

Tipo de artículo: Artículo original

Recibido: septiembre, 2016

Aceptado: diciembre, 2016

La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano

The game importance like social function behind human progress

Nelly Astrid Gómez Cabrera ^{1*}

¹ Corporación Universitaria Minuto de Dios. Cll 136 # 105c 17 bl 1 apto. 401 Suba Refugio, Bogotá Colombia.

* Autor para correspondencia: nelicillagc@gmail.com

Resumen

En el jardín infantil o colegio los docentes observan la interacción de la niña y el niño con sus compañeros, en el momento del juego, a través de sus actitudes, se identifican las dificultades o falencias. Se parte de los fundamentos teóricos expresados por investigadores del tema, además se emiten juicios y criterios de los autores, en los que se evidencian las diferentes formas de actuar, reflexionar, colaborar y socializar, en las etapas evolutivas de cada individuo.

Palabras clave: jardín infantil, juegos, socialización, etapas evolutivas.

Abstract

In kindergarten or school, teachers observed the interaction of the girl and the boy, with the others child's at the time of the game, through their attitudes, difficulties or shortcomings are identified. This investigation begin in the theoretical foundations expressed by researchers in the field, besides judgments of the authors in which the different ways of acting, thinking, working and socializing in the developmental stages of each individual show are issued.

Keywords: kindergarten, games, social skills, development steps.

Introducción

“Las niñas y los niños son de adultos, lo que juegan de pequeños”

Los autores Omeñaca R, y Ruiz J, al referirse a los juegos plantean lo siguiente: “...Especialmente durante la infancia, el juego constituye un mundo de enfrentarse a la realidad que, al igual que otras conductas consideradas como “serias”, implica a la totalidad individual y proporciona vivencias y experiencias que permiten el progreso personal. No es extraño, en consecuencia, que los niños acometan la actividad lúdica con una mezcla de alegría y seriedad...” (2005, p.9).

Por lo tanto, el juego se convierte en una función social al momento de la interacción entre individuos, dando pasos para adquirir destrezas y aptitudes sociales necesarias en etapas posteriores de la vida, como compartir la alegría con los compañeros, comprometerse con ellos, aceptar variadas opiniones, moderar sus expresiones, entre otras.

Los juegos generan diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo ejecutan, es una actividad capaz de transmitir emociones, alegría, salud, estímulo, motivación, deseo de ganar, permitiendo la socialización e inclusión de otros participantes, por ello se convierte en una acción vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar, sino la diversión, lo cual genera placer.

El trabajo pretende argumentar por qué el juego es un medio natural donde las niñas, niños, jóvenes y adultos deben expresar su creatividad, sentimientos y emociones.

Desarrollo

En la actualidad la sociedad actual presenta diferentes dificultades de convivencia que llevan a hechos violentos y a la pérdida de valores, lo cual se puede mejorar si realizamos prácticas continuas de juego y actividad física como parte de integración entre las comunidades.

Lo bueno es que podemos satisfacer todas nuestras necesidades si nos decidimos a cambiar de actitud y revisamos nuestra escala de valores cuando jugamos y trabajamos con los demás. Al cambiar de forma de pensar, nuestro comportamiento varía, y las interacciones con los demás son más fructíferas

y profundas, porque el mismo proceso reaviva en nosotros el sentido de la alegría y del deleite. (Steffens Ch, Gorin S, 2005).

La práctica del juego y el deporte permite que de manera sencilla logremos dar solución a diferentes problemas y a su vez modificar comportamientos agresivos que se presentan en la sociedad especialmente entre la juventud. El juego en grupo reúne diferentes formas de pensar, fomenta la cooperación, permite opinar, reflexionar, tolerar, colaborar, diferenciar entre quienes participan de él. Es el momento del juego en el que se refleja y se da a conocer la forma de ser y el dinamismo de cada individuo.

El juego es una actividad que transforma inicialmente a quien lo realiza, además es una herramienta educativa, una experiencia que se disfruta en diferentes grupos socio culturales y favorece el proceso de relaciones interpersonales; este constituye una dimensión vital en el desarrollo de las niñas y niños que les permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como la cognoscitiva, socio afectiva, volitiva y la física.

Según los autores María Teresa. A. Eloísa I. y María L. "...El juego desempeña una función social porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es realmente una preparación para la vida, ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Mediante los juegos se aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente;..." (Arango, 2005, p.12)

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Como término, el juego es de un significado diferente según el idioma que lo utilice: para los antiguos griegos significaba la acción característica de las primeras edades, para los hebreos era chiste o risa, para los rusos equivale a recreación, para los romanos alegría, a los alemanes les significa movimiento que produce satisfacción, pero en sentido general el juego es gozo, placer, peligro, aventura, riesgo y suerte, mediante una actividad determinada.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. c., estos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades del juego en el ser humano, en conjunto con una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Huizinga, Gross, Freud, Elkonin, Caillois, Buytendij, Gutton, Krupskaia, Leontiev, Piaget, Vigotski, Zhukouskaia son algunos de los teóricos que profundizaron en el juego y con más actualidad: De Borja, Garon, Dinello, Motta, Ortiz y Fullea, Castro Núñez, Pila, Bolívar, Cagigal, Watson y otros.

Muchos autores estudiosos del juego están de acuerdo en la imposibilidad de encerrar el juego en un concepto científico estricto y esto es verdad, pero no totalmente. Por ejemplo el *Homo Ludens* (1938) es un libro publicado por el profesor, historiador y teórico de la cultura holandés Johan Huizinga, en el título se puede traducir como *Hombre que juega*, el escritor utiliza el término de la teoría del juego y discute sobre la importancia del juego en la sociedad y la cultura.

En nuestra opinión algunos investigadores consideran el juego como la manifestación de la capacidad psíquica ya madura, otros como la manifestación de la imaginación y la fantasía puesta en movimiento y otros como una manifestación de desarrollo del pensamiento, además en sus teorías destacan la importancia del juego desde el punto de vista biológico, para el desarrollo psíquico del niño, aunque no le confieren al juego el importantísimo papel en la psiquis del niño, es decir que la experiencia se adquiere por conducta heredada.

Al inicio, el juego puede aparecer, según estos pensadores, como una necesidad biológica, para liberar energías y para el desarrollo de la psiquis, pero ¿por qué los seres humanos juegan aun cuando están cansados?, ¿por qué aun los adultos tenemos deseos de jugar?, ¿todos los juegos llevan

al desarrollo multilateral de la personalidad o solo de la psiquis? Teniendo en cuenta lo anteriormente citado se puede plantear que el juego:

Es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se realiza de forma placentera sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarlo. Es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero las niñas y niños también juegan para descubrir, conocerse, crear, conocer a los demás y a su entorno.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural, es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Investigadores como Borges y Gutiérrez (1994), en su "Manual de juegos socializadores, para docentes", afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Peña (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Posteriormente García (1998) en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización. En estas investigaciones se resalta la importancia de los juegos en la formación integral de las niñas y niños.

Fírvida, Noy (2004) en su trabajo “Estudio de la actividad lúdica en los estudiantes de séptimo y octavo grados de la enseñanza media de la ciudad de Santa Clara” concluye que con los juegos el niño o el adolescente desarrolla su capacidad creadora, relaciona, comprueba y elige. Lentamente gana confianza, voluntad y paciencia, logrando así un desarrollo natural e integral de su personalidad. En el juego se desarrolla el sentido de la crítica y la autocrítica.

Payá (2006) en su investigación “La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea” plantea que las actividades de juego favorecen el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética), ha hecho que desde antaño los educadores fijen su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

Los autores de este trabajo Hernández Moya, R y Gómez Cabrera, N, coinciden al plantear que el juego permite la interacción permanente entre las niñas y niños y el ambiente que lo rodea como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. Esta es una función social importante, ya que gracias a él se realizan los ideales de convivencia en la comunidad.

El juego democratiza todas las relaciones sociales, siempre ganará el mejor, fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación, influye en el desarrollo moral ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica desde los valores sociales desde muy temprana edad”. (2006, p.36)

Según el autor Navarro V. (2002); “... en los juegos, los roles se asumen estableciendo las relaciones sociales y suponen que las acciones motrices se encaminen a resolver los problemas estratégicos; por lo que el rol se vinculará a los principios del juego, cuya aplicación comporta verdaderos objetivos de actuación...” (p.307)

Coincidimos en que el juego como modelo social, constituye una institución en curso; no una institución superior, como sí lo son los deportes. Además Navarro plantea que: “... los juegos son un ejemplo de institucionalización incipiente, pues muestra una práctica social variada que se repite

regular y continuamente, lo cual implica normatividad en un proceso de cambio. Este proceso es de menor complejidad social, porque el juego sólo comparte los papeles sociales de los jugadores, mientras que en el deporte se pueden encontrar papeles más estructurados, entre otros (árbitros, entrenadores...) (p.212.)

El autor Carlos Alberto Jiménez (2007) afirma que "...el juego es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona propia para la creatividad. En el mismo no existe el tiempo ni el espacio, pues el juego, no se encuentra sujeto a las regulaciones internas, ni externas, sino que fabrica sus propias reglas por la capacidad de autorregulación y auto-organización que se produce..."(p.80)

La experiencia cultural del juego comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego social, en el cual el niño al no poder suplir las demandas instintivas y psico afectivas, de su contexto hogareño, se introduce a un espacio imaginario llamado juego en el cual se apropia de las normas de la cultura. En síntesis el juego conduce en forma natural a la experiencia cultural y es un camino abierto a la creatividad.

Tomando como base los fundamentos teóricos planteados por los diferentes autores, los investigadores Gómez Cabrera, N y Hernández Moya, R plantean que el juego es de gran importancia en la vida de las niñas y niños; por lo que se considera que este es un momento único para cada uno de los implicados, donde todos aportan su creatividad y experiencia en cada tipo de juego, así como las acciones que se desarrollan en el mismo.

En cada etapa evolutiva de las niñas y niños, el juego es una oportunidad para reír, explorar, imaginar, crear, expresar, definir ideas costumbres, idiosincrasias, tradiciones y maneras de actuar siendo una de la más importante el proceso de socialización.

En diferentes ocasiones, es muy común escuchar a las personas adultas expresar que no disfrutaron su niñez, ¿cuál será el motivo de este sentimiento?, evidentemente es porque jugaron muy poco o prácticamente no jugaron por diferentes motivos, inherentes a la vida de cada una de las personas, muchas veces, es porque sus padres eran muy estrictos, en otros porque el medio donde crecieron era

muy hostil y en el peor de los casos de infantes les tocó trabajar, para poder subsistir y alimentar a su familia.

De ahí la importancia que todos los países cumplan con lo establecido por la declaración de los derechos de las niñas y niños, adoptada en la asamblea general de la ONU, el cual plantea "...Las niñas y los niños deben disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho...".

¿Por qué decir que las niñas y niños son de adultos lo que juegan de pequeños?

Para responder esta interrogante nos remitimos a los autores Steffens Ch. y Spencer G., los que cuentan algunas experiencias de juegos y actividades deportivas cuando estaban en el colegio, junto con otras personas, al respecto comentan que sus experiencias fueron duras, humillantes y se preguntaban ¿Dónde estaban los adultos para educarnos, para enseñarnos a jugar limpio?

La mayoría de los encargados en estos procesos colmaron a los mismos con frases como: "lo importante no es participar sino ganar", "ganando estarás entre los mejores", "no hay cabida para las fallas", entre otras. Los abrumaban, y según los autores, esos valores a medida que las niñas y niños crecen, se interiorizan y asumen, por lo que manifiestan, que preferían ver la televisión, ir a bailar o no correr riesgos porque no hay lugar para los que fallan. (p.18)

Como plantea la autora del libro Teoría y práctica de los juegos, Watson H. (2002), es necesario e importante que las niñas y niños realicen juegos pre deportivos, cooperativos, pequeños, tradicionales, populares, recreativos, pero de forma organizada y correctamente seleccionados.

Además no es impartir y explicar únicamente un juego, sino es guiar y ayudar para que a través de su contenido se formen personas que en su futuro podrán participar sin temores, sin agresividad, sin miedo a equivocarse y lo más importante con el valor de decidir y formar parte de un grupo sin temor a ser rechazado. Los cuidadores y maestros no deben permitir que las niñas y niños se conviertan en adultos reprimidos socialmente y que esto conlleve a convivir con inseguridad y arbitrariedad.

A través de los juegos se puede relacionar la vida cotidiana si tomamos en cuenta la variedad de juegos, dentro de ellos los juegos de roles las niñas y niños aprenderán a trabajar, vender, comprar, elegir, votar, dar una fiesta, dibujar, anunciar, entre otras actividades, que al practicarlas en grupo conllevan a interactuar con diferentes opiniones, decisiones y emociones. Aunque según las autoras, no hay que olvidar que los gustos y los intereses de las niñas y niños, les hacen vivir en un mundo distinto al de sus padres y sus maestros, el objetivo es informarles sobre las formas de la vida en sociedad, para que puedan comprender mejor el presente y así modificar el futuro.

A través de las diferentes actividades que realizan los docentes con las niñas y niños se les ayuda a adaptarse a un nuevo ambiente y se les enseña que el hombre cambia, al igual que sus condiciones de vida ya que estamos inmersos en la constante evolución tecnológica puesto que cada vez se reemplaza acciones humanas por las máquinas, lo que llevaría a ejecutar un sistema nuevo de educación que conlleve múltiples y variadas experiencias.

Conclusiones

A partir de lo expresado anteriormente se puede arribar a las siguientes conclusiones:

- El juego es una de las mejores herramientas en el entorno social por su gran aporte para un mejor desarrollo socio-afectivo de cada individuo, crea y fortalece lazos de amistad y valores que se deben cultivar desde las primeras etapas evolutivas.
- El juego no debe practicarse solo en la infancia aunque se inicia en ella, este debe ser un proceso continuo y duradero que debe cultivarse durante toda la vida, puesto que aporta al desarrollo integral del hombre como ser bio-psico-social.
- A través del juego aprendemos y fortalecemos valores importantes como la tolerancia, respeto, cooperación, participación, armonía e integración, que permiten llevar a cabo el verdadero sentido de la función social como medio de interacción.
- Los juegos permiten un espacio vivencial por parte de las niñas y niños, los cuales pueden expresar sus criterios, intercambio de ideas e información, toma de decisiones, escucha de

alternativas, así como la formulación de nuevas propuestas y soluciones, posibilitando una mejor socialización entre los participantes.

Referencias

- Caballero Rica Boa, M. T. y Jordi García, M. J. (2003). *El trabajo Comunitario: alternativa Cubana para el desarrollo Social*. Camagüey: Ediciones Ácana.
- Cañizares Márquez, J. M. y Carbonero, C. (2009). *Temario de oposiciones de educación física para primaria*. España: Editorial Deportiva.
- Coscojuela, M. (2010). La participación del alumnado en la construcción de las relaciones de convivencia. En J.J. Gásquez y M.C. Pérez (Eds.): *La convivencia escolar: Aspectos psicológicos y educativos* (p.47-50). Granada: GEU.
- Delors, J. (1998). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre Educación para el Siglo XXI*. París
- Dewey, J. (2004). *Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación*. España. Ediciones Morata, s.l.
- Mejía Lequerica Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens. El juego como elemento de la cultura*. San Pablo: Perspectiva. Madrid: Editorial Alianza.
- Escarti, A., Pascual, C y Gutiérrez, M. (2005). *Responsabilidad Personal y Social a través de la educación física y el deporte*. Barcelona: Graó.
- Grupo OCEANO. *Manual de Juegos*. MMVI, Barcelona: Editorial Océano
- Jiménez Vélez, C. A. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias, colección aula abierta*. Colombia: Editorial Magisterio.
- Jiménez, P y Duran, L. (2004). Propuesta de programa para educar en valores a través de la actividad física. *Apunts, Educación física y Deportes*, 77, pp-25-29.
- López Matallana, M. y Villegas, J. (1995). *El juego, instrumento de transformación social*. Madrid: Editorial Deportiva.
- Mazorra Zamora, R. (1988). *Actividad física y salud*. La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Publicaciones INDE.
- Omeñaca, R y Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación Física*. Barcelona: Editorial Paidotribo
- Steffens, Ch y Gorin, S. (2005). *Como fomentar las actitudes de convivencia a través del juego*. Barcelona: Ediciones CEAC

UNESCO / orealc. Hacia una nueva etapa de desarrollo educativo. Separata Boletín 31. Aporte de la oficina regional de la educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe al congreso Pedagogía 95. - La Habana, 1995 -6. p.

Watson, H. (2008). *Teoría y Práctica de los Juegos*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.