

# **El valor del juego en el desarrollo infantil**

José Emilio Palomero Pescador

*“El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Pauline Kergomard)*

## **1.- Preámbulo**

En un curso que lleva por título *“Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil”*, es posible que esperéis que centre mi discurso, de forma exclusiva, en las conexiones entre la actividad lúdica y los dos grandes núcleos del desarrollo infantil en los que se ha enmarcado el juego dentro de este foro académico: el desarrollo psicomotor y los procesos de construcción del conocimiento.

Pero el juego, que por otra parte es un elemento esencial para explicar la construcción de la cultura, envuelve la vida del niño, estando involucrado en todas las dimensiones y ámbitos de su desarrollo.

Por ello, y también para ajustar mi discurso al título de esta conferencia, mi objetivo es hablaros del juego desde una perspectiva global, abordando su análisis primero por procesos, y después por etapas, tratando de desentrañar los diferentes papeles que éste desempeña en la construcción de la personalidad humana durante los primeros años de la vida.

Finalizaré mi intervención con una breve alusión a los juegos emergentes, conectados con las nuevas pantallas que nos han proporcionado las TIC (Internet, videoconsolas y teléfonos móviles), que junto con la televisión, se han convertido hoy en agentes indiscutibles de socialización de niños, adolescentes y jóvenes. Y también en una nueva y preocupante fuente de riesgo psicosocial.

## **2.- Las claves del aprendizaje, descubrir el juguete que llevamos dentro**

Cuenta Gustavo Martín Garzo, en un artículo publicado en “El País” el pasado quince de junio, que en una ocasión, Fabricio Caivano, el

fundador de *Cuadernos de Pedagogía*, le preguntó a Gabriel García Márquez acerca de la educación de los niños. Y que el autor de *Cien años de soledad* le contestó: "Lo único importante es encontrar el juguete que llevan dentro".

Todo niño llevaría en su interior un juguete distinto, y todo consistiría en que cada uno descubra el suyo, para que pueda ponerse a jugar con él. Es ésta una idea que vincula la educación con el juego, de manera que la tarea de padres y educadores consistiría en ayudar al niño a que encuentre el tipo de juego al que quiere jugar, ese juego en el que está implicado su ser más profundo.

García Márquez había sido un estudiante bastante desastroso hasta que un maestro, que se dio cuenta de su amor por la lectura, le ayudó a descubrir su propio juguete. A partir de entonces, todo fue miel sobre hojuelas, pues ese juguete eran las palabras.

### **3.- El juego, en busca de una definición**

Según el diccionario de la Real Academia Española, la palabra juego, que proviene del vocablo latino "iocus" [diversión, broma], "significa acción y efecto de jugar". Pero juego y jugar, son dos vocablos que tienen muchas acepciones.

La palabra "juego" hace referencia a toda actividad lúdica que comporta un fin en sí misma; se emplea con el significado de entretenimiento o diversión: "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o pierde"; pero también se utiliza para referirse a la disposición particular de algunas cosas: "juego de luces"; al conjunto de elementos que sirven al mismo fin: "juego de café"; a la utilización ingeniosa del lenguaje: "juego de palabras"...

A su vez, "jugar" significa divertirse, pero también se emplea en el sentido figurado de actuar de una determinada forma: "jugársela" (correr un riesgo); "jugar limpio" (actuar con transparencia y sin engaños); "jugar sucio" (hacer trampas); ocupar cierta posición: "jugar un papel destacado"; correr un riesgo: "jugarse la vida"; tratar algo con ligereza: "jugar con fuego"; dedicarse a especulaciones bursátiles: "jugar en bolsa"...

Por ello, aunque son muchas las disciplinas que se han dedicado a estudiar el fenómeno del juego, y desde múltiples perspectivas, encontrar una definición unívoca de las palabras "juego" y "jugar" es una labor imposible de llevar a cabo.

#### **4.- El Homo Ludens, el hombre que juega: un enfoque cultural**

Fue Johan Huizinga, historiador holandés, en su tratado sobre el “Homo Ludens” (el hombre que juega, el hombre que se interesa por la diversión), quien reconoció en el juego uno de los rasgos más característicos e interesantes de la humanidad.

Para este autor, el juego es una actividad humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, además de uno de los elementos que explica el desarrollo de la cultura, mostrando así la insuficiencia de las imágenes convencionales del “Homo Sapiens” (el hombre que sabe) y el “Homo Faber” (el hombre que hace y fabrica).

Según Huizinga, en el juego se encuentran las raíces de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio..., cuyos elementos lúdicos se ponen en él de manifiesto. El juego está también en el origen de la actividad creadora y del arte. En este sentido, decía: «Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla».

Tras la publicación de “Homo Ludens” (1938), no hay ninguna obra en la que se pretenda un estudio del juego, desde cualquier perspectiva, que no haga referencia a este magistral trabajo de Huizinga.

#### **5.- El juego y el desarrollo del niño, un enfoque psicológico**

Uno de los autores que más y mejor ha estudiado el juego en la infancia es Jean Piaget, que nos dejó una excelente guía para analizar, a través del juego, el desarrollo cognitivo, subrayando su papel en la construcción del conocimiento. A su aportación hay que sumar la de otros muchos autores, como es el caso de Vygotski, que destacó el papel del juego en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores y como elemento de socialización; o el de Winnicott, para quien el juego es la base y raíz de la capacidad para crear y utilizar símbolos, a la vez que una herramienta de diagnóstico y terapia.

Desde un punto de vista psicológico, el juego es la principal actividad del niño. Es la vía regia para elaborar y expresar los sentimientos y para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales.

El niño crece jugando, de manera que el juego afecta a todos los procesos del desarrollo infantil: al desarrollo físico, sensorial y psicomotor, al desarrollo afectivo y emocional, al desarrollo cognitivo, a los procesos

de construcción del conocimiento de uno mismo y de la realidad exterior, al desarrollo del lenguaje, al desarrollo social y moral... De él depende el desarrollo de la imaginación y de la creatividad, la adquisición de todo tipo de habilidades, la toma de conciencia de si mismo y la construcción de la propia identidad personal.

Sin lugar a dudas, “el juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Kergomard), “la actividad esencial de la infancia, su auténtica razón de ser” (Lequeux); una actividad natural, espontánea y placentera que contribuye poderosamente al crecimiento y desarrollo integral de la personalidad infantil, hasta el punto de que “los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios” (Montaigne).

Quizá por todo ello, y porque la actividad del adulto hunde sus raíces en los juegos infantiles, podamos afirmar que en “el hombre auténtico siempre hay un niño que quiere jugar” (Nietzsche), que "el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega" (Schiller), y que “el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él” (Pablo Neruda)

## **6.- El papel del juego en el desarrollo psicomotor y sensorial**

El término psicomotricidad hace referencia a la indisoluble vinculación entre cuerpo, movimiento, emoción y actividad cognitiva, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo integral y armónico de la personalidad humana.

En este sentido, todo juego remite siempre al cuerpo, “vehículo de nuestra presencia en el mundo” (Merleau-Ponty), que se va construyendo en el contexto de un espacio lúdico de relaciones y comunicación, de permanente interacción con los otros, que favorece la activación y estructuración de las relaciones humanas.

Los niños necesitan jugar desde los primeros meses. Juegan con sus pies y sus manos, con todo su cuerpo; hacen burbujas con la saliva, lo succionan todo, lo tocan todo, balbucean, agarran y sueltan objetos... El juego es su ocupación principal, su trabajo, su oficio, como ya hemos dicho.

Jugando, el niño desarrolla los sentidos, da una salida a su necesidad de movimiento, aprende a manejar y controlar su cuerpo, descubriendo sus posibilidades, consigue un mayor nivel de seguridad, coordinación y

equilibrio, adquiere todo tipo de destrezas, construye el esquema corporal...

Algunos juegos exigen a los niños andar, correr, saltar, mover sus piernas o brazos, agacharse, levantarse, sentarse, mantener el equilibrio..., contribuyendo de esta forma a un desarrollo global de la psicomotricidad.

Otros afianzan la coordinación visomotora o contribuyen a la especialización de las manos, al tener que ser utilizadas con precisión y destreza para construir, ensartar, apilar, recortar, dibujar, modelar...

Hay juegos que desarrollan el tacto, como jugar con agua, jugar a los abrazos, jugar a tocar objetos de diferentes texturas, jugar a tapar, destapar, roscar, ensartar...

Otros estimulan el sentido vestibular, como moverse, mecerse, columpiarse, lanzarse al vacío, rodar, subir y bajar escaleras, caminar, saltar, dar vueltas sobre si mismo...

Los hay que conectan con la visión, como los juegos de construcción de rompecabezas, de buscar objetos escondidos, de usar gafas oscuras, de jugar a la gallina ciega, de describir características de personas u objetos...

Hay otros que educan el oído, como jugar a identificar sonidos y voces, jugar con instrumentos musicales, o participar en juegos rítmicos...

Otros, finalmente, estimulan el olfato y el gusto, como jugar a identificar sabores: salado, dulce, agrio, amargo...; o a descubrir olores: de alimentos, de infusiones, de especias, de perfumes...

## **7.- El papel del juego en el desarrollo cognitivo**

Tal y como han demostrado numerosas investigaciones sobre el juego, éste desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores y en el aprendizaje. Para Piaget, el juego es la principal herramienta de que dispone el niño para construir el conocimiento de si mismo y de la realidad. Para Vygotski, una lente de aumento capaz de crear una zona de desarrollo potencial, que permite al niño saltar por encima de sus posibilidades, de su zona de desarrollo actual. Para Wallon, el juego se confunde con la actividad total del niño, de manera que los diferentes procesos y etapas del desarrollo están marcados por la actividad lúdica. Para Bruner, el juego desempeña un importante papel en la aparición y desarrollo del lenguaje.

El juego es un permanente banco de pruebas, que permite al niño experimentar, de forma real o imaginaria, con todo tipo de materiales y objetos. En el laboratorio del juego, el niño aplica y construye conocimientos, resuelve problemas, descubre las consecuencias de sus acciones, comprende su entorno y los microsistemas en los que vive inmerso, vive nuevas experiencias, desarrolla la inteligencia, el pensamiento, el lenguaje, la atención, la percepción, la memoria, la imaginación y la creatividad, o aprende a manejar las relaciones de espacio y tiempo...

Los juegos motores o de ejercicio hacen una contribución esencial al desarrollo cognitivo. No en vano, el desarrollo de la inteligencia y los procesos de construcción del conocimiento, especialmente durante el período sensoriomotor, están profundamente vinculados a este tipo de juegos.

Otros juegos, como los juegos de construcción, son también fundamentales para el desarrollo cognitivo. Gracias a ellos, el niño incrementa su capacidad para diferenciar formas y colores, y mejora en aspectos como la organización espacial, la atención, la percepción, la concentración, el razonamiento, la reflexión, la memoria...

Hay juegos, como los juegos simbólicos, los de títeres, las narraciones, las pantomimas, las dramatizaciones..., que desarrollan la imaginación y la creatividad, que potencian el pensamiento divergente, la espontaneidad y la capacidad de improvisación, la fluidez de ideas y emociones; que activan la originalidad, que incrementan el sentido de la flexibilidad, que fortalecen la dimensión fantástica e imaginativa de la personalidad; juegos que permiten construir personajes, historias, objetos o situaciones inéditas, explorar caminos desconocidos, atreverse a nuevos desafíos, transgredir e ir más allá de lo permitido, expresarse sin censuras, inhibiciones o mordazas...

Hay juegos que favorecen el desarrollo y manejo del lenguaje, que sirven para que el niño aprenda a utilizar el idioma, que permiten que éste exprese sus ideas y opiniones, sus emociones y sentimientos... Entre ellos, hemos de citar (de nuevo) los juegos simbólicos y los creativos; y también los fonéticos, los juegos de palabras, los juegos con viñetas y secuencias, los metalingüísticos (semejanzas, seriaciones...), los de adivinanzas, los trabalenguas, los acertijos... En todo caso, conviene no olvidar que cualquier escenario lúdico representa una excelente oportunidad para el desarrollo de la comunicación. Mientras juegan con coches, con muñecas,

con naves espaciales, a médicos o papás y mamás, los niños están verbalizando constantemente sus fantasías y, en consecuencia, desarrollando el lenguaje, la creatividad y la imaginación.

Finalmente, los juegos de reglas, como el parchís, el dominó, la oca, las damas, el ajedrez, las cartas..., desarrollan diferentes habilidades intelectuales, como la atención, la reflexión, la capacidad de anticipación, la capacidad de razonar, el pensamiento lógico..., y contribuyen a que el niño aprenda a resolver problemas y a que adquiera una mayor agilidad y destreza mental.

## **8.- El papel del juego en el desarrollo social y moral**

Como ha señalado Vigotsky, el juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia.

El juego favorece la relación, el respeto, la comunicación y la cooperación del niño con sus iguales y con los adultos; permite que éste se conozca mejor a si mismo y a quienes le rodean; contribuye a que los niños sean capaces de ponerse en el lugar del otro y desarrollen la empatía. A través del juego se promueve también el desarrollo moral de los niños, el respeto a las normas, la aceptación de los límites, el autodomínio y la educación de la voluntad.

Los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos desempeñan un papel fundamental en el proceso de socialización infantil.

Los simbólicos ponen al niño en contacto con la realidad social de los adultos y le preparan para el mundo del trabajo. Estimulan, por otra parte, la comunicación y la cooperación entre iguales, y desarrollan la autoconciencia y el autoconocimiento.

Los juegos de reglas favorecen las estrategias de interacción social, promueven el comportamiento responsable y democrático, y ayudan a regular la agresividad. Con este tipo de juegos, los niños aprenden a ganar y perder, a distinguir entre lo que está bien y lo que está mal, a aceptar las normas y a controlar impulsos y deseos, ajustando su conducta al principio de la realidad. Los juegos de reglas también estimulan la cooperación y comunicación entre iguales y el desarrollo del comportamiento moral.

Finalmente, los juegos cooperativos promueven el desarrollo moral, incrementan las conductas prosociales (ayudar, compartir...), y disminuyen las negativas (agresividad, retraimiento, terquedad...); promueven las

interacciones positivas, estimulan la asertividad, favorecen la comunicación, mejoran el clima del aula y la cohesión grupal, y mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás.

## **9.- El papel del juego en el desarrollo afectivo-emocional**

Desde la perspectiva del desarrollo afectivo-emocional, el juego es un escenario perfecto para que el niño exteriorice sus emociones. Es una actividad divertida, que le proporciona placer, satisfacción y alegría de vivir; que estimula su seguridad y confianza, que incrementa su autoestima, que contribuye a su bienestar emocional, y que le permite expresarse de forma libre y sin consecuencias.

Mediante el juego, el niño saca a flote todas sus energías positivas, descarga tensiones, se libera, se equilibra a nivel emocional, se hace más resiliente, asimila y reelabora experiencias difíciles, controla la ansiedad y aprende a resolver conflictos...

El juego también permite al niño expresar de forma simbólica su agresividad y su sexualidad, y facilita, igualmente, un proceso progresivo de identificación psicosexual.

Los juegos simbólicos, de dramatización y de roles, permiten exteriorizar todo tipo de sentimientos y emociones, desempeñando una función catártica, liberadora, compensatoria, de desahogo. Jugando, el niño puede amar, dominar, construir o destruir. Hay juegos que despiertan cariño, bondad, ternura y afecto, otros permiten expresar el miedo, el enfado, la ira, la tristeza, la satisfacción, la alegría, el orgullo..., o contribuyen a paliar carencias, frustraciones y traumas, o a que el niño se libere de sus fantasmas. Los juegos motores y los de ensamblaje de piezas pueden fomentar la autosuperación y la autoestima. Los de reglas favorecen la empatía, la liberación del egocentrismo y el control y manejo de la agresividad. Los cooperativos, disminuyen, como ya hemos señalado, las conductas negativas, incrementado los comportamientos prosociales, las habilidades sociales y la asertividad. A su vez, los juegos de mesa, como las damas, el parchís o el dominó, así como todos aquellos que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás, contribuyen a incrementar la inteligencia interpersonal de los niños, mientras que aquellos otros juegos que favorecen la introspección y la concentración, como es el caso de los juegos con témperas o plastilina, los calidoscopios, los videojuegos o los juguetes electrónicos de utilización individual, contribuyen a desarrollar la inteligencia intrapersonal.



En realidad, toda la actividad lúdica estimula en el niño la alegría de vivir, proporcionándole estados de bienestar subjetivo, de felicidad. Mientras tanto, la ausencia de juego genera en el niño todo tipo de problemas cognitivos, sociales y emocionales. Por ello es necesario potenciarlo, y no sólo por su capacidad para fortalecer la personalidad del niño y para estimular su desarrollo, sino también por sus posibilidades preventivas y terapéuticas.

## **10.- Los juegos y su clasificación desde la perspectiva piagetiana**

Tal como ha señalado Jean Piaget, hay una profunda relación entre el juego y la estructura del pensamiento infantil. Para él, el juego es la expresión y la condición del desarrollo cognitivo, vinculando cada etapa evolutiva a un tipo diferente de juegos (de ejercicio, simbólicos y reglados), que nos desvelan la evolución mental del niño y de la niña.

El juego es para él, por otra parte, un ejercicio preparatorio que va a permitir que el niño adquiera, de forma lúdica, una gran cantidad de conocimientos, habilidades y destrezas útiles para la vida, así como un instrumento fundamental para el desarrollo de las habilidades sensoriomotrices y para la construcción del esquema corporal. También un excelente escenario para el desarrollo de la comunicación y del lenguaje, y, finalmente, un mecanismo para la expresión de los emociones.

## **11.- Los juegos de ejercicio y su papel en el desarrollo infantil**

Los juegos de ejercicio son los correspondientes al periodo sensoriomotor (0-2 años), etapa en la que la actividad lúdica se reduce a repetir y modificar movimientos, mediante los cuales el niño obtiene placer, a la vez que descubre sus capacidades motrices.

Entran en esta categoría actividades tales como el ejercicio de succionar (a partir del primer mes); los juegos con el propio cuerpo, los balbuceos, las sonrisas, los movimientos de la cabeza y de las manos (a partir del segundo mes); la manipulación de juguetes u objetos, que el niño mueve, voltea, sacude, acerca o aleja (de cinco meses en adelante); a partir de los nueve meses todo se convierte en un juguete para disfrutar, en un nuevo reto, en un pequeño cosmos por descubrir y ubicar en la mente.

Estos juegos, a través de los cuales el niño manifiesta su inteligencia y capacidad de aprendizaje, le ayudan a pasar de las sensaciones al conocimiento. Gracias a ellos, capta los colores, las texturas, el olor, el sonido y el sabor de los objetos. Conforme juega, el niño va dominando su

cuerpo y se adueña de los secretos que para él guardan las personas y las cosas; jugando establece contacto con el mundo exterior, y los objetos que ve, oye, huele, toca o gusta pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida.

A través del juego, sobre todo en los primeros meses de la vida, el niño asimila el mundo. Cada objeto, cada sonido, cada olor, cada imagen vista, cada movimiento..., no se quedan en simples experiencias motoras, o en una mera adquisición de sensaciones físicas, sino que se convierten en huellas mentales que representan los inicios del conocimiento y los recuerdos del niño.

Evidentemente, el juego de ejercicio no se acaba en el periodo sensoriomotriz. El bebé va a seguir moviéndose, explorando su entorno y perfeccionando su coordinación motora, durante toda la infancia. A lo largo de ella conseguirá dominar, cada vez con mayor perfección, los movimientos y las sensaciones, disfrutando del placer de manejar y controlar su cuerpo y de ser cada vez más fuerte, activo y experto.

El juego de ejercicio continúa incluso en la vida adulta. Podemos identificarlo cuando cruzamos un riachuelo saltando, cuando jugamos con un hijo a hacer castillos de arena en la playa, cuando en esa tarde fría y blanca de enero correteamos entre la nieve, o cuando nos marcamos unos pasos de baile... Muchos adultos practican el juego de ejercicio a través del deporte, convirtiendo su propio cuerpo en juguete para disfrutar, en objeto lúdico.

## **12.- Los juegos simbólicos y su papel en el desarrollo del niño**

Los juegos simbólicos, típicos del período preoperacional (2-7 años), comienzan en realidad en el último estadio del periodo sensoriomotriz. A partir de los 18 meses, los niños son capaces de utilizar abiertamente símbolos lúdicos, de desarrollar, jugando, actividades de la vida cotidiana. Y así, se acuestan “como si” fueran a dormir, o usan la cuchara “como si” fueran a comer. La aparición de este tipo de juegos coincide con la eclosión, en el niño, de la capacidad de simbolizar, de representarse la realidad mediante símbolos. Los juegos simbólicos, también llamados de imitación, de hacer como si, de roles, o de representación de papeles dramatizados, son el cauce de que dispone el niño para desarrollar su capacidad de asimilación y acomodación, su inteligencia adaptada. Su esencia se halla en la aparición del pensamiento, en la recién estrenada capacidad para construir representaciones mentales, que serán de gran utilidad para que el niño aprenda a desenvolverse en su vida futura.

Por otra parte, como consecuencia del pensamiento egocéntrico, en los juegos simbólicos los niños deforman la realidad para satisfacer sus propias necesidades. Es el egocentrismo (la dificultad que tiene el niño para descentrarse de su propio punto de vista, para ver las cosas en perspectiva), junto con el pensamiento mágico (la creencia en la omnipotencia de las ideas, que lleva al niño a convertir en realidad lo que piensa y desea), y el animismo (que le permite dar vida a los objetos), lo que hace que los niños pequeños atribuyan a los juguetes y los objetos que les rodean sus propios pensamientos y sentimientos. Y así la muñeca está triste, el sol tiene sueño, o las nubes se enfadan cuando hay tormenta.

Gracias a todo ello, en los juegos simbólicos los niños pueden transformar la realidad con su fantasía, creando todo un mundo imaginario. De esta forma, tratan a una escoba como si fuese un caballo o una bruja, transforman un sofá en autobús, convierten unas semillas en lentejas, a unos palitos en las cucharas con las que van a comérselas... O hacen como si fueran un animal (un gato, un león, un tigre, un lobo...), o asumen los roles propios de los adultos, y así hacen como si fuesen papá o mamá, alimentan a su bebé, riñen a una muñeca como a ellos les riñen sus padres, se convierten en médicos que curan enfermos, en maestros que dan clase a sus alumnos, en constructores que levantan edificios, en agricultores que cosechan y acarrean las mieses... O, por poner algunos otros ejemplos, conducen, viajan, salen de compras, cocinan, planchan o bañan a su propio bebé, todo ello de forma creativa e imaginaria.

Por otra parte, los juegos simbólicos son una vía de escape para afrontar los conflictos inconscientes, la angustia, la agresividad, la sexualidad, las frustraciones, el miedo a competir, el temor al riesgo, las fobias... A través de los juegos de hacer como si, el niño expresa sus emociones y puede construir historias y escenarios que le compensen de sus propias dificultades y frustraciones, y de las prohibiciones de los adultos, como ya hemos señalado con anterioridad y como puede verse en los siguientes ejemplos:

- El niño que juega a ser el malo de los cuentos, que admira a los piratas por su valentía y que quiere ser como ellos, no está haciendo otra cosa que protegerse de sus propios miedos y debilidades.

- El niño que juega a que su oso de peluche tiene un papá malo, al que decide reñir y pegar, está intentando resolver de forma simbólica e imaginaria las tensiones provocadas por las exigencias paternas.

- El niño que tiene prohibido comer chocolatinas, y que juega a dárselas a su muñeca, a la que luego le duele la tripa..., o el que, tras haberse caído y haberse hecho una herida en la pierna, juega a curar la herida imaginaria que se ha hecho su peluche de trapo..., o el que, en la soledad de su habitación, a última hora de la noche, juega a decirle a su muñeca que va a castigarla por ser mala, tras haber sido reñido por sus padres por comportarse mal en la cena..., lo que en realidad está haciendo es ingeniárselas para compensar sus propias angustias y las prohibiciones y exigencias de los adultos.

- El niño que destruye casas u otros escenarios, que previamente ha construido con bloques de gomaespuma, encuentra en esta actividad una forma de dar salida a sus fantasmas inconscientes, de expresar y regular su agresividad, sus afectos y sus emociones.

En este sentido, tenemos que decir que el juego simbólico no está únicamente al servicio del desarrollo cognitivo. Como ya hemos dicho, las fantasías compensatorias tienen también una función catártica y liberadora. Gracias a ellas, el niño aprende a regular sus emociones y a vencer y asimilar todo tipo de problemas y dificultades. Reproduciendo una y otra vez, de manera fantasiosa e imaginativa, escenas desagradables, situaciones amenazantes, prohibiciones, reprimendas o miedos..., el niño se libera de sus primeros conflictos, de sus temores, de su hostilidad, de sus ansiedades, de sus necesidades y deseos insatisfechos, de un sin fin de sentimientos encontrados. En definitiva, se compensa.

Podemos añadir que a través del juego simbólico el niño también ensaya el razonamiento moral, aprendiendo a diferenciar entre lo que está bien y lo que está mal, adquiriendo, por otra parte, todo tipo de conocimientos sobre los roles profesionales y personales propios de los adultos, y sobre el mundo de la vida en general. De esta forma, a través de los juegos de imitación el niño ensaya todo tipo de habilidades sociales y emocionales, así como las competencias propias de la vida adulta.

### **13.- Los juegos reglados y su papel en el desarrollo infantil**

Los juegos de reglas, que representan un tipo de actividad lúdica socializada, comienzan al final del periodo preoperacional, entre los cuatro y los siete años. Se trata de todos aquellos juegos (incluidos los de ejercicio) que están regulados por un código.

Algunos de estos juegos tienen reglas predeterminadas, transmitidas de generación en generación, que los niños deben aprender y aplicar con

precisión, puesto que si no se aplican de esta forma, el juego perdería su sentido y resultaría inviable. Por ello resulta imprescindible que todos los participantes en un juego de este tipo conozcan y apliquen las reglas con detalle. A veces, se trata de juegos de un solo jugador, como en el caso de los solitarios.

Entre los juegos de reglas fijas se incluyen los juegos de mesa, como las damas, el ajedrez, el parchís, la oca, el dominó, las cartas, el billar, el ping-pong, o miles de juegos más; y los juegos reglados motores, entre los que se incluyen los juegos deportivos.

Todos estos juegos, en los que se gana o pierde, favorecen el desarrollo de las conductas éticas, estimulan el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, percepción, razonamiento, inteligencia lógica...), y del mundo emocional (inteligencia interpersonal, expresión de sentimientos, autocontrol, autoestima...). Afectan también, cuando se trata de juegos reglados de movimiento, al desarrollo del comportamiento psicomotor y, en general, favorecen el desarrollo integral de la personalidad.

Entre los juegos reglados podemos incluir también los juegos didácticos, que organizan de forma lúdica los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de facilitar a los estudiantes la adquisición e interiorización de los contenidos de las materias de estudio.

Hay determinados juegos reglados que no tienen reglas preestablecidas. Se trata de los juegos creadores, entre los que debemos incluir los juegos de roles, en los que los jugadores interpretan un papel dentro de una historia cuyo final no conocen. En ellos, el director del juego propone una historia base, en la que el resto de los participantes se convierten en personajes de una trama que se va desarrollando al son de las intervenciones de los propios protagonistas, que determinan de forma creativa y espontánea su desarrollo. El objetivo es llegar al final del juego, desentrañando sus entresijos y liberando a la princesa cautiva, desenmascarando al traidor, o desvelando el misterio de que se trate. Los juegos de rol son como una película sin guión, en la que los participantes determinan su desarrollo de forma fantasiosa y aleatoria.

Este tipo de juegos permite convertir en relevantes informaciones que de otra forma podrían pasar desapercibidas o parecer absurdas, favorecen la motivación, y dan al docente la oportunidad de introducir conceptos y valores que en otro contexto no tendrían utilidad ni sentido.

Mediante estos juegos, los alumnos tienen la oportunidad de mejorar su creatividad y desarrollar su capacidad lingüística y expresiva; con ellos se puede estimular también la afición a la lectura, puesto que incitan a buscar, a posteriori, referentes sobre el tema abordado. Por otra parte, se trata de juegos que permiten analizar temas complejos y comprometidos, como el sexismo, la xenofobia o el racismo.

Finalmente, los juegos de rol mejoran la empatía, al permitir que el niño pueda meterse en la piel de otros; favorecen la socialización e invitan a la tolerancia; abren una vía para aceptar la diversidad como parte de la vida; e incitan a reflexionar sobre otras culturas y creencias, o sobre el valor de la cooperación, del apoyo mutuo y de las relaciones humanas en términos de igualdad.

#### **14.- Juego y pantallas. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como agente de socialización de niños y jóvenes**

José Emilio Palomero Pescador

[http://educacion.unizar.es/postgrado\\_otros.html#ppeuz](http://educacion.unizar.es/postgrado_otros.html#ppeuz)

<http://www.aufop.com>

Andorra (Teruel), 1 de julio de 2008