

¿Para qué sirve jugar?

Escrito por Tomás de Andrés Tripero en octubre de 2010



No hay mejor manera para **comenzar una sección sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas** que la de preguntarnos **por qué esta sección es importante**, y sólo podremos descubrir su valor si explicamos **para qué sirve que los niños y todos nosotros juguemos**.

Todavía hay hoy quienes piensan que el juego no es más que una actividad banal, un desahogo del exceso de energía propio de la edad, con escaso significado para la inteligencia del niño, a quien lejos de servirle de progreso le distrae de la obligación seria de sus deberes.

Si nos preguntamos **por qué es importante que jueguen los niños** podemos ofrecer las siguientes razones:

1. Porque ellos, como todos nosotros, necesitan regular y dar salida a sus excedentes de energía, de tensión y de agresividad.

Cuando empleamos aquí la palabra “**agresividad**” no la estamos utilizando como sinónimo o equivalente de violencia, ya que ésta no constituye en modo alguno parte del sentido del juego. El juego sirve, precisamente, para todo lo contrario, para liberar la agresividad de un modo no violento, como en la actividad psicomotriz, en la gimnasia o la danza.

Cuando hay violencia los escolares no están jugando, están haciendo exactamente lo contrario, lo que niega radicalmente el espíritu lúdico del juego: se están agrediendo.

2. Porque existe en todo ser humano una necesidad de ejercitar las facultades creativas, imaginativas, físicas, sociales y mentales.
3. Porque agudizan los sentidos, y educan algo tan importante como es la facultad de observación. Cumplir las reglas del juego nos obliga a su observancia.

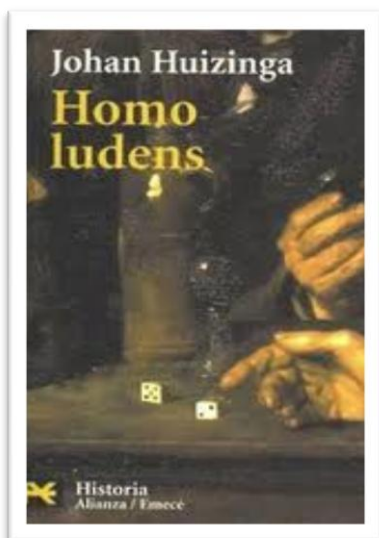
4. Porque sirven para que la conducta adquiriera una organización y una autorregulación. Sin organización no podemos jugar, hasta el juego de los más pequeños es aparentemente desorganizado.



5. Porque desarrollan **la voluntad de persistencia** que es la fuerza de la conducta que nos hace no abandonar hasta conseguir una meta u objetivo. **Lograr la cima**, ganar o conseguir realizar algo practicando habilidades psicomotrices o cognitivas.

6. Así pues el niño, a través del juego, explora, utiliza símbolos y elabora normas y hábitos de convivencia: el juego ayuda a educar.

En todos nosotros, hay un “**Homo Faber**” que trabaja y se esfuerza. Pero existe, también,



lo que podríamos denominar un “**instinto lúdico**”, que se desprende del concepto utilizado por el holandés Johan **Huizinga** de “**Homo Ludens**” (1964).

Este autor escribe en la introducción prologada de su libro: “*No se trata en mi opinión del lugar que le corresponde al juego entre el resto de las manifestaciones culturales, sino del grado en que la cultura misma ofrece un carácter lúdico*”.

El juego representa, en efecto, no sólo expresión vital de nuestra alegría, de nuestra fantasía, de placer o imitación divertida, sino, sobre todo significa cultura.

El juego humano se encuentra, por lo tanto, en la base gozosa de toda creación artística, literaria o poética, incluso erótica.

Partiendo de estas ideas habituales podríamos considerar **siete dimensiones o aspectos consustanciales al juego**.

1. Su dimensión placentera de espontaneidad y **gratuidad** que hace referencia a la ya citada ausencia de finalidad.
2. Su dimensión de **habilidad específica** necesaria para el desarrollo de funciones de aprendizaje. Habilidad que se crean a partir de la imitación y de la emulación de otros comportamientos (**neuronas espejo**).
3. Su dimensión de **expansión** del exceso vital de energía que hace regular las funciones neuronales del movimiento.

4. Su dimensión de necesidad de acción y movimiento que se vincula con el desarrollo y maduración del sistema neuromotor y perceptivo del niño.
5. Su dimensión de aceptable **rivalidad** con los otros, **cuando el sentido de competición se encuadra, precisamente, en un marco educativo de convivencia y de socialización.**
6. Su dimensión trascendental de **catarsis** y de liberación de la tensión emocional y pulsional.
7. Y, finalmente, su dimensión de **inmadurez**, según la cual el juego podría tener el sentido filogenético de reproducir conductas primitivas. De hecho, las primeras relaciones lúdicas de la madre con el bebé pueden interpretarse como auténticos “juegos de cachorreo y *maternaje*”.

A la **Edad de la Escolaridad Infantil** se le ha llamado también “**la edad del juego**” y sobre su base se estructuran todas las actividades educativas en este período de formación.



Para María **Montessori**, a quien vemos en la imagen, el juego es un **factor espontáneo del desarrollo, tanto desde el punto de vista del crecimiento físico como del de la maduración interna.**

El juego es un fenómeno universal, todos los niños juegan y han jugado siempre, cada vez se ve con más interés la recuperación cultural de los juegos tradicionales, y jugarán en el futuro con el entorno lúdico que éste les deparé. El juego puede variar según el lugar del planeta, la edad o el sexo pero cada vez se tiene más, en una era de intercomunicación, a una unificación globalizadora.

Pero lo fundamental es que el niño a través del juego, convive y aprende jugando. Por medio de éste adquiere las habilidades sociales necesarias para ir, poco a poco, adaptándose a las exigencias de su entorno y de su tiempo.

De esta manera, la importancia del juego es tal que se hace necesario **crear un espacio y un tiempo, escolar y extra-escolar, específico para su recuperación**, en un momento, precisamente, en el que **el juego colectivo** está prácticamente desapareciendo de los entornos sociales infantiles.

También sería conveniente acentuar la colaboración de los centros escolares con las **ludotecas** de la zona e, incluso, permitir que, en horarios extraescolares o vacacionales, los propios colegios funcionaran como ludotecas atendidas por educadores con una formación y una experiencia específica en ludotecas. Por profesionales **ludotecarios**. Como curiosidad diremos que existen ya ludotecas para adultos.



Y es que no sólo el juego posee un valor excepcional para el aprendizaje y para el desarrollo de la convivencia sino que todo lo que le rodea, y en especial el juguete, se convierte en un auténtico centro de interés educativo.

El juego es, finalmente, en sí mismo una terapia, pero también un auxiliar eficazísimo para contribuir a superar trastornos diversos del comportamiento.

A través del juego el niño **expresa** de un modo natural y espontáneo sus propios **conflictos, libera su ansiedad** y nos **comunica sus temores** y sus inseguridades, y, en muchas ocasiones, jugando, **nos pide ayuda y comprensión**.