

UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CHIMBORAZO

EL JUEGO EN LA
HISTORIA



El juego representa el eslabón de enganche con el pasado y el legado que dejaremos a las generaciones futuras. Ha estado siempre, desde los albores de la historia del hombre, en la naturaleza humana. Así lo demuestran los abundantes descubrimientos arqueológicos realizados. Y nos sorprendemos cuando, reflexionando en este aspecto del juego, descubrimos que seguimos manejando los mismos juegos antiquísimos, aunque con distintas normas, materiales e incluso, en algunos, distinto significado.



Haremos un breve recorrido a lo largo de los siglos para demostrarlo:

Mesopotamia:

- El sonajero,
- 3000 a. C.



- El juego real de Ur (juego de tablero), 2500 a. C.



- Canicas, dados, etc.



Egipto:

- El senté, parecido al ajedrez.
- El uso de marionetas (también en la **China** de esta época)



Roma:

- Muñecas articuladas de marfil y ámbar de Ontur (Albacete)



India:

- El Chaturanga, hace más de 1300 años.
Es el juego precursor del ajedrez actual.



Época Clásica. Juguetes de esta época son: pelotas de cuero, canicas, peonzas, muñecas, la taba, columpios, la rayuela. Etc.



1. Grecia. (Juego de la oca)

• **Platón**: recomienda el juego en grupo para los niños/as de los tres a los seis años, controlado por las nodrizas. "Las Leyes"



• **Aristóteles**: recomienda el juego como descanso y relajación.

2. Roma:

• **Quintiliano**: Recomienda el juego como un elemento motivador.



Edad Media:

La iglesia considera el juego una actividad banal, por ello se utilizaban pocos los juguetes. Alfonso X el Sabio escribió "El libro de los Juegos" (primer tratado europeo sobre el juego)



Época Moderna:

El Renacimiento: los juegos toman fuerza, sobre todo los que se practican al aire libre como la pelota o la cuerda.

Ej. "Juego de niños" de P. Brueghel, más de 80 juegos tradicionales de la época.



S. XVI, XVII Y XVIII: Comienza el pensamiento pedagógico moderno que concibe el juego educativo como factor de aprendizaje, como instrumento pedagógico, etc.

Época Contemporánea S. XIX:

Surgen las primeras teorías formales sobre el juego. Aparece gran variedad de juguetes, aunque la Revolución Industrial impide que los niños los disfruten. Pestalozzi, Fröbel, Decroly, Montessori, etc.



S. XX:

Teoría Psicoanalítica. Freud: vincula el juego al instinto del placer. Digna de mención es su teoría sobre la "catarsis".

Buytendijk, define el juego como la actividad propia de la infancia, el niño juega porque es niño.

E. Claparède. Teoría de la ficción

Jean Piaget. Teoría psicoevolutiva

Lew Vigotsky. Teoría de la socialización.

La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo.

Este desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive (socialización)



1. Concepto de juego → ¿Qué es?

Con la suma de las **teorías de los distintos autores**, voy a sacar las características del juego, con las que intentaré hacer una definición personal del mismo, respondiendo a la pregunta ¿qué es el juego?:

- Acción libre y voluntaria (J. Huizinga "Homo Ludens")
- Acción libre, limitada en el espacio y el tiempo, y ficticia (R. Caillois)
- Acción libre (Sully y Millar)
- Acción libre, espontánea, desinteresada, intrascendente y limitada en tiempo y espacio (Cagigal)
- Dinámica de placer funcional (Bülher, Rüssell y A. Sutton- Smitch)
- Acción indispensable para el desarrollo humano (Patridge, Maier)
- Instinto que provoca un estado agradable o desagradable según la satisfacción del niño (Decroly)
- A través de él conoce y asimila el medio (Piaget)
- Función que le permite realizar su personalidad (Claparède)
- Acción innata y voluntaria (Norberk)
- Actividad de ficción (Lange)
- Con el juego expresa su mundo interior (Fröbel y Gutton)

2. Características del juego

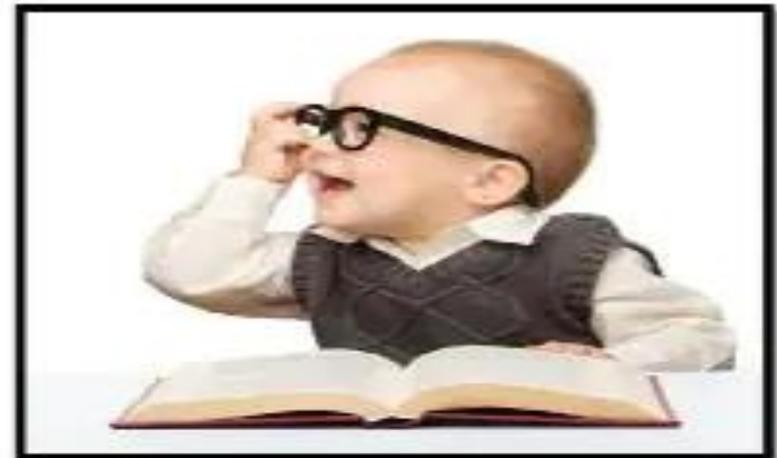
Extraídas de las teorías de los autores anteriores:

- ▣ Libre. Actividad espontánea ,voluntaria y recreativa
- ▣ Actividad placentera
- ▣ De desarrollo en una realidad ficticia
- ▣ De carácter universal
- ▣ De participación activa
- ▣ No necesita un material concreto
- ▣ Es innato
- ▣ De desarrollo en un espacio y un tiempo
- ▣ Cualquier actividad se puede convertir en un juego
- ▣ Implica un fin en sí mismo (carácter autotélico)
- ▣ Favorece la socialización

3. Definición del juego

Con las definiciones de los distintos autores, así como con las características extraídas de ellas, he elaborado mi propia definición del juego:

El juego es una acción libre, voluntaria, socializadora, de carácter autotélico, que entretiene y divierte y que se enmarca dentro de unos límites temporales y espaciales.



4. Teorías del juego

4.1 SIGLO XIX

- a. Teoría de la energía sobrante (Friedrich Von Schiller y Herbert Spencer)
- b. Teoría del descanso, psicológica o de relajación (Moritz Lázarus)
- c. Teoría de la recapitulación (Stanley Hall)
- d. Teoría del ejercicio preparatorio (Karl Cross)

4.2 SIGLO XX

- I. Teoría psicoanalítica (Sigmund Freud)
- II. Teoría general del juego (Buytendijk)
- III. Teoría de la ficción (E. Claparède)
- IV. Teoría Psicoevolutiva (Jean Piaget)
- V. Teoría de la escuela soviética (Lew Vigotsky y Elkonin)
- VI. Teoría culturalista (Johan Huizinga y Roger Callois)
- VII. Teoría ecológica (U. Bronfenbrenner)

4.1 S. XIX

a. Teoría de la energía sobrante

- Friedrich Von Schiller: Explica que el juego consume energía sin finalidad aparente, por eso el juego para él es un exceso de energía.
- Herbert Spencer: Para él, el juego es un exceso de energía acumulada. En todo caso, no sería solo el resultado de un sobrante de energía, el niño juega aunque esté cansado.



c. Teoría de la recapitulación

- Stanley Hall: Basándose en la teoría de la evolución de las especies de Darwin, el juego representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre. Para él, el juego también es un estímulo para el desarrollo.



b. Teoría del descanso, psicológica o de relajación

- Moritz Lázarus: El juego libera de los problemas, inquietudes y cansancio. Con el juego el niño recupera la energía consumida por otras actividades



d. Teoría del ejercicio preparatorio

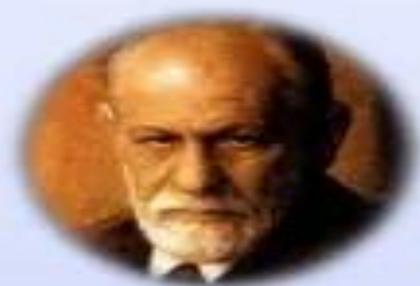
- Karl Gross: Considera el juego como un factor de desarrollo y un empuje para practicar los instintos



4.2 S. XX

1. Teoría psicoanalítica

➤ Sigmund Freud: El juego significa para el niño la necesidad de expresar libremente lo que siente y lo vincula a su instinto del placer.



1. Teoría general del juego

➤ Buytendijk: El juego es la forma con la que los niños expresan su autonomía y su libertad. Negó que el juego fuese una manifestación de los instintos del niño.



1. Teoría de la ficción

➤ E. Claparède definió el juego como una actitud de ficción del individuo frente a la realidad



1. Teoría Psicoevolutiva

➤ Jean Piaget: El juego es el medio para desarrollar su inteligencia. Estableció etapas evolutivas. Cada individuo lleva su ritmo (carácter individualista). Enfoque de su teoría: Biológico, organicista y basado en la maduración y el crecimiento.



V. Teoría de la escuela soviética. Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores (Lew Vigotsky y Elkonin)

➤ Lew Vigotsky: La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo.

El origen del juego se encuentra en la acción espontánea del niño pero orientada socialmente.

Estableció tres estadios (zonal de desarrollo Próximo, Real y Potencial)



Vigotsky

VI. Teoría culturalista

➤ Johan Huizinga y Roger Callois: El juego es el transmisor de patrones culturales, tradicionales y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Y cambia con la época, la situación geográfica, las modas o las ideas.



Johan Huizinga



Roger Callois

VII. Teoría ecológica

➤ U. Bronfenbrenner. La conducta del individuo viene determinada por el ambiente. De ahí que los tipos de juego que caracterizan el desarrollo del niño dependen del lugar donde viven.

Otro aspecto de su teoría es el efecto mariposa.



U. Bronfenbrenner