determinado. Por todo esto se añade como condicionamientos, otros factores que configuran el verdadero contexto educativo del niño. La edad, el sexo, la salud, la inteligencia natural, la constitución física, las actitudes de padres e hijos, las experiencias de éxitos y fracasos en el pasado, la naturaleza de las relaciones entre el profesor y el alumno, etc. De todas estas y otras semejantes realidades dependen los resultados, Cagigal, (1981).

Podemos finalizar diciendo que el juego y en especial el competitivo, es uno de los grandes logros, mitad cultura, mitad naturaleza, del hombre en su proceso civilizante. Sin embargo: *“cuando la rivalidad llega a tronarse conflictiva, incluso mortífera, se está alterando uno de los grandes cauces por donde se canalizó “humanamente”, por donde se “humanizó” esta poderosa energía de competencias a vez creadora y destructiva”*, Cagigal, (1981).



## BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTUI, A. (1979). *El niño y sus juegos*. Paidós. B. Aires.
- ARNAIZ, SABINO. (1964). *El deporte en Grecia*. Madrid. Artes gráficas. S.A.
- ARNOLD, P. J. (1991). *Educación Física, movimiento y currículum*. Ediciones Morata. Madrid.
- ARRAEZ, M. A. (1997). *¿Puedo jugar YO?. El juego modificado. Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades especiales*. Proyecto Sur. Granada..
- BLAZQUEZ, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Deportes. Técnicas. Barcelona
- BLAZQUEZ, D. (Coordinador del libro). (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Inde. Barcelona.
- BÜHLER, K. (1934). *El desarrollo espiritual del niño*. Espasa-Calpe. Madrid.
- BUYTENDIJK, F. J. (1932). *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levendriften*. Amsterdam
- CAGIGAL, J.M. (1981). *¡Oh deporte! (Anatomía de un gigante)*. Editorial Miñon. Valladolid.
- CAILLOIS, R (1979). Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación. En *Sociología del deporte*. Miñon. Valladolid
- CHATEAU, J. (1973).- *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz. Buenos Aires.
- CHAVES, R. (1964). *El juego en la Educación Física*. Doncel. Madrid.
- CHAVES, R. (1966). *La educación Física en la escuela*. Doncel. Madrid.
- CRATTY, B. (1982). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. Pax-Mexico. México.
- DELGADO NOGUERA, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Universidad de Granada.
- DEVÍS, J. y PEIRÓ, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en*

*educación Física: La salud y los juegos modificados*. Inde. Barcelona

DÖBLER, E. DÖBLER, H. (1981). *Manual de juegos menores*. Stadium. Buenos Aires.

DURAN GONZÁLEZ, J. (1995). Análisis evolutivo del deporte en la sociedad española (1975-1990): Hacia una creciente complejidad y heterogeneidad deportiva. En. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. Vol.2 nº 1-1995.

ELKONIN, D. (1985). *Psicología del juego*. Visor. Madrid.

ELSCHENBROICH, D. (1979). *El juego de los niños. Estudio sobre la génesis de la infancia*. Madrid. Zero.

FAMOSE, J. P. (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Paidotribo. Barcelona

FERNÁNDEZ NARES, S. (1993). *La Educación Física en el sistema educativo español: La formación del profesorado*. Universidad de Granada.

FERNÁNDEZ, M<sup>a</sup>. LL. (1979). Jugar es aprender. En: *Cuadernos de Pedagogía*. Pp: 4-9. Nº 57.

GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea. Madrid.

GARCÍA-FOGEDA, M. A. (1982). *El juego predeportivo en la educación física y el deporte*. Pila Teleña. Madrid.

GARVEY, C. (1977). *El juego infantil*. Morata. Madrid.

GROOS, K. (1902). *The Play of man*. Appleton. N. York.

GRUPPE, O. (1976). *Teoría pedagógica de la educación física*. INEF. Madrid.

GUTIÉRREZ, M. (1989). *140 juegos de educación psicomotriz*. Wanceulen. Sevilla.

GUTIÉRREZ, M. (1991). *La educación psicomotriz y el juego*. Wanceulen. Sevilla.

HERNANDEZ ANTON, J. L. (1975). *Juegos*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.

HERNÁNDEZ RUIZ, S. (1965). *Psicopedagogía del interés*. Barcelona. Uthea.

- HUIZINGA, J. (1984). *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Madrid.
- JARES, X. (1989). *Técnicas y Xogos Cooperativos para toda-las edades..* Nova Escola Gallega. Vía Láctea. Vigo
- KIRK, D. (1990). *Educación Física y currículum*. Universitat de València
- LANUZA, E. (1980). *El juego popular aplicado a la educación*. Kapelusz. Madrid.
- MAESTRO, F. (2002). *Actas del tercer Congreso Internacional de E.F.* Los juegos tradicionales o la tradición de jugar. Jerez de la Frontera.
- MANZANO, J.I. y OTROS. (2003). *Currículo, Deporte y Actividad Física en el Ámbito Escolar. La visión del profesorado de EF en Andalucía*. Informe Final. IAD. Málaga.
- MENDEZ GIMÉNEZ, A. (1988). *El juego en el ámbito de la Educación Física. Revisión conceptual*. Internet.
- MOOR, P. (1987). *El juego en la educación*. Herder. Barcelona.
- MORENO, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos. Madrid.
- MOTOS, T. (1985). *Juegos y experiencias de Expresión Corporal*. Humanitas. Barcelona.
- NARGANES, C. (1993). *Juego y desarrollo curricular en educación Física*. Wanceulen. Sevilla.
- OÑA, A. (1987). *Desarrollo y motricidad: Fundamentos evolutivos de la Educación Física*. INEF. Granada.
- ORLICK, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Editorial Popular. Madrid.
- ORLICK, T. (1990). *Libres para cooperar libres para crear*. Paidotribo. Barcelona
- ORTEGA, R. (1990). *Jugar y aprender*. Diada. Sevilla
- PARLEBAS, P. (et al). (1988). *Las cuatro esquinas del juego*. Agonos. Lérida
- PARLEBAS, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Unisport. Málaga.
- PARLEBAS, P. (2003). *El juego en la actualidad*. Conferencia en el

Congreso Internacional. Docentes de E.F. Jerez de la Frontera.

PIAGET, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura económica. México

RÜSSEL A. (1985). *El juego de los niños*. Herder. Barcelona.

SANCHIS, J. R. MOLINA, J. P. (1998). Los juegos modificados en la Educación Primaria. *Actas del II Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte*. Almería.

SCHILLER, F. (1954). *La educación estética del hombre*. Espasa-Calpe. Madrid.

SCHMIDT, G. (2002). *Actas del tercer Congreso Internacional de E.F.* Posibilidades de la recreación. Pp: 213-222. Jerez de la Frontera.

SEYBOLD, A. (1976). *Principios didácticos de la educación física*. Kapelusz. Buenos Aires.

TRIGO E. (1989). *Juegos motores y creatividad*. Inde. Barcelona

VAZQUEZ, B. (1989). *La Educación Física en la Educación Primaria*. Gymnos. Madrid.

VEBLEN, T. (1979). El deporte como conducta depredadora atávica. En *Sociología del deporte*. Miñon. Valladolid.

VEBLEN, T. (1995). *Teoría de la clase ociosa*. Fondo de Cultura Económica. México.

VICENTE, M. (1988). *Teoría pedagógica de la actividad física. Bases epistemológicas*. Gymnos. Madrid.

YIGOTSKI, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica. Barcelona.

VIZUETE, M. GUTIERREZ, J. (1984). *Juegos populares extremeños*. Editora Regional Extremeña.

WEIN, H (1991). *Hockey*. Comité Olímpico Español. Madrid.

WINNICOTT, D. (1982). *Realidad y juego*. Gedisa. Barcelona.

## Notas

1. *El juego en la educación*. Paul Moor 1987. Versión castellana de la obra: "Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung"

2. *Psicología de los juegos infantiles*. Chateau, 1973. Título de la edición original: "L' enfant et le jeu".

3. Sobre una encuesta de García Ferrando, en: DURAN GONZÁLEZ, J. (1995). Análisis evolutivo del deporte en la sociedad española (1975-1990): Hacia una creciente complejidad y heterogeneidad deportiva. En. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. Vol.2 nº 1-1995.

4. En el libro de Chateau *Psicología de los jugos infantiles* en una nota de la traductora (Helena Voldan) encontramos: "En español se dice lúdico (del latín ludicer, ludicrus) y no lúdico, como suele leerse en las obras pedagógicas. Lúdico es un galicismo, copia del francés ludique, voz que se deriva del latín ludus, "juego".

5. *El Juego de los Niños*.(1985) Das Kinderspiel. München, 1965.

6. *Juego, pensamiento y lenguaje*. (1986).

7. *A educación por el juego*. Ed. Alianza. Madrid.

8. *Homo Ludens*. También título original.

9. *El desarrollo mental del niño*. Traducido del alemán. BÜHLER, K. 1924

10. *Fundamentos de la psicología*.

11 *Psicología del juego*. Título original de la primera edición en ruso: "Psicología Igrí". Moscú, 1978.

12. *El juego de los animales* "Les jeux des animaux" 1902

13. *Psychologie de l' enfant*. 1927

14. *Más allá del principio del placer*

15. S. Freud ni expuso en ningún sitio su teoría del juego ni se propuso la misión de crear tal teoría. Trata los problemas del juego sólo de paso, en relación con su tentativa de penetrar en "el otro lado del principio del placer".

16. Psicólogos de la escuela soviética, cuyo punto de orientación es la tesis marxista de que la consciencia del hombre, es decir, el desarrollo humano es de naturaleza histórico social. Sus más relevantes

representantes L.S. Vygotski, "El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño". 1933 publicado en 1966 y D. B. Elkonin, "Psicología del juego infantil" 1978.

17. Este psicoanalista infantil hace este estudio en una de sus obras "El niño y sus juegos" (1977)

18. Buytendijk entiende por "patética", la actitud opuesta a la gnóstica y que podría caracterizarse como relación directamente pasional ante el mundo circundante, debida a la reacción ante la novedad del cuadro del mundo que se ofrece al animal joven o al niño.

19. *Psicología de los juegos infantiles*. L' enfant et le jeu.

20. Notas tomadas personalmente del curso de Juegos Infantiles en UNISPORT. 1988.

21. Trabajo de investigación realizado sobre una encuesta de más de 19.000 niños y niñas

22. Thorsten Veblen es un sociólogo que ya a principios de siglo escribió abundantes textos sobre los problemas que emanan de la práctica del juego y del deporte, anunciando en muchos casos las situaciones a las que posteriormente se ha llegado por un exceso de competición.