

Juego, clasificación y ludotecas

Game, classification, toy libraries

Roberto Felix Garcia Chuquillanqui

Universidad Nacional del Centro del Perú

robertitounpcss@hotmail.com

Resumen

El juego ligado a la vida del hombre en interrelación social es una actividad libre, un medio formación integral del hombre; en este artículo se define juego, se realiza una breve explicación sobre su origen y evolución a nivel individual y social a través de la historia, sus causas, su clasificación, y las ludotecas cuyo rol contribuiría a mejorar la convivencia social, lo cual debería ser activada por parte del Estado y de toda institución ligada a la tarea de educación.

Palabras clave: Juego, ludotecas

Resumo

O jogo ligado à vida do homem na inter-relação social é uma atividade livre, um meio de formação integral do homem; Neste artigo define-se o brincar, faz-se uma breve explicação sobre a sua origem e evolução a nível individual e social ao longo da história, as suas causas, a sua classificação e as brinquedotecas cujo papel contribuiria para melhorar a convivência social, que deveria ser activada pelo Estado e por qualquer instituição vinculada à função educativa.

Palavras-chave: Jogo, brinquedotecas



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento 4.0 Internacional

Revista Científica de Educación Inicial

Introducción

El juego como una actividad libre de ha desarrollado con el hombre, esta actividad tiene mayor práctica en los primeros años de vida, existiendo una diversidad de clasificaciones que aún se mantienen vigentes por su coherencia con la realidad.

El juego como medio de formación integral del hombre debería ser dirigida y atendido en instituciones creadas por el Estado, que es llamada ludotecas, como un medio intercultural y que sirva para la formación de la identidad.

El contenido está expuesto en tres partes, empezando por el juego con su definición, su origen, causas, evolución; luego, citamos tres clasificaciones en base a autores de distintas décadas que aún no han dejado de estar vigentes; y por último presentamos el tema de la ludoteca con sus objetivos, importancia, funciones y tipos, frente a la mercantilización con el entretenimiento, abandonado la recreación.

Desarrollo

Juego

El juego es “una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue reglas planteadas por los propios participantes y que son susceptibles de variaciones constantes”. (Campos et al. 2006, p. 36).

El origen del juego a través del proceso histórico

El juego es universal en los hombres, desde nuestros orígenes en diferentes tiempos y espacios, en diferentes contextos, los hombres han jugado; este comportamiento también se da en los animales, especialmente a temprana edad, lo cual es más notorio en algunos animales con respecto a otros. Las numerosas manifestaciones, de conducta, de comportamientos y procesos es considerada como el juego.

El origen del juego en el individuo

Para algunos autores el juego está inmerso desde nuestra formación en el vientre materno a través de las múltiples manifestaciones conductuales del feto; para otros autores el juego empieza recién nacido con el infante

En el momento en que el niño toma un objeto cualquiera e imagina algo, está creando situación único e irrepetible propio de él; ese juego no tiene reglas, pautas, preestablecidas, reglas que le exigen “hacerlo bien”.

Causas del juego

Senet, R. (1911). Considera entre las diversas causas determinantes de las formas del juego, las siguientes:

- La necesidad del ejercicio muscular.
- Los resurgimientos atávicos.
- La tendencia hacia la afectividad positiva,
- La imitación
- La adaptación al ambiente .
- La intelectualidad infantil. P 381

Evolución del juego

Los juegos “Tradicionales” se han transmitido de una generación a otra, a lo largo del proceso histórico; de los abuelos a los padres, éstos a sus hijos y así sucesivamente, permaneciendo en cultura del pueblo.

El juego en el Perú

La actividad económica predominante en el pueblo peruano hace un siglo atrás era agrícola; los aparatos de entretenimientos, de comunicación como la radio eran escasos, los libros, las revistas y periódicos poco difundidos.

El tiempo libre lo ocupaban en jugar, y también al realizar las actividades laborales. Pues los juegos tenían la característica de ser sociales y directos a diferencia de nuestros días, la tecnología nos ha alejado de la interacción social directa.

Según, Bauzer (1997) existe la universalidad del juego ya que el hombre en las diferentes ciudades y momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van traspasando de una generación a otra:

Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, piedras y armas (...) cansado comenzó a participar en luchas, carreras y otras competencias con su semejante, al paso del tiempo habrá sido el perfeccionismo del juego y la creación de otros (como pelotas, muñecas e instrumentos musicales, etc.). (Bauzer, 1997, p 28)

Por tanto, el juego es parte de nuestra herencia cultural, muchos de los cuales repetitivos en las diferentes regiones, y diferentes países del mundo; Vgr. el juego del “Saltar la cuerda”, “la monedita” y el “el trompo”, entre otros.

Al estudiar los juegos tradicionales se debe tener en cuenta la contextualización, Vegustti, J. & López, (2015), dice:

Los juegos tradicionales se deben contextualizar en un marco socio-cultural con todas sus características económicas, costumbres, creencias, producción artística, entorno geográfico, etc. Es evidente que estas manifestaciones lúdicas de transmisión oral junto a otras como puedan ser las canciones y bailes tradicionales, las anécdotas, cuentos y refraneros, etc., son de los elementos más representativos de la cultura de los pueblos; éstos a su vez son un elemento de acceso a la cultura local pero además son vías de transmisión de estilos de vida, costumbres, valores etc. Las posibles variantes de una tradición lúdica y del cancionero le facilitan connotaciones localistas con sus matices y carga expresiva particular. P 49

Clasificación de juegos

Existen variadas clasificaciones, en función a diferentes puntos de partida, entre ellos presentamos:

Clasificación según Botarav

Boratav (1960) presentó su clasificación en el Congreso Internacional de Ciencias Antropológicas y Etnológicas, realizada en París -Francia en el año de 1960. En la categoría de las actividades físicas hizo mención de:

- Juegos verbales, imitativos y mágicos, y de iniciación. También se presentan: Entretenimientos individuales o colectivos; creaciones artísticas y técnicas Juegos de suertes, Juegos de azar, Juegos rituales y mágicos Juegos de simulacro

- Juegos de fuerza y habilidad.

Juegos de habilidad propiamente dichos.

Juegos de habilidad con apuestas.

Juegos gimnásticos, acrobáticos y rítmicos.

Juegos de fuerza propiamente dichos.

Juegos de fuerza y habilidad complejas.

- Juegos intelectuales.

Juegos de mentira y de farsa.

Juegos de memoria, de reflexión rápida y de situación de adivinar.

Juegos de esconder.

Juegos geométricos.

Juegos de combinatoria.

Juegos combinados.

(Vegustti & López, 2015. P 30 -31)

Clasificación según Senet



Senet, (1911) cita la clasificación de Queyrat (s/F) quien realizó dos clasificaciones de los juegos infantiles según su origen y según fin.

Por su origen los divide en :

Actividad instintiva	Necesidad del ejercicio muscular.
	Resurgimientos atávicos.
	Tendencia hacia la afectividad positiva.
	Imitación.
	Adaptación.
	La intelectualidad infantil.

Senet, dice, que en su opinión dividiría en: Causa fundamental (actividad instintiva) a la que se le asocian causas secundarias determinando los diversos juegos por:

1° Juegos por vía de herencia	
2° Juegos por imitación	por reviviscencia por imitación inmediata o directa.
3° Juegos de imaginación	por metamorfosis de las cosas. por vivificación de los juguetes. Por creación de juguetes imaginarios. por transformación de la personalidad. por realización de cuentos.

Senet, sostiene que, estas clasificaciones son puramente teóricas, porque la mayoría de los juegos tienen diversas causas. Lo real prevalece una causa, pero en realidad existen varias causas en cada Juego, y citamos el siguiente ejemplo:

El juego de las muñecas tan común y tan característico en las niñas, es de origen muy complejo. QUEYRAT, que dedica a su estudio un capítulo especial, le reconoce tres causas, cada una de las cuales es ya compleja en si misma: 1° el instinto maternal; 2° el instinto de imitación y 3° el deseo de desempeñar el papel de causa. Como se ve, de juego más vulgar en las niñas no cabría en ninguna de las categorías de juegos según su origen, y como ese, la casi totalidad (p 393).

Senet sostiene que la clasificación más importante es de acuerdo la función educactiva, y cita a Queyrat, quien divide a los juegos en:

- Juegos de movimientos.
- Juegos para educar los sentidos.
- Juegos para desarrollar la inteligencia.
- Juegos emocionales.
- Juegos para la cultura de la voluntad.
- Juegos artísticos (p, 394).

Clasificación según Villanueva

Villanueva, (2018), cita la clasificación de Mujica, N. (2004), quien clasifica los juegos, y en base a ello sintetizamos, en:

- Juegos Ecológicos: El objetivo es generar conciencia de la problemática ambiental entre los chicos, estimulando la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos. Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad, tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla, y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.
- Juegos Individuales: Son los juegos donde el niño satisface sus intereses muy personales.
- Juegos Colectivos: estos juegos de varias personas, responden al principio de la socialización y estimulan la emulación y la competencia.
- Juegos Cooperativos: a través de ello se busca disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (p 13 -14).

Ludotecas

Ludoteca es el “espacio organizado, destinado al desarrollo integral de los niños, cuyo centro de interés es el juego, dirigido por profesionales y donde se trabaja la psicomotricidad, pedagogía y participación en equipo entre otras cosas”. Fundación Observatorio del Juego (s/f).

La primera experiencia de ludoteca se dio en la ciudad de los Ángeles de los EE.UU. en el año de 1934, como espacio adecuado para propiciar el juego infantil, propiciando la misión educativa.

La UNESCO en 1960, luego de la Declaración de los Derechos del Niño, aprobó y difundió a nivel mundial el proyecto de ludotecas, con el objetivo de contribuir a la educación infantil a partir de la actividad más valiosa del niño “el juego”.

Objetivos de las ludotecas:

Según Monroy & Sáez, G. (2012) los objetivos son:

- Garantiza el derecho del niño al juego, mediante el préstamo de los juguetes y del espacio para jugar.
- Estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo de los niños
- Facilitar las relaciones sociales entre los niños, a través del juego en grupo
- Garantizar la diversión a los usuarios
- Favorecer la integración de niños marginados o con necesidades específicas mediante el juego
- Dinamizar la participación infantil en los juegos
- Compensar la carencia de espacios para el juego existente en la mayoría de las sociedades actuales
- Ofrecer programas lúdico-pedagógicos orientados a la prevención de problemas relevantes de la niñez del entorno donde se encuentren
- Realizar pruebas de evaluación de juguetes para comprobar su adecuación a los niños, facilitando esta información a los fabricantes

Orientar a los padres en relación al consumo de juguetes.

Fulleda (2018), agrega:

- “contribuir a la formación de valores entre las personas de diversas edades...
- Propiciar el rescate y generalización de los juegos tradicionales como expresión de la cultura popular y la identidad nacional.



- Contribuir al más adecuado empleo lúdico de las nuevas tecnologías de la información.
- Brindar una alternativa de uso colectivo de los recursos lúdicos, contribuyendo a la socialización y desarrollo de sentimientos de cooperación y responsabilidad.
- Cumplir objetivos vinculados con grupos sociales que requieran atención especial, como: discapacitados, niños y/o adolescentes hospitalizados, ancianos y otros” (p. 85).

La importancia de las ludotecas (juguete y juego)

Luis Sagi-Vela en su obra “Un cierto modo de vivir”, dice:

“No dejamos de jugar porque envejecemos, sino que envejecemos porque dejamos de jugar” ... “la verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo” citado por Fullea, P. (2018), p 78

- Permite mantener activa todas las funciones humanas, tanto en el aspecto físico, psíquico y cultural.
- Son instrumentos que sirven para aprovechar el impulso innato del niño hacia el juego y orientarlo a un desarrollo integral y positivo.
- Democratiza el acceso al juego para la población
- Centros de investigación del desarrollo
- Denisse Garón, Doctora en Psicopedagogía por la Universidad de Laval, Québec (Canadá), “Si lo que queremos para el futuro son adultos motivados, activos, equilibrados, debemos dar a los niños de hoy, en todas las culturas, el derecho a jugar”.

Funciones de la ludoteca

“La recreación es participación... el entretenimiento es evasión” ...

“El entretenimiento y la diversión de las grandes masas de la población, la organización interesada de su tiempo libre, se ha convertido en una de las industrias más lucrativas de nuestros días (...) ahora esta industria utiliza todas las formas de la cultura popular: historietas, dibujos animados, discos y cintas magnéticas, videojuegos, programas de radio y televisión, cine, revistas ilustradas, acontecimientos deportivos, conciertos de rock... hay una gran diversidad de productos para escapar a las presiones y angustias de la vida cotidiana (...) esta explotación interesada de las necesidades humanas de entretenimiento, de asueto, y relajación, cumple una función importante: distraer de la realidad a las grandes masas, lo cual debe entenderse también dentro del marco de la manipulación ideológica y la formación de la mentalidad sumisa. No obstante, esta muy arraigado el mito de que la diversión y el asueto son neutrales, carecen de puntos de vista interesados y existen al margen de los demás procesos sociales”. Fullea 2018, (p. 78 y 80)

Frente a eso la recreación se concibe como actividades que se practican dentro de un ocio asumido como un verdadero tiempo libre y no como tiempo de consumo, como un real acto de participación y no como entretenimiento para la evasión, con el que se pretenda “vender una mercancía recreativa”

Entiéndase, que “lo lúdico en el acto recreativo está dado por el ejercicio de la libertad para la posibilidad de la elección” Fullea 2018 (p. 81).

La principal función es la educativa integral, activa y creativa; a través de la recreación, basada en la actividad lúdica como recurso pedagógico; se diferencia de lugar de entretenimiento

- **Pedagógica:** para el desarrollo de capacidades cognitivas, creativas a través de la organización de estrategias de pensamiento e inteligencia, para la acción práctica; que expresaran en base a los valores éticos y estéticos.
- **Social:** el individuo se integra a la realidad social, cultural, activando los procesos de coparticipación, colaboración, solidaridad, cooperación.
- **Cultural comunitaria:** permite hacerle sentir parte de la comunidad con determinada cultura o culturas, que coadyuvan a formar la identidad.
- **Comunicación familiar:** estimulan el desarrollo de los procesos afectivos a través de la relación intergeneracional dentro de la familia.

- **Animación recreativa:** es una opción de emplear el tiempo libre de manera sana, provechosa para todos los grupos humanos.

Tipos de ludoteca

- **Escolar:** El jardín, escuela o colegio son los lugares socioculturales más importantes de una sociedad; la tenencia de una ludoteca coadyuvaría al desarrollo integral del estudiante, a través de la socialización con su compañeros, padres y comunidad; dentro de ello contribuirían a la conservación, funcionamiento y constante renovación e implementación de la misma.

- **Pública:** Estarían ubicadas en diversas instituciones de concentración sociocultural, como: centros recreativos, instituciones religiosas, museos, bibliotecas, casas de la cultura entre otras.

- **Hospitalaria:** Dentro de la práctica médica históricamente se ha utilizado la ludo- terapia, la implementación de ello tendría el objetivo educativo y médico.

- **Laboratorios:** Los centros lúdicos de las instituciones educativas son a la vez lugares de investigación (inventos y experimentos de juguetes, lugares que contribuyan a la formación docente).

- **Móviles:** Grupos que lleven actividad lúdica a lugares que carecen de espacios, en la barriadas o lugares urbano marginales; en el Brasil se le llamó “circo do povo”, en Cuba “Planes de la calle”

Conclusiones

El juego como una actividad libre que está inmerso en la historia de la humanidad y durante toda la vida del hombre, que se expresa con mayor intensidad en los primeros años de vida, es utilizado como un medio educativo.

Existen diversas clasificaciones, según la percepción de los investigadores, entre ellos Senet clasifica en función a su origen y fin; Villanueva, en ecológico, en colectivo, individual y cooperativo; Botarav, en juegos de verbal, fuerza, intelectual.

Las ludotecas como centros de recreación para humanizar al hombre de ser promovido por el Estado, en diferentes espacios institucionales, frente a centros de entretenimientos que el sistema capitalista ha negociado convirtiendo al hombre y su tiempo de ocio en una mercancía.



Referencia bibliográfica

- Animación y Servicios Educativos A.C. (2009). Historia y evolución del juego. Revista Vinculando.* https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Bauzer, E. (1997). *Juegos Educativos*. Ruy Díaz.
- Campos, M. et al. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. [Seminario para Optar al Título. Universidad De Chile]. http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Cornejo, M. (2018). Contribución al conocimiento de los juegos en el antiguo Perú. Emilia Romero. Ediciones Llama. <http://canteradesonidos.blogspot.com/2018/04/contribucion-al-conocimiento-de-los.html>
- Fulleda, P. (2018). Porque jugar...¡es cosa de juego! <https://books.google.com.pe/books?id=nz1xDwAAQBAJ&pg=PA92&lpg=PA92&dq=Chuncara+juego+Inca&source=bl&ots=V-6t3biXRR&sig=ACfU3U3H5twyQtTf76-aBg-zpGCKdqFfnAg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj3Mn4wNLzAhXDDrkGHalBDro4ChDoAXoECCMQAw#v=one-page&q&f=false>
- Fundación Observatorio del Juego (s/f). Qué es una ludoteca y por qué son importantes para las escuelas. <https://www.observatoriodeljuego.cl/2018/08/que-es-una-ludoteca-y-por-que-son-importantes-para-las-escuelas/#>
- Monroy, A. & Sáez, G. (2012) Las ludotecas, importancia y funciones en el desarrollo de la actividad física del niño. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 16, N° 164, Enero de 2012. <https://www.efdeportes.com/efd164/las-ludotecas-importancia-y-funciones.htm>
- Queyrat, (s/f). *Les yeux des enfants*.
- Senet, R. (1911). Los juegos infantiles: Hipótesis sobre el origen de los juegos. Archivos de Pedagogía y Ciencias Afines, 8 (24), 375-403. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.1575/pr.1575.pdf
- Vegustti, J. & López, M. (2015). *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de Chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3118/ANvechjs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villanueva, L. (2018) Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca. [Tesis de Maestría, Universidad San Pedro]. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y