



El lugar del juego en el desarrollo evolutivo. Una comprensión teórica desde la perspectiva psicológica

Yadelis Moya León

Trabajo de grado presentado para optar al título de Psicólogo

Tutor

Nidia Elena Ortiz, Magíster (MSc) en Psicología

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Psicología
Apartadó, Antioquia, Colombia
2022

Cita	(Moya León, 2022)
Referencia	Moya León, Y. (2022). <i>El lugar del juego en el desarrollo evolutivo. Una comprensión teórica desde la perspectiva psicológica</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Apartadó, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Grupo de Investigación Psicología, Sociedad y Subjetividades (GIPSYS).

Centro de Investigaciones Sociales y Humanas (CISH).



Biblioteca Sede Apartadó

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: John Mario Muñoz Lopera.

Jefe departamento: Alberto Ferrer Botero.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
1. Planteamiento del problema	9
2. Antecedentes	16
2.1 El juego como acto natural en los seres humanos	17
2.2 Incidencia del juego en el desarrollo evolutivo	19
2.3 El juego y su incidencia en la introyección de la norma desde la cotidianidad del infante	27
3. Justificación	30
4. Marco conceptual	32
5. Objetivos	37
5.1 Objetivo general	37
5.2 Objetivos específicos	37
6. Diseño metodológico	38
6.1 Tipo de investigación	38
6.2 Técnica de investigación	39
6.3 Modalidad de investigación	39
6.4 Plan de análisis	40
6.5 Consideraciones éticas	41
7. Resultados	43
7.1 Aportes teóricos desde la mirada de los autores clásicos	43
7.1.1 El juego como parte fundamental de la génesis del lenguaje y el pensamiento	43
7.1.2 Contribuciones del juego en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales presentes en las primeras etapas de la vida	47
7.1.3 El juego: una actividad significativa en los seres humanos	52

7.1.4 El juego como actividad promotora de placer y desarrollo de la creatividad.....	56
7.1.5 El juego como herramienta facilitadora en la intervención clínica infantil.	59
7.2 Comprensión teórica a partir de la perspectiva de los autores contemporáneos.	63
7.2.1 La necesidad del juego en la etapa infantil.	63
7.2.2 Contribución del juego en el desarrollo social.....	65
7.2.3 Algunas valoraciones positivas y negativas sobre el juego.	66
8. Conclusiones	68
9. Límites y recomendaciones.....	72
10. Referencias	74

Resumen

El objetivo de este trabajo fue comprender el lugar del juego en el desarrollo evolutivo a partir del diálogo con autores clásicos y contemporáneos de la psicología. La metodología fue de tipo cualitativa y empleó la técnica de revisión documental. Los hallazgos de este estudio visibilizan los aportes de los teóricos clásicos como Piaget, Inhelder, Winnicott, Vygotski y Klein, quienes coincidieron en destacar en sus obras la importancia del juego para la población infantil al ser empleada como estrategia para potenciar el lenguaje, las relaciones interpersonales y en el proceso terapéutico al adaptar el lugar donde se realiza la clínica a las necesidades del infante lo que brinda como resultado una información suficiente para realizar un adecuado análisis.

Igualmente, este conversatorio cuenta con puntos de encuentro y desencuentro gracias al material bibliográfico de autores representativos de la psicología evolutiva clásica como Piaget. Los aportes teóricos de autores contemporáneos como Linaza, Reyes y Ruiz permiten comprender el juego como una actividad placentera que facilita conocer la diversidad cultural, es considerado como una estrategia de aprendizaje y contribuye al desarrollo de las relaciones interpersonales. De este estudio se concluye, donde se logró evidenciar las posturas teóricas de los diferentes autores tanto clásicos como contemporáneos que desde la psicología se pensaron sobre el juego y su relación con el desarrollo evolutivo.

Palabras claves: desarrollo evolutivo, juego, perspectiva psicológica, infancia.

Abstract

The objective of this work was to understand the place of play in the evolutionary development from the dialogue with classic and contemporary authors of psychology. The methodology was qualitative and used the documentary review technique. The findings of this study make visible the contributions of classical theorists such as Piaget, Inhelder, Winnicot, Vigotsky and Klein, who coincided in highlighting in their works the importance of play for the child population as it is used as a strategy to enhance language, interpersonal relationships and in the therapeutic process by adapting the place where the clinic is held to the needs of the infant, which provides as a result sufficient information for an adequate analysis.

Likewise, this discussion has points of encounter and disagreement thanks to the bibliographic material of representative authors of classical developmental psychology such as Piaget. The theoretical contributions of contemporary authors such as Linaza, Reyes and Ruiz, allow us to understand play as a pleasurable activity that facilitates learning about cultural diversity, is considered a learning strategy and contributes to the development of interpersonal relationships. The conclusion of this study is that it was possible to demonstrate the theoretical positions of the different authors, both classical and contemporary, who thought about play and its relationship with evolutionary development from the perspective of psychology.

Key words: developmental development, play, psychological perspective, childhood.

Introducción

En este trabajo se estableció un diálogo entre autores clásicos y contemporáneos que desde la psicología se han cuestionado sobre el juego y el lugar que tiene en el desarrollo evolutivo. Inicialmente se presenta el planteamiento del problema, el cual surgió a raíz de la inquietud generada por conocer el lugar que tiene el acto de jugar en el desarrollo vital. Hasta poco tiempo, el juego ha sido considerado una actividad con poca importancia y normalizada en las personas, incluso sentido como improductiva. Ha sido ésta, a diferencia de otras formas del comportamiento humano, reconocida en el mundo científico un poco más tarde. Con el paso del tiempo se le considera como una actividad simbólica que sirve como indicador del bienestar psicológico, aspecto que a su vez acompaña el adecuado desarrollo del ser humano a lo largo del tiempo. A partir de la consideración de la importancia que reviste el juego en diversos ámbitos del individuo, surge la pregunta que orienta este estudio ¿cuál es el lugar del juego en el desarrollo evolutivo desde la perspectiva psicológica?

En segundo lugar, se realizó una búsqueda de antecedentes teóricos e investigativos los cuales fueron agrupados en tres categorías: la primera alude al juego como acto natural en los seres humanos, en la cual se exponen aportes que evidencian que el acto de jugar está presente desde las primeras etapas de la vida de las personas y representa una importante contribución a lo largo de la vida de los seres humanos. En segundo lugar, se presenta la categoría relacionada con la incidencia del juego en el desarrollo evolutivo, en ella se presentan estudios que vinculan y visibilizan aportes que desde la práctica del juego son significativos en el desarrollo vital. Finalmente, se desarrolla la categoría del juego y su incidencia con la introyección de la norma desde la cotidianidad del infante, la cual resalta el impacto que ha tenido esta práctica en espacios donde el niño comparte con otras personas la mayoría del tiempo.

En tercer lugar, se encuentra la justificación de este trabajo haciendo énfasis en la pertinencia que tiene esta investigación al visibilizar la escasa producción científica respecto a la conceptualización del juego y su impacto en el desarrollo humano. Seguidamente en cuarto momento se presenta el marco teórico conformado por los conceptos principales que sustentan este estudio, tales como desarrollo evolutivo y juego. Estas nociones son importantes porque brindan

bases teóricas para una mayor comprensión del objetivo que orienta este estudio. En un quinto momento se presentan los objetivos general y específicos que orientan esta investigación, con ellos se busca conocer los diferentes ámbitos de reflexión en los que se evidencia la relación entre el juego y el desarrollo evolutivo; visibilizar los puntos de encuentros y desencuentros sobre diversas teorías que han indagado por esta relación; describir los elementos que caracterizan el juego a partir de los aportes teóricos de autores clásicos y contemporáneos e identificar los diversos nodos de trabajo de las teorías psicológicas clásicas y contemporáneas que abordan el juego y su lugar en el desarrollo evolutivo.

En un sexto momento, se presenta el diseño metodológico el cual se sustenta en un tipo de investigación cualitativo y se apoya en la técnica de revisión documental, empleando la modalidad del estado del arte. Igualmente, se desarrolla el plan de análisis de la información y finalmente, se encuentran las consideraciones éticas.

Como séptimo apartado se presentan los resultados de los hallazgos obtenidos en la investigación los cuales se desarrollan en dos categorías, la primera hace alusión a los autores clásicos los cuales se enfatizaron en la importancia que tenía el juego en aspectos como el lenguaje, la capacidad de interacción humana, el aprendizaje, en el manejo de tensiones e introyección de la norma. La segunda categoría presenta a los autores contemporáneos quienes estudiaron al juego desde una perspectiva política al identificar esta práctica como un derecho y un deber en la población infantil y en su importancia en la cultura y en las interacciones sociales. Posterior a ello se presentan el octavo momento que corresponde a las conclusiones de este estudio donde se señala que las posturas teóricas clásicas y contemporáneas identifican el acto de jugar como una práctica importante en el desarrollo evolutivo, algunas teorías enfatizaron en el análisis y la intervención clínica de los niños a través del juego, otras posturas resaltaron el impacto de este en el desarrollo del lenguaje, en el aprendizaje y en el establecimiento de relaciones interpersonales. Finalmente, se presentan las limitaciones y recomendaciones que se derivan de la investigación.

1 Planteamiento del problema

Jugar es una actividad que muchas personas han practicado y es tan vieja como la misma humanidad. Es notoria la complejidad de estudiar de manera científica el juego porque no es posible encontrar rasgos comunes a conductas tan diversas como el golpear el sonajero de un bebé y la partida de ajedrez de dos adultos. El juego ha sido una práctica milenaria que se ejerce a lo largo del ciclo vital, por lo tanto, es importante establecer una aproximación académica desde las diversas teorizaciones sobre el concepto de juego y su importancia en el desarrollo evolutivo, proporcionando así la oportunidad de visibilizar algunos estudios científicos de carácter clásicos y contemporáneos, ya que desde la conceptualización inicial de lo que se denomina “juego” se hace difícil el desarrollo e identificación de sus significantes, por lo que a lo largo de este estudio presentaré algunas conceptualizaciones de distintos autores acerca de esta práctica y su incidencia en el desarrollo evolutivo.

El juego por ser una práctica realizada por humanos es merecedor de estudios desde una mirada psicológica, por lo tanto, esta investigación pretende visibilizar las concepciones del juego, para lo cual es fundamental considerar los aportes conceptuales realizados por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y de algunos teóricos clásicos como Piaget, Hinhelder, Vygotski, Winnicott y Klein, y autores contemporáneos como Linaza, Reyes y Ruiz que han hecho aportes significativos en el desarrollo evolutivo desde la psicología a lo largo de la historia.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia Unicef (2004) manifiesta que el juego es la actividad más importante del niño o niña pequeño y que el cariño a los niños se puede demostrar ya sea por medio de las caricias, palabras, gestos, besos y expresiones. Igualmente, que a través del juego se puede establecer un vínculo afectivo en todas las interacciones cotidianas como en la alimentación, el baño, el cambio de vestido, el juego y el tomarlo en brazos. El juego favorece el desarrollo emocional, porque a través de ellos el niño o niña expresa sus sentimientos y a veces resuelve conflictos emocionales. Facilita el desarrollo social porque por medio de éste el niño o niña aprende a permanecer y jugar con otros niños, a respetar reglas, a compartir y a convivir (Unicef, 2004)

Como se puede observar, el juego adquiere gran relevancia ya que por medio de él es posible que los niños introyecten la norma y reglas de comportamiento. Este ha sido un tema de interés a lo largo de la historia, es así como Piaget e Inhelder (1997) en su obra *La psicología del niño* señalan que desde la dinámica familiar se genera en el infante un respeto compuesto de afecto y temor con el fin de introyectar un mandato denominado génesis del deber o sentimiento de obligación, pero cuando se habla de respeto hace referencia a una acción unilateral, es decir, desde el menor hacia la figura de cuidado primario, engendrando en el niño una moral de obediencia de manera autónoma que luego se expresa según el psicoanálisis con un mecanismo de identificación con la imagen proyectada por la figura de autoridad. Un hecho importante en la vida del niño son los juegos, explican que desde los sentimientos y juicios morales el niño vivencia la autonomía mediante el acto de jugar donde las reglas son propuestas por los participantes siempre y cuando haya un consentimiento y este sea democráticamente regulado.

En el juego hay una constante expresión afectiva, pero esta manifestación se centra primeramente en el ámbito familiar y posteriormente, se amplía el matiz como consecuencia de las relaciones o intercambios sociales comprendidos en un conjunto de reacciones individuales que dan lugar a un proceso de estructuración paulatina o también de una socialización donde es consciente el accionar del niño. El juego tiene la capacidad de transformar la realidad subjetiva del infante desarrollando su capacidad de adaptación, a lo que Piaget e Inhelder (1997) proponen tres categorías principales del juego, una de ellas es el juego por ejercicio que se presenta cuando el niño realiza la acción por explícito placer funcional y no representa nada específico sólo una acción repetida, por ejemplo, un sonido con un objeto o insertar objetos en un lugar específico. La segunda categoría alude al juego reglado que hace referencia a la integración de sus pares donde surgen acuerdos espontáneos. Finalmente, está el juego simbólico que hace alusión al plano imaginario como tomar un palo que objetivamente es de una escoba, pero el niño lo adapta y juega como si fuese un caballo y lo utiliza para cabalgar, o este mismo objeto es una espada o cualquier otra cosa, según lo desee el niño. Otro ejemplo claro del juego simbólico es cuando el infante termina de comer algo que no es de su agrado, pero lo hace porque su muñeco favorito de forma simbólica también lo hace.

En esta misma línea de análisis, Winnicott (1942) en su escrito *¿Por qué juegan los niños?* plantea siete razones por las cuales los pequeños realizan dicha práctica. La primera razón es por placer ya que el niño juega con todas las expresiones físicas y emocionales del recreo y a su vez inventan y disfrutan los juegos. La segunda razón es para expresar agresión; siendo ese espacio de juego un ambiente donde es permitido liberar el odio y las conductas agresivas en una zona donde esa expresión no es un acto donde las respuestas hacia el niño sean violentas u ofensivas, sino que hace parte del mismo juego sin afectar contra la integridad de otros participantes o él mismo. El tercer argumento que se presenta alude a la contribución del juego en el control de la ansiedad; donde se reconocen ideas e impulsos que conducen al juego repetitivo o una búsqueda de placer exagerada la cual busca una gratificación sexual. El cuarto argumento plantea que los niños juegan para adquirir nuevas experiencias ya que el juego es la prueba continua de la capacidad creadora que significa estar vivo y las riquezas se encuentran en lo fantasioso del juego.

Como quinta razón este autor señala que el juego ayuda a establecer contactos sociales. Al inicio de la vida del niño esté sólo juega con su madre o cuidador, pero, más adelante realiza esta práctica con sus pares posibilitando la creación de vínculos emocionales. Como sexta razón se plantea que el juego es promotor de la integración de la personalidad porque a través de esta práctica el niño trata de representar mediante sus experiencias cotidianas, las vivencias de su interior. Y, finalmente, como séptima razón se encuentra que el juego es una herramienta que facilita la comunicación con la gente ya que en dicha práctica hay mayor probabilidad de tener una comunicación más espontánea y honesta entre un infante que juega y otra persona.

Estas razones propuestas por Winnicott (1942) permiten comprender claramente que entre los motivos por las cuales juegan los niños se encuentra su importancia para formar relaciones emocionales y a su vez permitir que se desarrollen contactos y vínculos sociales, para una integración de la personalidad. A través del juego el niño relaciona sus ideas con la función corporal, puesto que predominan las ideas conscientes e inconscientes y están latentes al contenido del juego para mejorar la comunicación con las personas. El juego, según lo planteado por Winnicott (1942) es un canal de comunicación donde se facilita el acceso a lo inconsciente y a partir de allí hay una prevalencia a la honestidad y facilita el desarrollo del contacto social. Todas las razones surgen mediante un juego espontáneo.

Aunado a lo anterior Klein (1955) en su obra *La técnica psicoanalítica del juego* identificó que el accionar del niño en el juego era equivalente a lo que podían manifestar los adultos con la palabra. Esta obra presenta la experiencia que obtuvo al implementar el juego en niños desde la edad de 2 años en su práctica psicoanalítica, Klein manifiesta que los casos de Rita desarrollado en 1923 y el de Fritz llevado a cabo en 1919 contribuyeron a visibilizar que el juego merecía estudiarse desde una mirada psicológica. En su obra propuso efectuar su análisis en las casas de los menores acompañados de sus propios juguetes. A través de esta práctica identificó mediante la observación que el juego de la niña (Rita) era caracterizado por vestir y desvestir sus muñecas de manera obsesiva. Por otro lado, se identificó que en el juego del niño (Fritz) predominaba la ansiedad, así pudo lograr interpretar sentimientos, fantasías, ansiedades y demás experiencias representadas por el juego que le dieron bases para continuar su análisis en otros espacios donde sus resultados fueron satisfactorios para los tratantes. Con el uso de los juguetes como técnica de su análisis, Klein descubrió la importancia de diversas formas y tamaños en los juguetes de los analizantes para sus futuras intervenciones, además, de aprobar que los niños llevaran su propio material (juguetes) donde se les permitiera expresarse por medio del juego espontáneo.

En esta misma línea de análisis, en su obra *La Personificación en el juego*, Klein (1929) ilustra con ejemplos de diferentes tipos de enfermedad la relación entre los "personajes" o personificaciones introducidas por los niños en el juego y los elementos de realización de deseos. En esta obra describió su proceso terapéutico con una paciente donde ésta le pedía jugar y cambiar roles:

Erna en su juego me hacía representar a la hija mientras ella hacía de madre o maestra. Yo entonces tenía que padecer fantásticas torturas y humillaciones. Si en el juego alguien me trataba bondadosamente, generalmente resultaba que esta bondad era sólo fingida. Los rasgos paranoicos se manifestaban en que yo era constantemente espiada, mis pensamientos eran adivinados y el padre o la maestra se aliaban con la madre en contra mía. De hecho, estaba constantemente rodeada de perseguidores. Yo misma en el rol de la niña tenía que espiar y torturar continuamente a los otros. Frecuentemente Erna misma representaba el papel de niña (Klein, 1929, p. 4).

Toda la dinámica de las representaciones fue identificada gracias al uso del juego en el análisis de la paciente, lo que facilitó la identificación de la etiología del malestar subjetivo presentado por Erna y a su vez, permitió un mejor desarrollo en la terapia de manera satisfactoria.

En esta misma línea de análisis, Vygotski (2003) manifiesta que “los juegos son escuela viva del niño, lo educan física y espiritualmente. Su importancia es enorme para forjar el carácter y la cosmovisión del hombre futuro” (p.46). Es decir, esta práctica no sólo ofrece beneficios a nivel corporal, sino también a un aspecto cognitivo, ya que permite crear espacios de aprendizaje y la potencialización de las habilidades sociales. Con el desarrollo que se ha realizado hasta el momento, es posible apreciar que el juego es una práctica fundamental que está inmersa en el desarrollo físico y psicológico de las personas y con ello en sus capacidades relacionales y personales.

El interés por comprender la importancia del juego ha sido objeto de estudio de autores clásicos y también contemporáneos, Omeñaca (2005) en su escrito sobre *Los juegos cooperativos y la educación física* resalta que el juego se define como una "actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad proporcionándole medios para la expresión, comunicación y el aprendizaje" (p, 9). El autor ofrece otras perspectivas del juego desde el psicoanálisis de Sigmund Freud. Desde la mirada psicoanalítica, Omeñaca (2005) vincula el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio de placer, afirmando que esta conserva un carácter simbólico, equivalente al del sueño, el cual permite la expresión de la sexualidad infantil y la realización de los deseos insatisfechos. Sin embargo:

A partir del análisis de la actividad lúdica en niños, Freud se ve obligado a dar una nueva dimensión a su planteamiento teórico. Los niños no solo juegan con aquello que les resulta agradable, sino que además recuerdan a través del acto lúdico experiencias traumáticas tratando de ejercer un dominio sobre ellas: un control psíquico a partir de la experiencia simbólica. A través de este juego simbólico y más allá del principio del placer, el niño se

convierte en parte activa en el dominio de los aspectos más traumáticos de su realidad (p.13).

Por otra parte, Linaza (2013) en su artículo *Sobre el juego es un derecho y una necesidad de la infancia* señala que el juego infantil tiene un carácter universal y un vínculo con la cultura y afirma que la práctica de jugar es una actividad fundamental para el funcionamiento psicológico expresando que, esta actividad es una necesidad y se constituye en una de las formas como los niños pueden empezar a afrontar aspectos de su realidad física, social e intelectual. Igualmente, en la medida en que es necesario para alcanzar nuestra condición humana, se convierte también en un derecho.

Los niños tienen derecho al juego como expresión directa de su condición de menores, del mismo modo que no cabe imputarles la plena responsabilidad de sus actos hasta que no hayan disfrutado del tiempo (¿y las circunstancias?) necesario en sus vidas para poder desarrollar tal responsabilidad para hacerse adultos. (p.104)

Es decir, no es pertinente hacer responsable al infante de manera punitiva respecto a su comportamiento en un juego hasta que no se identifique la necesidad de tal compromiso para su vida futura, un ejemplo de esto sería castigar a un menor que no supere un año por dañar o destruir un objeto que no era su juguete porque claramente aún no está en condiciones de introyectar o diferenciar un comportamiento apropiado a uno negativo durante el juego.

En esta misma línea Gallardo (2018) en su escrito *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Hace énfasis en la importancia del juego como una herramienta educativa y su interés en identificar los beneficios del juego en el desarrollo integral del sujeto. Complementando que sin esta práctica sería más difícil que las personas logren desarrollar de manera eficiente su creatividad, imaginación y las habilidades sociales como la capacidad de socializar o habilidades comunicativas; ya que este autor asocia el juego con aspectos como la cotidianidad, el tiempo libre y la diversión, es decir, la práctica desde un contexto cultural. Para Gallardo (2018) “el juego es un importante vehículo que tienen los niños

para aprender a asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias. Por ello el juego es una herramienta pedagógica primordial en educación” (p. 49)

Como se ha podido observar, el juego es una actividad objeto de estudio desde diversos autores clásicos y contemporáneos que hoy en día se siguen cuestionando por esta actividad simbólica señalando sus transiciones a lo largo del tiempo tras la inserción de nuevos dispositivos y formas contemporáneas de vivirlo desde diversos ámbitos en los que interactúa el ser humano. Por lo tanto, en este estudio se pretende establecer un diálogo entre autores clásicos y contemporáneos que desde la psicología se han cuestionado sobre el juego y la importancia que tiene para el desarrollo evolutivo, buscando con ello participar en las interlocuciones que desde las ciencias sociales y particularmente, desde la psicología se fomentan sobre la relevancia del juego en el desarrollo vital, por lo tanto, el interés investigativo que orienta este estudio busca comprender ¿cuál es el lugar del juego en el desarrollo evolutivo desde la perspectiva psicológica?

2 Antecedentes

En este apartado se presentan los estudios e investigaciones que abordan la relación entre el juego, su uso e importancia en el desarrollo evolutivo. Al iniciar la revisión de antecedentes sobre los aportes teóricos que se ha hecho sobre el juego en la psicología se encontró que esta práctica está estrechamente relacionada con todas las etapas del desarrollo evolutivo del ser humano y se transforma al pasar el tiempo. Para la búsqueda de los antecedentes me apoyé en el repositorio institucional de investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia y los Recursos de Información Digital que hacen parte del sistema de bibliotecas de la misma institución. Las bases de datos revisadas fueron: Bibliotechnia, Cambridge Journals Online, Dial Net, Scielo, Apa Psyc NET y Redalyc y otras bases de datos digitales de acceso abierto. La búsqueda estuvo orientada por descriptores como: juego y psicología, juego tradicional, importancia del juego, juego y conducta, juego en el desarrollo evolutivo, juego e infancia. Como resultado de esta revisión de antecedentes se construyeron tres categorías que agruparon los estudios e investigaciones encontradas. En la primera, *el juego como acto natural en los seres humanos* se exponen los aportes que evidencian que el acto de jugar está presente desde las primeras etapas de la vida de las personas, se desarrolla y representa una importante contribución a lo largo del tiempo en la vida de los seres humanos. La segunda categoría se denomina *incidencia del juego en el desarrollo evolutivo*, en ella, llama la atención que esta sea una tendencia en las investigaciones que ha sido poco explorada. Por lo tanto, se consideran otros estudios que, si bien no aluden directamente a la relación juego y desarrollo evolutivo, si tienen un vínculo y permiten comprender aspectos importantes de esta práctica en el desarrollo vital. Este aspecto se convierte en un hallazgo significativo que permite comprender la importancia de enfocar estudios en esta dirección. La última categoría, *el juego y su incidencia con la introyección de la norma desde la cotidianidad del infante*, resalta el impacto que ha tenido esta práctica en espacios donde el niño comparte con otras personas la mayoría del tiempo. A continuación, se desarrolla cada una de las categorías de investigación.

2.1 El juego como acto natural en los seres humanos

Algunos autores coinciden en señalar que el juego es una práctica de carácter físico y mental que tiene como objetivo principal divertirse. En esta categoría se destacan estudios que postularon que la experiencia del juego es una actividad presente en la vida de la mayoría de las personas y hace parte de la naturaleza humana.

Winnicott (1993) en su obra titulada *Realidad y juego* se propone como objetivo principal estudiar los fenómenos transicionales y reconocer la complejidad e importancia de las primeras etapas de la relación de objeto y la formación de símbolos. La metodología empleada en su estudio fueron las observaciones directas, donde no siempre los niños eran el objeto de consulta y los relatos de casos clínicos de otros colegas donde se empleó el juego como herramienta terapéutica. Entre los hallazgos se encontró que se debe mirar al juego como un acto que acompaña al ser humano desde su nacimiento. A partir de este estudio se evidencia que hasta ahora no se ha demostrado que el juego tenga alguna relación con el acto masturbatorio, de lo contrario, este se detiene o se considera arruinado desde el momento que el sujeto evidencie excitación física a partir del acto de jugar, es decir, que durante el juego no se presentan situaciones que generen placer sexual al infante de una manera consciente, pero si en algún momento el juego se convierte en un acto de satisfacción erótica ya no se le denominaría juego o práctica lúdica porque este no es el objetivo de esta práctica, los niños no juegan por un gusto erótico. Para Winnicott (1993) el juego es una acción universal y desde el psicoanálisis se considera una herramienta de comunicación del infante o la persona que juegue hacia los demás o al medio que lo rodee. El autor concluye postulando que lo natural es jugar ya que toda persona que lo hace está en la libertad y capacidad de crear.

Morera (2008) en su estudio *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*, se propuso como objetivo identificar los beneficios que presenta el juego y su práctica a nivel personal y comunitario como una herramienta de fortalecimiento de vínculos a nivel social. Al respecto la autora manifiesta que:

El juego es un instrumento que facilita y crea lazos interpersonales, su objetivo es el bienestar personal; un estímulo para liberar tensiones y energía acumulada, así como para salir de la rutina diaria y un puente para el aprendizaje de sí mismo, del entorno, de valores, costumbres y tradiciones (Morera Castro, 2008 p. 4).

En este estudio se realizó una búsqueda que tuvo como resultado la recolección de 64 juegos tradicionales y 30 rondas. Esta información se obtuvo mediante entrevistas a adultos mayores quienes eran los encargados de explicar ciertos criterios relevantes para categorizar los juegos y las rondas. Esta investigación concluye que estas prácticas tradicionales son una forma de rescatar la memoria de una región, el testimonio de una comunidad, las costumbres de una tierra y las tradiciones que de generación en generación formarán una historia. Además, se identifica un interés muy puntual por motivar la recreación familiar a través de los juegos tradicionales que no solo favorece la interacción social, también, amplía la gama de actividades en las cuales se puede aprender, distraer, divertirse, compartir ideas y convivir sanamente. Por medio de los juegos y rondas tradicionales se puede fomentar la creatividad, mejorar la salud física, mental y emocional, fortalecer los valores y actitudes, incrementar las destrezas y habilidades de todas las poblaciones sin distinción de raza, credo, edad, discapacidad o identidad sexual. Morera (2008) concluye que:

El juego continúa desempeñando un papel muy importante en el desarrollo integral de los infantes, es un medio de formación para las personas adolescentes, un factor de unión entre las personas jóvenes y adultas y un conocimiento para enseñar, en las personas adultas mayores. Los juegos y las rondas tradicionales son otra herramienta más de la gama de actividades recreativas que pueden contribuir para transmitir, rescatar y mantener los valores culturales de generación en generación. (p. 7)

En esta categoría de investigaciones es posible comprender los acercamientos investigativos que algunos autores clásicos y contemporáneos han realizado sobre el juego como una práctica de significativa relevancia, que se conserva a lo largo del tiempo como un acto natural que desempeñan los seres humanos. A continuación, se presentan otros aportes teóricos que van direccionados a la comprensión del juego y su incidencia en el desarrollo evolutivo.

2.2 Incidencia del juego en el desarrollo evolutivo

En esta categoría de estudios se presenta la incidencia del juego en el desarrollo evolutivo y la maduración psicológica. Tras la revisión de los antecedentes fue posible identificar poco material investigativo y teórico que aborde directamente esta relación. No obstante, fue posible encontrar algunos estudios que incluyen la práctica del juego e indagan por otros aspectos de la psicología, pero no específicamente por su relación con el desarrollo vital. Por lo tanto, en este subapartado se presentan dos tendencias, en la primera, se desarrollan algunas investigaciones donde se hace un énfasis en el estudio de los infantes, entre ellos, se destacan conceptualizaciones relacionadas con la concepción que se tiene del niño desde el psicoanálisis y la terapia Gestalt, el nivel de desarrollo de la función simbólica en los infantes donde el juego adquiere una gran participación favoreciendo el desarrollo del autoconcepto y un aporte donde se utiliza el juego para identificar el abuso infantil. En la segunda tendencia, se presenta la categoría de estudios que, si bien se relacionan con el desarrollo evolutivo de los niños, no se observa una relación con el acto de jugar. Por lo tanto, a partir del análisis de estos antecedentes fue posible identificar que se encuentran pocos estudios que se pregunten por la participación e importancia del juego en el desarrollo evolutivo, lo cual se constituye en una razón fundamental para investigar alrededor de esta relación desde la perspectiva psicológica.

Con respecto a la primera tendencia de estudios, Knobel (1964) con el artículo *El desarrollo y la maduración en psicología evolutiva*, se propuso comprender cómo está configurado el sujeto desde la dimensión individual y la forma de prever hacia dónde va el curso de su vida psíquica. Igualmente, avanza en proponer una definición de la psicología evolutiva de la infancia como la rama del conocimiento que se preocupa por la naturaleza y la regulación de los cambios significativos de tipo estructural funcional y de la conducta que ocurren en los niños a medida que progresan en edad y madurez. El autor concluye que para que el sujeto finalmente desarrolle su realidad en el mundo, es importante considerar la participación del aprendizaje como proceso ya que el individuo es una secuela de las interacciones sociales, su personalidad es el resultado de la integración del sujeto con sus características genéticas, familiares, educativas y ambientales. En este desarrollo evolutivo de la infancia hay una continuidad dentro de una unidad la cual representa una transición de etapas, estas implican un orden en el proceso de carácter necesario e integrativo,

se puede considerar como un engranaje que tiene en cuenta las estructuras constituidas en un periodo las cuales más adelante se convierten en la parte que integra nuevas estructuras en las siguientes fases, pero operan en conjunto, es decir, un período no es totalmente independiente del siguiente.

Grigoravicius et al. (2016) en su estudio *El “niño” en la obra freudiana*, se propuso indagar sobre el concepto de “niño” desde los principales referentes del psicoanálisis y cómo esta noción repercute en la práctica clínica. Este trabajo concluye señalando la poca claridad sobre el concepto de niño y genera una crítica a modo de consecuencia de la manera en la que se le trató al infante en la práctica clínica, es decir, como un hombre pequeño y primitivo, por lo tanto, el análisis en los infantes era caracterizado por ser una observación sin participación. Sin embargo, los autores afirman que:

El niño es un sujeto en devenir, es decir, se está constituyendo como tal. Aun cuando el inconsciente es atemporal, no puede soslayarse la dimensión temporal vinculada al desarrollo, la maduración y los tiempos lógicos de constitución subjetiva, a lo que se suman las vivencias, los avatares de su historia vital y las particularidades del vínculo con sus padres. Los niños están transitando por los distintos momentos que contempla Freud en su teorización del desarrollo psicosexual: la etapa oral, anal, fálica, el complejo de Edipo, la represión, las identificaciones, así como el concepto de retroactividad, de modo que no es lo mismo un niño de tres, que uno de nueve años. Todos estos factores suman complejidad y sobre determinación a la noción de “niño” para el psicoanálisis (p.86).

Por su parte, Campo (2013) con su estudio *El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia*, se propuso como objetivo describir el auto concepto de infantes entre los de 3 a 7 años, estableciendo la relación que existe entre el autoconcepto y las características de la interacción social sostenida por los niños con las personas adultas y sus compañeros. Metodológicamente esta investigación se apoyó en el un diseño empírico analítico, la muestra se constituyó por 312 niños entre los 3 y 7 años, sin discriminación de sexo, pertenecientes a instituciones educativas en los grados de párvulo, pre - jardín, jardín, transición y primero. Los resultados de este estudio reflejan que un niño que no cuenta con herramientas para

socializar de acuerdo con su edad trae como consecuencia dificultades con las habilidades emocionales y la capacidad de relacionarse. Campo (2013) resalta que los niños con un claro auto concepto tienen la capacidad de adaptarse con mayor facilidad al medio donde compartan y a su vez mejoran las relaciones sociales. Por esto, en el contexto escolar, las relaciones sociales que los niños tienen con profesores y compañeros influyen en la motivación desde el ámbito personal, educativo y social. Finalmente se concluye que:

La sensación de seguridad en su medio familiar despertará en el niño, sentimientos de independencia y autonomía, traduciéndose en una actitud positiva frente a sí mismo y los otros, en los contextos escolar y social; el auto concepto, además de ser un factor decisivo en los logros escolares y en el proceso de aprendizaje, lo es también en términos de la construcción de un proyecto de vida en la juventud y adultez. De esto se desprende la importancia que tienen las percepciones y opiniones de aquellos adultos emocionalmente significativos para el niño, en la familia y la escuela, en el desarrollo de una autovaloración adecuada de las potencialidades (p. 74).

El trabajo de Echavarría (2005) denominado *Intervención con niños desde la terapia Gestalt*, se propuso como objetivo identificar las formas y herramientas utilizadas en la intervención terapéutica de los infantes y la efectividad de estos en el tratamiento. Finalmente, el estudio resalta la importancia de la empatía como la mejor herramienta para el ejercicio de intervención en los infantes puesto que encierra la concepción de lo que puede ser o considerarse como normal y anormal desde una mirada terapéutica Gestáltica, además hace una invitación a realizar el ejercicio psico-orientador pesando en cómo adquieren las personas las normas que le sirven para tomar decisiones de juicio sobre la normalidad o anormalidad y hasta qué punto tienen bases realistas estos juicios.

El artículo propuesto por Miller (2015) *Formulación psicodinámica de caso en niño*, se toman en cuenta aspectos como el nivel de desarrollo, el entorno en el que crece el menor, su desempeño en diferentes ámbitos y su relacionamiento con pares y cuidadores primarios; estos aspectos son dinámicos, por lo que en el transcurso del tiempo varían de acuerdo con el contexto y la capacidad adaptativa del niño. Por lo tanto, a la hora de evaluar al paciente se deben tener en cuenta aspectos generales respecto a su edad cronológica junto con el medio donde vive y todo lo

que eso implica como por ejemplo las personas que lo rodean y el vínculo que el menor pueda tener con estas. El estudio concluye que es muy importante contextualizar la evaluación del infante en cada uno de los aspectos mencionados anteriormente, tanto en el nivel de desarrollo esperado, así como en el medio que lo rodea. Es a partir de estos parámetros que se logra hacer una evaluación de las herramientas cognitivas, afectivas y de relacionamiento, que caracterizan su emergente organización de personalidad, en base a lo cual se puede dar cuenta de la entidad de los síntomas, del impacto que estos puedan estar generando en el proceso de crecimiento, así como de sus posibilidades de adaptación y pronóstico. Recién entonces se define la necesidad o posibilidades de alguna intervención.

El estudio propuesto por González y Solovieva (2016) *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*, tiene como objetivo caracterizar el nivel de adquisición de la función simbólica en impúberes que se encuentra en el preescolar. En la investigación participaron 39 infantes a quienes se les aplicó un protocolo de evaluación psicológica cualitativa que permitió caracterizar la adquisición de la función simbólica en los niveles físico, sensorial y verbal. Los resultados señalan un bajo nivel de desarrollo de la función simbólica al final de la edad preescolar y también se comprobó la importancia del vínculo niño y cuidador para fortalecer el desarrollo del menor desde los procesos psicológicos como la percepción, sensación, atención y memoria. La metodología utilizada fue orientada con el enfoque cualitativo junto con un diseño exploratorio y descriptivo como una manera de conocer y caracterizar el desarrollo simbólico de los preescolares, este enfoque permitió hacer un análisis de la interacción entre el evaluador y el niño. Sin embargo, no fue muy acertada ya que limitaba las posibilidades del desarrollo en el aspecto psicológico del infante.

Los resultados del estudio señalan la necesidad de apoyo frecuente por parte del adulto por medio de la conversación, la repetición de la instrucción, el ejemplo o la muestra de la acción simbólica, la realización de preguntas orientadoras y la animación emocional que la persona adulta le brindaba al niño. Sin embargo, aunque se presentaron apoyos, los infantes no accedieron a la mayoría de las tareas en los tres niveles de desarrollo simbólico. Por ejemplo, en el caso de las acciones físicas y perceptivas solo un menor accedió con ayuda. Esto significa que el descubrimiento de la zona de desarrollo próximo del niño depende de la participación del adulto al

orientar de forma particular la tarea considerando las necesidades del desarrollo psicológico infantil.

La segunda tendencia de los estudios va direccionados a un enfoque donde se presentan estudios que priorizaron el papel del niño y el desarrollo evolutivo pero que no tienen mucha relación con el juego de una forma directa. Sin embargo, son importantes presentarlos en este trabajo porque permiten comprender los acercamientos investigativos que sobre el proceso vital se han realizado e identificar posibles vías que aún faltan por indagar en la relación entre el desarrollo evolutivo y el juego.

Damián (2007) en su estudio *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil*, presenta un trabajo aplicado a dos niños con Síndrome de Down inscritos en la clínica de la Universidad Nacional Autónoma de México. Esta investigación se realizó utilizando el juego como herramienta eficaz en el avance del desarrollo psicológico del infante. Los dos niños con quienes se realizó el estudio se caracterizaban por contar con un nivel socioeconómico medio-bajo y no recibían terapias adicionales, se descubrieron ganancias sustanciales en ambos niños en relación con el desarrollo psicológico considerando las áreas de lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y el autocuidado. Además, el comportamiento emocional se transformó notablemente y la interacción social entre sus familiares y compañeros evolucionó de manera positiva involucrándose cada vez más en las situaciones sociales.

Los avances obtenidos por los infantes fueron producto de las estrategias de enseñanza y aprendizaje empleadas en la intervención como también lo fue el uso de la zona de desarrollo próximo para identificar y seleccionar los patrones de comportamiento adaptativos con los cuales iniciar el tratamiento en cada niño. Además, es importante mencionar el uso de materiales, juguetes, ejercicios y actividades lúdicas y juegos didácticos que promovieron y motivaron a los niños y resultaron ser las herramientas fundamentales y eficaces del avance al final del tratamiento.

Por su parte, Craig y Bacum (2009) en su obra *Desarrollo psicológico*, dedica un apartado para referirse al juego y destaca que “es la forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades y es una constante en todas las culturas” (p, 227). En su

estudio presenta dos ámbitos donde incide el juego: en el aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo. Tomando en cuenta la participación del recreo en el aprendizaje se encuentra que las actividades lúdicas estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y potencian la capacidad de resolución de problemas. Al mismo tiempo que el infante se divierte y satisface su curiosidad, favorece al desarrollo cognoscitivo ya que tiene la oportunidad de explorar y conocer su entorno físico como los objetos y todo lo que se caracteriza como tangible, además, le permite conocer y comparar lo que esté a su alrededor como los diferentes tamaños, las texturas y formas. Finalmente, Craig (2009) precisa que:

Los niños juegan en varias formas. Los que se concentran en aspectos sensoriales lo realizan porque desean sentir este tipo de experiencias. El juego de movimiento incluye actividades como correr, saltar y hacer cabriolas. El juego brusco ofrece la oportunidad de ejercitarse y de liberar energía; además ayuda a aprender a controlar los sentimientos y los impulsos y a evitar las conductas incorrectas. El juego con el lenguaje permite a los niños practicar el dominio de la gramática y las palabras que está aprendiendo (p. 257).

En esta misma línea de análisis, López (2014) en su trabajo *Los juegos en la detección del abuso sexual infantil*, divide su obra en tres momentos: En el primero, muestra la función del juego según distintos autores y su incidencia en el desarrollo de la personalidad a través de las diferentes etapas evolutivas del desarrollo humano y también expone otras formas de clasificación del juego desde la psicología. En un segundo momento realiza un acercamiento conceptual al abuso sexual infantil y su relación con el juego del niño observando cómo esta práctica puede ser utilizada como una herramienta en el diagnóstico, y en la psicoterapia. Igualmente indaga sobre el rol del psicólogo en estos casos. También explora el simbolismo de cada juguete tratando de comprender el significado que el infante le atribuye; desde las princesas hasta los lobos y cuál es la representación de los juegos predilectos de todos los niños, desde el recreo del doctor y el ajedrez hasta los videojuegos en la computadora. La autora también se refiere a la caja de juegos en la psicoterapia y acerca los juegos más comunes en los niños abusados con ejemplos prácticos, sin dejar de mencionar los indicadores de abuso sexual en las distintas etapas evolutivas del infante. Y finalmente, en un tercer momento se detiene en la dinámica del juego focalizada en la psicoterapia de los niños abusados.

Más adelante López (2014) presenta una conceptualización orientada a la función del juego. Esta práctica la autora la define como una actividad presente en todos los seres humanos a través de la cual se descubre el mundo ya que este es una de las primeras manifestaciones de expresión tanto de intereses como de sentimientos de angustia y miedo. Además, de tener la función de “colaborar en el desarrollo mental, motor, afectivo, emocional y social” (p, 23). A modo de conclusión, se resalta que hasta el niño más pequeño y con pocas habilidades psicomotoras puede escenificar la situación que esté padeciendo, por lo tanto, la autora realiza una invitación a los profesionales de la salud, en especial a los psicólogos a prestar más atención al lenguaje no verbal del infante ya que mediante este el niño expresa con mayor claridad y espontaneidad lo que desea comunicar comparado al lenguaje verbal. También López (2014) expresa que es natural que el menor proyecte por medio del juego su mundo interno y todo lo que este experimente en su cotidianidad ya que en los juegos se suele revivir de manera activa los conflictos que hagan parte de la realidad de los niños. Finalmente, López (2014) comparte una serie de juegos que pueden ser característicos de un niño víctima de abuso sexual:

Los juegos postraumáticos: aquellos en donde se repite compulsivamente, una y otra vez, una misma serie de acciones lúdicas.

Los juegos sexualizados: aquellos en donde se reproducen escenas explícitas de tipo sexual.

Juegos en relación con la muerte: se juega a asesinar o ser asesinado.

Los juegos en relación con la alimentación: pueden estar asociados a los cuidados maternos o también pueden estar vinculados a la comida envenenada.

Los juegos violentos y de descarga: aquellos donde se golpean o se rompen muñecos o juguetes.

Los juegos estereotipados: aquellos en donde siempre se repiten las mismas escenas que se caracterizan por ser poco creativas y monótonas.

Ausencia total del juego: incapacidad de jugar.

Linaza (2012) en su trabajo *El juego en el desarrollo psicológico de niños libios* busca analizar cómo se producen y evolucionan los juegos en relación con el desarrollo psicológico de los infantes. Los juegos observados se clasifican y analizan en seis grandes categorías para facilitar la comprensión de sus contenidos. A modo de conclusión el autor manifiesta que:

Los juegos infantiles en Libia, tanto en el pasado como en la actualidad, son numerosos, diversos, y comprensivos. Pueden ser individuales, colectivos, libres espontáneos, simbólicos o representativos, constructivos, motores y creativos. Algunos dependen de la existencia de los materiales, otros dependen de la imaginación y el movimiento porque sus propios materiales son simbólicos. También hay juegos que se juegan en los patios espaciosos de las casas y en los patios pequeños. Existen juegos unisexuales y mixtos, juegos de eventos y ocasiones sociales y juegos religiosos (p. 97).

A raíz de lo expuesto anteriormente, el autor relaciona un juego llamado Luly con algunos aspectos de desarrollo como: El *egocentrismo infantil*, que se refiere a la tendencia que tiene el niño a tomar su punto de vista como único y válido en todo momento; el *pensamiento animista*, es entendido como la tendencia a percibir como vivientes cosas y fenómenos que no lo son o las inertes; el *desarrollo del lenguaje*, hace referencia al progreso en la capacidad verbal del menor, las *combinaciones liquidatarias* son las encargadas de expresar los sentimientos y la situación interna de manera simbólica y con ello la capacidad de distinguir entre las cosas distintas, los cuales en su conjunto nos permiten comprender mejor la evolución de los niños.

Aguilar y Paz (2019) en su escrito *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali*. Tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional a través de los juegos tradicionales. El ejercicio académico que se caracterizó principalmente por ser un trabajo etnográfico con una observación no participativa obtuvo como resultado que los juegos tradicionales poseen un impacto positivo en los estudiantes ya que los divierte y alegra. Además, desde un aspecto pedagógico la práctica del juego cobra gran importancia puesto que a través de él se logra evidenciar el libre desarrollo de la personalidad del infante y a su vez mientras juegan descubren sus emociones.

Todo lo presentado en esta categoría alude a la presencia e importancia del juego en el desarrollo evolutivo, puesto que incide de una manera significativa en diversas esferas del sujeto, entre ellas, a nivel cognitivo, comportamental, en el desarrollo motriz, en la posibilidad de

establecer lazos y vínculos significativos a través de la socialización. Ahora bien, después de lo esbozado en esta categoría se presenta a continuación, el grupo de investigaciones que han indagado sobre el juego y su relación con la adquisición de la norma y cómo se refleja en la conducta.

2.3 El juego y su incidencia en la introyección de la norma desde la cotidianidad del infante

En esta categoría se presentan las investigaciones dedicadas a estudiar la representación que tienen los niños sobre las normas sociales, su capacidad de resiliencia, la organización del comportamiento coercitivo, el efecto de las normas genéricas y la regulación de las emociones a través del juego.

Alonso (2012) con el artículo *“El juego, Todos los juegos” Entre la norma y la práctica. Sentidos del juego en el Jardín de Infantes*, se propuso documentar las particularidades, las clasificaciones y jerarquizaciones que subyacen al uso del juego. Este estudio fue realizado en un jardín de infantes de la localidad de Lanús en el Gran Buenos Aires. Las técnicas empleadas fueron las entrevistas a docentes y observación indirecta y participativa a los niños. El autor concluye que:

En el Jardín de Infantes, el vínculo entre normatividad y práctica social se torna evidente en relación con el análisis del juego: la historia de constitución del mismo como nivel educativo está íntimamente relacionada con la apropiación del recurso cultural del juego como estrategia primaria. Ésta, es curricularizada, y legitimada como práctica pedagógica a través de numerosas teorías que fundamentan prescripciones lúdicas dadas por la norma oficial. Sin embargo, más allá de las diferentes normativas, los procesos cotidianos al interior del Jardín de Infantes dan cuenta de los usos diversos del juego que implican diferentes interpretaciones de las disposiciones técnicas recibidas, reproducciones de tradiciones que circulan institucionalmente o la construcción de concepciones alternativas a las proclamadas oficialmente (p. 11).

En este mismo sentido, Guarín y Castellanos (2017) en su artículo *Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar*, se propusieron comprender la agresión comunicativa entre estudiantes de cuarto grado de primaria, enfocándose

en el análisis de la agresión como un tipo de evento comunicativo que se desarrolla a través de normas de interacción e interpretación lingüística verbales y no verbales aprendidas y desarrolladas en comunidades de habla específicas. La metodología utilizada fue cualitativa, de carácter etnográfico, la cual les permitió comprender la agresión escolar según los contextos y normas de habla utilizadas en el juego por los infantes en el aula y durante los descansos. La información recolectada permitió realizar una descripción y clasificación de los juegos en los que participaban los niños ya que estos son el medio más natural de comunicación entre los infantes durante el recreo. El propósito del análisis fue entender las reglas de juego, en este ejercicio se identificaron tres tipos: El teléfono roto, Lances y El boleo. Además de la comprensión de cada juego observado se analizan las normas comunicativas que intervenían en su producción y comprensión que pudiesen ser interpretadas como agresivas en el medio educativo.

Finalmente, los resultados señalan que la agresión en un contexto escolar, en relación con el juego es definida desde un enfoque comunicativo, como un fenómeno contextual y circunstancial que obedece a normas comunicativas específicas, creadas, manipuladas y usadas por los estudiantes según sean las situaciones presentadas en la cotidianidad escolar. Este acercamiento permite desnaturalizar la agresión como forma de interacción comunicativa, al evidenciar su presencia constante en los actos comunicativos de los sujetos escolares que tienen una comprensión de la agresión subjetiva, guiada por sus conocimientos, experiencias y formas de relacionarse.

Por su parte, Pacurucu (2003) realiza una investigación titulada *El Juego y la resolución de conflictos a través del Macarthur Story Stem Battery: Estudio comparativo entre niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años*. Los resultados obtenidos muestran la existencia de diferencias en la resolución de conflictos de contenido moral, el acatamiento de órdenes y los conflictos de vínculos de acuerdo con el grupo de estudio. Además, se observó que los niños que padecían déficit de atención tenían un juego más inmaduro, caracterizado por ser menos constructivo y socio dramático que el de sus compañeros. A modo de conclusión, Pacurucu (2002) manifiesta que los niños muestran formas distintas de afrontar y resolver los conflictos planteados. Asimismo, la resolución de problemas mediante el juego es un indicador de adaptación y aceptación de las normas morales del contexto en el que habita el infante.

Para concluir, en este apartado de antecedentes se destacan algunos estudios e investigaciones clásicas y contemporáneas que permitieron visibilizar la importancia del juego desde contextos cotidianos hasta el ámbito clínico y de intervención psicológica. Se presentaron algunas investigaciones donde el acto lúdico tiene protagonismo en situaciones como la toma de decisiones o la resolución de problemas y no sólo con el propósito de generar diversión, sino que también hay gran incidencia en la adquisición de nuevos aprendizajes. Entre los estudios que se presentaron se destaca que particularmente hay poco material bibliográfico respecto a la importancia del juego relacionado directamente con el desarrollo infantil, por lo tanto, este hallazgo se convierte en un resultado valioso de esta búsqueda que permite vislumbrar desde este rastreo de antecedentes aquellas vías y vacíos en las investigaciones realizadas, lo cual denota y justifica la importancia de emprender estudios de carácter documental que indaguen por esta relación desde la mirada psicológica.

3 Justificación

El juego es una actividad y una experiencia que está presente en la vida de las personas desde temprana edad que conjuntamente facilita la socialización. Por lo tanto, estudiarlo desde la psicología es pertinente ya que esta práctica se ha transformado en algunos aspectos debido a las dinámicas escolares, la inserción de nuevos juguetes entre ellos los electrónicos, los cambio en las calles (urbanizaciones) y la actual pandemia del Covid-19, la cual nos ha obligado a modificar nuestra cotidianidad y, por ende, las formas de jugar. Estudiar estos fenómenos desde los aportes de teóricos que se han cuestionado sobre la práctica de jugar y que a su vez presentan unas contribuciones al desarrollo evolutivo, permite comprender la importancia que tiene esta práctica en la vida de las personas y su incidencia en el desarrollo evolutivo.

Este trabajo surgió de un interés personal, puesto que quien lo investiga es Tecnóloga en Actividad Física y en la actualidad hace parte de un semillero de investigación de Estudios Psicológicos y Sociales del Deporte en la región Urabá llamado *MotrizMente*, una de sus líneas de investigación son los juegos tradicionales los cuales han estado presente en la cotidianidad y son de interés personal. Por lo tanto, este estudio servirá de base para seguir investigando a partir de los hallazgos de los teóricos clásicos y contemporáneos que se han preocupado por investigar la importancia y utilidad que tiene el juego en el desarrollo evolutivo de las personas. Es importante mencionar que esta revisión documental sobre la importancia del juego en el desarrollo evolutivo se podrá convertir en una fuente de consulta bibliográfica para aquellas personas e instituciones que se inquieten por el tema en mención posibilitando potenciar más el ejercicio científico en la región de Urabá ya que hasta el momento en la revisión de la literatura y en los antecedentes se han encontrado pocos estudios que vinculen de una manera puntual los aportes de esta práctica desde una instancia más científica y académica.

Este trabajo se justifica en cuando busca brindarle un lugar a los estudios clásicos y contemporáneos que se han inquietado sobre el tema, e igualmente, porque entra a participar de los diálogos teóricos que hoy en día se configuran en torno al juego y el desarrollo evolutivo, teniendo en cuenta que hay muy poca literatura que vincule la presencia de los juegos en el desarrollo

evolutivo. Establecer estos acercamientos investigativos son fundamentales desde las ciencias sociales y en especial desde la psicología, puesto que permiten contribuir al corpus teórico a través de la reflexión académica de una práctica simbólica milenaria que contribuye significativamente al desarrollo físico, social, cultural y cognitivo del individuo y, por ende, al avance de las sociedades. Además, respecto a la búsqueda sobre los estudios de interés, se destaca que hay poco material bibliográfico. Este hallazgo es, por una parte, una razón y a su vez un resultado de la búsqueda, lo que lo convierte en un estudio pertinente para continuar con el ejercicio investigativo.

4 Marco conceptual

En este apartado se presentan los conceptos principales que sustentan este estudio, en primer lugar, la noción de desarrollo evolutivo, la cual se aborda desde autores representativos como Melanie Klein y Jean Piaget. Posteriormente, se alude a la noción de juego desde el abordaje de autores como Jose Luis Linaza, Catherin Garvey, Saúl García Blanco, Luisa Guarín García y Juan Castellanos Obregón quienes conciben el juego como una práctica milenaria y poco estudiada que tiene como el objetivo divertirse. Derivado de esta conceptualización se presentan diversos tipos de juegos. Estos conceptos son importantes en este trabajo porque brindan bases teóricas para una mayor comprensión del objetivo que orienta este estudio.

El desarrollo evolutivo se refiere a la forma en que los seres humanos cambian durante el transcurso de la vida. Klein (1921) establece un acercamiento a esta noción para ello parte desde el periodo infantil comprendido como un proceso caracterizado por etapas en las cuales el infante se genera preguntas desde una edad aproximada de 2 años ante las cuales es importante que los adultos puedan suministrar la mayor cantidad de información posible que requiera el menor cuando se le cuestione sobre cualquier tema que sea de su interés, para que este pueda gozar de un desarrollo adecuado, positivo y potenciador de un progreso en la capacidad intelectual. A continuación, se presentan algunos cuestionamientos que realizan los niños a sus figuras de protección y que se consideran como aspectos que constituyen un adecuado desarrollo evolutivo.

Uno de los primeros cuestionamientos que realiza el niño a sus padres está direccionado a cómo es el proceso de nacimiento de los bebés, es decir, de dónde vienen, dónde estaba su madre antes de nacer y preguntas parecidas que logren explicarle el origen de su existencia. Como segundo aspecto que evidencia un buen desarrollo del infante se genera cuando plantea conversaciones respecto a la existencia de Dios, sobre si este es el causante de la lluvia o el creador de los ríos o al cuestionarse sobre la presencia en de seres vivos o creaciones sociales como Papá Noel o los ángeles. En un tercer tipo de cuestionamientos, es notable encontrar aspectos que denoten curiosidad e interés por las heces y la orina; haciendo referencia al color, la cantidad o el olor. Como cuarta característica, se presentan preguntas que van direccionadas al sentido de la realidad, interrogantes y certidumbres obvias como, por ejemplo, comer pan y luego decir ¿puedo

comer pan?, o indagar cosas que por sus antecedentes ya sabe. En un quinto aspecto se encuentra la necesidad de cuestionar sobre la delimitación de los derechos e identificación y la diferenciación entre el querer, deber y poder, sentimiento de omnipotencia y el deseo e impaciencia evidenciados en expresiones como “puedo hacer todo lo que yo quiera”, o “el gallo canta porque yo lo deseo” (Klein, 1921, p.8). Como sexto aspecto se encuentran preguntas sobre la lucha entre el principio de realidad y principio de placer, es decir, en hacer lo que el menor cree que es bueno sólo porque le es placentero. En esta instancia es posible que el infante responda con comportamientos que representen optimismo o tendencias agresivas frente a un adulto ante posibles respuestas que este le suministre al menor y él se encuentre en desacuerdos o le resulten agradables.

Aunado a estas preguntas que denotan un adecuado desarrollo evolutivo se presenta un séptimo aspecto en el cual el infante se cuestiona qué es la muerte o a dónde van las personas que mueren, esto pasa normalmente cuando ocurre dicho suceso a un objeto amado cercano siendo este una mascota o un familiar. Finalmente, como octava característica se evidencia una resistencia del niño por el esclarecimiento sexual, es decir, en un principio el menor puede mostrar interés en todos los aspectos que indiquen un factor sexual, en especial los genitales, sin embargo, es muy probable que más adelante el niño no considere las explicaciones suministradas por un adulto o sencillamente las niegue con una actitud de rechazo a los esclarecimientos que brinde la persona que dialogue con el menor. A partir de esta diversidad de cuestionamientos que el menor orienta a las personas adultas, se puede considerar que el ejercicio de responder de la manera más clara posible a todas las dudas que pueda tener el infante durante su periodo previo a la adolescencia contribuye a un desarrollo evolutivo adecuado.

En esta misma línea de análisis, Piaget e Inhelder (1997) explica el desarrollo evolutivo desde un aspecto cognitivo y lo define como un proceso que consta de 4 etapas: sensorio motora, pre operacional, operaciones concretas y etapa de las operaciones formales. Cada una de estas fases se caracteriza por tener un grado de mayor complejidad, sin embargo, es necesario pasar por cada una de ellas en el orden mencionado para contar con un adecuado desarrollo a nivel cognitivo. En la primera etapa el niño adquiere un lenguaje y un aprendizaje a partir de su interacción con el medio que lo rodea, por lo tanto, tienen la capacidad de relacionar objetos y personas a partir de las experiencias que hayan surgido con estas.

En la segunda etapa, el infante presenta la capacidad de comunicarse gracias a los recursos simbólicos que obtiene a partir de su interacción con su espacio, lo que le permite pensar soluciones de carácter intuitivo y aparece una conducta de egocentrismo reflejado en situaciones como, por ejemplo, el hecho de no querer compartir sus juguetes o ve la realidad únicamente desde su punto de vista. En la tercera etapa, el menor se muestra más consciente frente a los fenómenos que ocurren a su alrededor y el mundo real. Finalmente, en la cuarta etapa se adquiere un pensamiento y un comportamiento partiendo de un razonamiento abstracto y la capacidad de integrar nuevos conocimientos.

Teniendo en cuenta los distintos acercamientos conceptuales a la categoría del desarrollo evolutivo se evidencia que es un proceso que atraviesa por diversas etapas constituyentes del ciclo vital. En este proceso confluyen diversidad de dimensiones entre ellas se destaca la dimensión simbólica representada a partir de la acción del juego a través de la cual los sujetos, con un fin lúdico, empiezan a tener un reconocimiento de sí mismos, del otro, de su medio y desarrollan sus recursos cognitivos, motores, emocionales, culturales y sociales.

Al establecer un acercamiento a la noción de juego, Linaza (2012) lo concibe como una propuesta espontánea que invita a una acción y que tiene como objetivo divertirse, tiene cabida en el tiempo y el espacio, es decir, se necesita dejar de hacer otras actividades y ocuparse de este acto. Cabe aclarar que el espacio donde se practique el juego no necesariamente debe cumplir con unas características estandarizadas, todo depende de lo que ofrezca el entorno, permitiéndole al niño, desarrollar su creatividad y crear un espacio de ocio y disfrute. Para Garvey (2007) el juego “es la conducta que se realiza por mero placer, no tiene otro propósito, el sujeto lo escoge, participa de manera activa y se relaciona con otros aspectos de la vida” (p 251).

En esta dirección, García (1995) propone que el juego ha sido, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad humana. El autor considera que esta práctica es algo propio a la esencia del hombre. Sin embargo, hasta tiempos muy recientes, el juego ha sido considerado una actividad menor y trivial de la persona, incluso inútil y superflua. Ha sido ésta, entre todas las formas del comportamiento humano, la que ha contado con un reconocimiento científico más

tardío. No obstante, a pesar de ser un fenómeno poco estudiado se encuentra material que señala su importancia en la vida de las personas y en especial en los infantes.

Los acercamientos alrededor de la categoría del juego permiten comprenderlo como un fenómeno atribuido a la cultura, más allá del aspecto biológico, etnográfico y psicológico que forman una persona, se le concibe como una función humana tan esencial como lo es la reflexión o el trabajo y además se ubica como génesis y desarrollo de esta ya que este posee un carácter lúdico. Asimismo, el juego es parte fundamental de la cultura a partir de la consideración que la convivencia humana se facilita gracias a la integración que ofrece el acto de jugar Huizinga (1938). Respecto al aspecto biológico, García (1995) postula que el juego forma parte de esta dimensión como algo connatural de las personas. Incluso lo considera como el termómetro más fiable de la salud mental y física, ya que existe cierta preocupación por parte de los padres o cuidadores al percatarse que un niño aparentemente sano demuestre total desinterés por jugar.

En esta línea de análisis, Guarín & Castellanos (2017) propone cuatro aspectos diferenciales que conforman un juego, el primero alude a su carácter grupal, el cual requiere dos o más equipos para poder llevarse a cabo. El segundo se refiere al juego individual, que, como su palabra lo indica no es necesario un compañero para que la actividad se pueda desarrollar. El tercer aspecto diferencial es el juego con implementos, el cual se refiere a la necesidad de incluir objetos tangibles como lo son pelotas u otros juguetes diseñados para el desarrollo de esa acción específica. Finalmente, como cuarto aspecto se alude a los juegos sin objetos físicos donde la imaginación es suficiente para divertirse. Dentro de estos aspectos diferenciales mencionados no se especifica las reglas, normativa o acuerdos ya que una característica general del juego es que el reglamento lo definen de manera voluntaria y espontánea los participantes y pueden ser modificadas en cualquier momento si los participantes lo requieren.

El juego es algo natural de las personas, que ha acompañado el desarrollo de las culturas y las sociedades, además, se constituye en un ejercicio recreativo con posibilidades de ser sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, pero siempre está presente el componente de la diversión. A lo largo de este recorrido se comprende que el juego es espontáneo y libre. En el universo de su imaginación, el niño juega cuando lo desea y a lo que quiere, no existen normas o reglas que medien

su actividad. García Blanco (1995) manifiesta que la libertad pertenece a la esencia misma del juego y que esta es la base de la creación, por lo tanto, se podría admitir que una educación basada en el juego, en la libertad, propiciaría una generación más creadora en todos los órdenes de la vida.

A partir de estos desarrollos teóricos presentados en este apartado, fue posible establecer un acercamiento conceptual a las nociones de desarrollo evolutivo y juego, alrededor de ellas se presenta que el juego está presente en la vida de las personas desde el inicio de esta con posibilidades de ser una herramienta dinámica y facilitadora para el aprendizaje en todas las etapas de la vida y, además, puede estar presente en su adultez ya sea con intereses educativos o de disfrute. Así mismo, el juego hace parte del desarrollo evolutivo ya que en la medida en que las personas superan unas etapas del desarrollo, modifican los juegos y sus significantes atribuyéndole emociones u otros aspectos de carácter simbólico que les permite dar cuenta de avances a nivel cognitivo, sociocultural, relacional y personal.

5 Objetivos

5.1 Objetivo general

Comprender el lugar del juego en el desarrollo evolutivo a partir del diálogo con autores clásicos y contemporáneos de la psicología

5.2 Objetivos específicos

- I. Conocer los diferentes ámbitos de reflexión en los que se visibiliza la relación entre el juego y el desarrollo evolutivo.
- II. Identificar los puntos de encuentros y desencuentros sobre diversas teorías que han indagado por el juego y su lugar en el desarrollo evolutivo.
- III. Describir los elementos que caracterizan el juego a partir de los aportes teóricos de autores clásicos y contemporáneos.
- IV. Identificar los diversos nodos de trabajo de las teorías psicológicas clásicas y contemporáneas que abordan el juego y su lugar en el desarrollo evolutivo.

6 Diseño metodológico

En este apartado se presentaron el tipo de investigación, la técnica, la modalidad empleada y el plan de análisis a utilizar. Finalmente, se da cuenta de las consideraciones éticas que orientaron y sustentaron este estudio.

6.1 Tipo de investigación

Este estudio se realizó teniendo en cuenta los postulados de la investigación cualitativa, cuyo objetivo principal es comprender los fenómenos y explorar diferentes perspectivas en relación con los fenómenos sociales ya que estos se construyen desde aspectos simbólicos y la significación que las personas le puedan otorgar. En este sentido, este estudio acoge los postulados que, sobre la investigación cualitativa postulan Sampieri et al. (2014) y Galeano (2012), para quienes el tipo de investigación cualitativo se caracteriza, por ser un proceso de carácter inductivo, recurrente donde se analizan múltiples realidades subjetivas que no poseen una consecuencia lineal. Permite profundizar en los significantes generando una mayor amplitud, también posee una gran riqueza a nivel de interpretación permitiendo contextualizar el fenómeno mediante preguntas que surgen durante el recorrido del ejercicio académico.

Galeano (2012) considera que la investigación cualitativa es una técnica y una fuente de recolección de la información que se centra en problemáticas específicas de un sector de la realidad. La autora aconseja al investigador prepararse para ingresar al contexto mediante la revisión de literatura sobre el tema que se va a trabajar y sobre los actores sociales con quienes va a interactuar. Por lo anterior, es necesario considerar en este tipo de investigación una estrategia que facilite el cumplimiento de los objetivos que orientan este estudio. El tipo de investigación cualitativa es pertinente utilizarlo en este trabajo y debido a la particularidad del objeto de estudio se considerará la revisión documental como técnica de investigación.

6.2 Técnica de investigación

Para la investigación cualitativa según Galeano Marín (2012) la investigación documental no sólo es una técnica de recolección y validación de información, sino que constituye una de sus estrategias, la cual cuenta con particularidades propias en el diseño del proyecto, la obtención de la información, el análisis y la interpretación tales como la revisión de manera cuidadosa y sistemática de estudios, literatura y diferentes materiales bibliográficos para así poder contextualizar de forma constante el fenómeno de interés.

“La revisión documental es una privilegiada técnica para rastrear, ubicar, inventariar, seleccionar y consultar las fuentes y los documentos que se van a utilizar como materia prima de una investigación” (Galeano Marín, 2012, p. 120). De acuerdo con la autora estas fuentes se clasifican y funcionan como verificadores que soportan la veracidad de la información. Es importante considerar esta técnica en el presente estudio porque invita de manera constante a la búsqueda de información, a realizar un proceso reflexivo sobre ella, a clasificarla como de interés y relevancia de acuerdo con los propósitos planteados en los objetivos. A partir de la técnica de la revisión documental es posible obtener un mejor resultado a nivel investigativo en términos de la búsqueda, sistematización e interpretación de la información que permita comprender el lugar del juego en el desarrollo evolutivo. La investigación de carácter documental contempla diversas modalidades entre ellas el estado del arte, la cual se empleó en este estudio.

6.3 Modalidad de investigación.

Este estudio se apoyó en el estado del arte como una modalidad de investigación documental que tiene por objetivo “recuperar sistemática y reflexivamente el conocimiento acumulado sobre un objeto o tema central de estudio”(Galeano Marín, 2012, p.141), en este caso el lugar que tiene el juego en el desarrollo evolutivo desde una comprensión psicológica. Esta modalidad puede considerarse como un punto de partida de todo un proceso investigativo que se proyecta a la realización de una propuesta innovadora, por lo tanto, mediante el estado del arte se ubica la mayor cantidad de información posible de lo que hay hasta el momento respecto a un tema

de interés para luego avanzar ya sea para darle continuidad a una búsqueda o generar algún tipo de reflexión analítica.

Es importante señalar que esta modalidad fue pertinente y necesaria para este estudio porque permitió recopilar y reflexionar sobre el material bibliográfico obtenido, categorizarlo, analizarlo e interpretarlos y, finalmente, construir un informe que permitió visibilizar y hacer una síntesis comprensiva y analítica de la realidad o el tema analizado, en este estudio, el lugar del juego en el desarrollo evolutivo desde el acercamiento a autores clásicos y contemporáneos y de esta manera, contribuir con el estudio de este fenómeno de interés que es poco estudiado en la zona del Urabá.

6.4 Plan de análisis

El plan de análisis siguió una secuencia que contempla cuatro fases, las cuales se apoyan en los postulados teóricos y metodológicos propuestos por María Eumelia Galeano.

En la primera fase se llevó a cabo una revisión de antecedentes investigativos y teóricos, realizada a través del repositorio institucional de investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia y los Recursos de Información Digital que hacen parte del sistema de bibliotecas de la misma institución. Las bases de datos revisadas fueron: Bibliotechnia, Cambridge Journals Online, Dial Net, Scielo, Apa Psyc NET y Redalyc y otras fuentes de información proporcionadas por docentes. La búsqueda estuvo orientada por descriptores como: juego y psicología, juego tradicional, importancia del juego, juego y conducta, juego en el desarrollo evolutivo, juego e infancia.

En la segunda fase se realizó un análisis de la información mediante preguntas orientadoras que permitieron una organización con sentido de la información recolectada, en este caso se creó una matriz con varios campos que fueron considerados necesarios y pertinentes para ordenar los datos. Estos campos fueron: *cita del documento*, *autor*, *año*, *aporte teórico*, *categoría asignada*, *metodología* y *comentarios* para escribir aportes por parte de la estudiante para relacionar o discutir sobre los distintos aportes e ideas que surjan a partir de la información recolectada.

En la tercera fase se analizó y se comparó todo el material recolectado, se procede a realizar una confrontación de la información, se verificó la autenticidad de los documentos y se finalizó con la escritura de los hallazgos y la discusión final.

6.5 Consideraciones éticas

En este apartado se presentaron los lineamientos éticos que orientaron este ejercicio académico. Las consideraciones que se tuvieron en cuenta aquellas fueron las emanadas del Ministerio de Salud en la Resolución 8430, la Ley 23 de 1982 y el Código de Ética de la Universidad de Antioquia.

La Resolución 008430 del Ministerio de Salud (1993) , establece las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. A partir de las consideraciones presentadas en el artículo 11 sección A, es posible comprender los niveles de riesgo de los ejercicios investigativos. Particularmente este trabajo es sin riesgo ya que es un estudio que emplea unas técnicas y métodos de una investigación de carácter documental, es decir, no pone en riesgo la integridad física de ninguna persona.

En esta investigación también se tuvo en cuenta la Ley 23 de 1982 del Congreso de la República de Colombia (1982) la cual hace referencia a los derechos de autor, en su artículo 1 se señala que los derechos de autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas las cuales se comprenden de todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, y estas gozarán de protección para sus obras al ser reconocidos por la presente ley.

Finalmente, este estudio acogió los principios contemplados desde La Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Antioquia a través de su Código de Ética en Investigación de La Universidad, a través de él se señala que todos los sujetos relacionados con procesos de investigación se deben orientar por un Código de Ética fundamentado en principios y valores característicos de la academia. Este estudio acoge los siguientes lineamientos éticos:

Respetar la propiedad intelectual con el debido reconocimiento según las contribuciones de los actores que llevan a cabo la investigación; verbigracia, coinvestigadores, estudiantes, técnicos y personal auxiliar; referenciar correctamente el trabajo de otras personas, entidades u organizaciones. El investigador se compromete a no plagiar, copiar o usurpar otras investigaciones y publicaciones; difundir los hallazgos de la investigación de manera abierta, completa, oportuna y razonable a la comunidad científica y a la sociedad en general, sin perjuicio de observar la debida reserva frente a información confidencial; cumplir a cabalidad el papel en la investigación sin abrogarse logros que no se correspondan con las responsabilidades asumidas, ni incurrir en prácticas de suplantación o encubrimiento con el fin de obtener un beneficio para sí o para un tercero.

Es importante señalar que estos lineamientos éticos son necesarios en este estudio ya que dan cuenta de la confiabilidad de la producción académica, la responsabilidad y compromiso con la construcción de conocimiento.

7 Resultados

En este apartado se presentaron los hallazgos del estudio, los cuales se desarrollan desde la mirada de los distintos autores clásicos y contemporáneos que permiten comprender el lugar del juego en el desarrollo evolutivo desde la perspectiva psicológica. En primer lugar, se destacan los aportes de teóricos clásicos como: Jean Piaget quien realizó estudios sobre los procesos mentales de los infantes; Barbel Inhelder, generó contribuciones sobre el desarrollo intelectual del ser humano en sus primeras etapas de vida; Donald Winnicott se interesó por el funcionamiento psíquico y sus posibles patologías; Lev Vygotski se encargó de estudiar diversas teorías psicológicas del desarrollo, especialmente el desarrollo sociocultural y Melanie Klein con sus aportes referidos al desarrollo infantil desde la teoría psicoanalítica. En un segundo momento, se desarrollan los aportes de los teóricos contemporáneos como José Luis Linaza con aportes sobre el desarrollo motor, el lenguaje en la infancia y el juego en la niñez; Rosa Mercedes Reyes con sus aportes sobre el juego en el proceso de desarrollo y de socialización y, finalmente, Rosario Ortega Ruiz con sus propuestas teóricas en psicología evolutiva y educación. A continuación, se desarrollan las contribuciones teóricas más representativas de cada uno de estos autores enfatizando en sus aportes conceptuales sobre el objeto de investigación del presente estudio: el lugar del juego en el desarrollo evolutivo.

7.1 Aportes teóricos desde la mirada de los autores clásicos.

A continuación, se presentan los hallazgos teóricos desde la mirada de los distintos autores clásicos que permiten una mayor comprensión sobre el lugar que tiene el juego en el desarrollo evolutivo a partir de la perspectiva psicológica. Es así como se destacan aspectos relacionados con el lenguaje, la interacción interpersonal, el aprendizaje, la imaginación. Igualmente, desde la comprensión de algunos pensadores clásicos se destaca la relevancia del juego y su incidencia para la intervención clínica.

7.1.1 El juego como parte fundamental de la génesis del lenguaje y el pensamiento

Jean Piaget fue un epistemólogo y biólogo suizo, considerado el padre de la epistemología genética, reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia a partir de una propuesta evolutiva de interacción entre el sujeto y objeto. Sus aportes son de gran relevancia en este estudio gracias a las investigaciones realizadas a lo largo de su vida. En este estudio se tuvieron en cuenta dos de sus obras más representativas: *Seis estudios de Psicología* (1964) y *Psicología y Pedagogía* (1969).

En la primera obra, desde una perspectiva psicológica, Piaget (1964) alude a las funciones elementales del lenguaje, manifestando que la locución en los niños se manifestaba mediante juegos colectivos o juegos reglados. Es decir, al menor se le facilita iniciar y sostener una conversación de manera fluida con sus pares o con otras personas de manera simultánea mientras está disfrutando del jugar. El autor señala que el niño no solo habla con las demás personas, sino que se da también mediante un monólogo que acompaña sus juegos y sus acciones. Esto se evidencia cuando el infante recrea de manera verbal situaciones imaginarias para desarrollar su espacio recreativo más agradable e interactivo para su persona, esto da cuenta de un desarrollo cognitivo saludable ya que potencia la creatividad e imaginación. Un claro ejemplo se presenta cuando el autor explica que “el niño que juega a muñecas rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera, revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos y, sobre todo, compensa y completa la realidad mediante la ficción” (Piaget, 1964. p. 15) .

Lo anterior se asemeja al lenguaje interior continuo del adolescente o un adulto, Piaget (1964) manifiesta que estas conversaciones internas no necesariamente deben tener sentido para otras personas, es una elaboración individual y usualmente es comprendida solo por el sujeto que elabora su monólogo ya que este se encuentra cargado de sus propias intimidades, sentimientos y deseos. Sin embargo, estos monólogos individuales se adquieren a una edad aproximada de tres años, pero se disminuye regularmente hasta la edad de los siete años.

En el desarrollo del ciclo vital, el juego como actividad contribuye de manera significativa al desarrollo de algunos aspectos intelectuales y afectivos del desarrollo. Los primeros se ven reflejados gracias a la inteligencia y los segundos se observan en lo voluntario y normativo, es decir, el infante a partir de los siete años comienza a adquirir habilidades sociales que le dan un

cambio a la forma de jugar. En los niños menores de cuatro años, ganar es sinónimo de divertirse, en cambio para los chicos a partir de los siete años toma un sentido más colectivo y su satisfacción depende más de la labor cooperativa del juego ya que en esta etapa los juegos más comunes son los grupales, por lo tanto se convierten en un ejercicio reglado que tienen tal impacto que estas mismas reglas siguen vigentes en la actualidad porque son aceptadas por los niños y al ser permitidas les permite disfrutar más de la experiencia.

Un ejemplo para explicar lo anterior puede ser mediante dos juegos populares: el juego de la canica o bolitas y el fútbol callejero, ambos tienen unas reglas generales, pero varían según la decisión de los participantes. En el juego de las canicas pueden decidir desde la manera de lanzarlas, el desplazamiento permitido, el orden en los turnos para golpear la canica, las ventajas que tiene el jugador en caso de acertar a golpearla. En el fútbol callejero, según el número de participantes puede haber variaciones como: el que haga el primer gol tapa, el dueño del balón adquiere un cierto poder en las decisiones de algunas reglas como, por ejemplo, delimitar el terreno de juego, que deban patear a cierta distancia para que el gol sea válido etcétera. Si fueran niños menores de tres años quienes juegan con las canicas no existirían reglas y todos ganan. En el fútbol callejero todos pueden hacer gol sin restricciones y todos se pueden sentir ganadores. En cambio, los participantes a partir de los siete años adquieren una habilidad más social y es más satisfactorio los juegos colectivos y reglados porque les permite interactuar con otros para un beneficio en común, por lo tanto, el ganar adquiere un valor más social y colectivo.

En relación con el juego, Piaget (1969) en sus desarrollos teóricos posteriores genera su obra “Psicología y la Pedagogía”, en ella refiere que el juego es una actividad que se encuentra muy presente y activa en el periodo infantil y que además es útil implementarlo como estrategia de aprendizaje en relación a la adaptación intelectual y que a pesar de que en la pedagogía de la época esta actividad era vista con un descanso de la energía en comparación con lo trabajado en clases convencionales, identificó que el juego era una actividad introductoria y necesaria para cumplir con el rendimiento académico y contribuía al desarrollo físico. Para el autor, “el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc.” (p. 90).

Un ejemplo de esto es el pensamiento egocéntrico puro, el cual se presenta en los juegos simbólicos, los cuales se caracterizan por tener en el entorno más cercano materiales u objetos prediseñados para una función específica y el niño por medio de su imaginación lo adapta para otros objetivos, una ilustración de esto es una escoba, su función principal es barrer, sin embargo, puede ser adaptada y utilizada como un caballo imaginario, un remo para navegar por el río o cualquier medio de transporte que el menor desee. En este tipo de juego el infante tiene un pensamiento individual, ve la realidad a partir de su percepción y no está interesado en comprender el punto de vista de los demás.

Este tipo de juego simbólico se caracteriza por utilizar representaciones del infante y su imaginación adquiere un papel muy importante en la inteligencia sensomotora del niño al ser esta una etapa temprana del desarrollo infantil donde este se empieza a percatar de todo lo que tiene su entorno mediante lo percibido, gracias a sus sentidos y movimientos. Por ende, mientras el niño explora lo que lo rodea, potencia su capacidad de imaginación lo que se refleja en el tipo de juego y sus verbalizaciones mientras lo ejecuta. Piaget (1969) considera que este tipo de juegos contribuye al desarrollo del lenguaje, de las imágenes mentales y la inteligencia sensomotora que es el inicio de una conducta intencional en el infante. El juego es considerado un ejercicio preparatorio para el desarrollo de la percepción, la inteligencia, y las habilidades sociales. Ya que se convierte en la primera experiencia para comprender lo que siente mientras disfruta de las diferentes texturas, formas, colores, temperaturas y situaciones a la vez que desarrolla formas para resolver cada posible dificultad al momento de experimentar con el entorno que lo rodea. Por lo tanto, el juego se convierte en una herramienta fundamental como estrategia didáctica de aprendizaje ya que para los niños es más llamativo y motivador “hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables” (Piaget, 1969. p. 90). Un ejemplo claro de esto es cuando por medio de canciones o bailes se les enseña a los niños los colores, las tablas de multiplicar o los diferentes saludos en otros idiomas; es más sencillo y atractivo para el menor aprender con este método didáctico en comparación a la forma convencional de aprender la misma habilidad. A continuación, se destaca un ejemplo claro de los desarrollos que se generan con la práctica del juego:

El juego con muñecas no sirve sólo para desarrollar el instinto maternal, sino para representar simbólicamente, y en consecuencia revivir transformándolas según las necesidades, el conjunto de las realidades vividas por el niño y aún no asimiladas. A este respecto, el juego simbólico se explica también por la asimilación de lo real al yo: es el pensamiento individual en su forma más pura; en su contenido, es expansión del yo y realización de los deseos en oposición al pensamiento racional socializado que adapta el yo a lo real y expresa las verdades comunes; en su estructura el juego simbólico es al individuo lo que el signo verbal es a la sociedad. (Piaget, 1969. p. 91)

A partir de estos desarrollos teóricos presentados por Piaget (1969) es posible comprender el lugar y la importancia que tiene el juego a nivel del desarrollo evolutivo, evidenciando sus beneficios en la población infantil, los cuales puede ser adaptados y representar también repercusiones para las personas adultas y jóvenes. Así pues, se concluye que el juego facilita el desarrollo del tipo más característico del pensamiento egocéntrico en las primeras etapas de vida del niño y el juego simbólico, aunque es en mayor medida un pensamiento individual en pro de la libre satisfacción del infante mediante la asimilación de las cosas a la actividad propia, también contribuye al proceso interactivo en edades tempranas, facilitando así la comunicación entre pares. Alrededor de los estudios sobre el juego, otros autores han realizado contribuciones teóricas que es importante considerar en este estudio, así Barbel Inhelder en diálogo con Jean Piaget generan desarrollos conceptuales fundamentales que permiten mayores comprensiones sobre el objeto de estudio de esta investigación.

7.1.2 Contribuciones del juego en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales presentes en las primeras etapas de la vida.

Barbel Inhelder fue una psicóloga que se centró en el estudio experimental del desarrollo intelectual de los seres humanos en sus primeras etapas del desarrollo. Para la realización de este apartado se tuvo en cuenta las obras que realizó con la colaboración de autores destacados como Guy Cellérier *Los Senderos de los Descubrimientos del Niño* (1996), igualmente en contribución con Jean Piaget realizaron la obra *Psicología del Niño* (1997). Esta autora efectuó significativos aportes que resultan relevantes para la comprensión del objeto de estudio de este trabajo.

Inhelder y Cellérier (1996) consideraron al juego como un comportamiento natural y parte significativa en el papel funcional de las representaciones del infante, esta práctica proporciona ciertas condiciones para la reconstrucción en el proceso de reconocer y nombrar todo lo que caracterice su entorno a partir de la acción sensorio-motriz. Es decir, mientras el menor juega, está expuesto a un sinnúmero de información, por lo tanto, es allí donde el sujeto realiza ese reconocimiento mediante procesos psicológicos básicos como lo son las sensaciones, percepción, atención y memoria con el fin de diferenciar, comunicarse y comprender el mundo exterior de forma dinámica o cambiante. Para su mayor comprensión respecto a las habilidades que se pueden potenciar a través de la actividad espontánea del juego, estos autores presentan un caso llamado *La sujeto Katia*, quien era una niña de 4 años, voluntaria en un estudio experimental que se basó en observar el comportamiento de la participante priorizan su conducta sobre *las consecuencias de acciones y su encadenamiento*, es decir, la forma en como el infante ordenaba objetos, los contaba y clasificaba, los elementos utilizados para el observatorio fueron una colección de animales conformada por: cuatro muñecos de cisnes, un pato y tres peces. En este estudio se le brinda a la menor las figuras de animales pequeños y la única instrucción administrada es que juegue de manera libre y a su gusto con los elementos que se le suministraron con anterioridad, el resultado de ello fue que la menor en diferentes momentos de su juego espontáneo con las fichas decidió clasificarlas, contarlas y ordenarlas de forma particular. Así lo señalan Inhelder y Cellérier (1996):

Estos comportamientos se interpretan como una realización psicológica de la construcción del número a partir de actividades que consisten en ordenar y reagrupar objetos según configuraciones espaciales, que tratamos como notaciones que traducen inferencias del niño. Así pudimos constatar en vivo la aparición de la acción de contar: después de múltiples ordenaciones en líneas, alternancias y parejas, Katia reagrupó todos los objetos en tres grupos alineados, luego hizo que dichos grupos formaran una única fila de objetos y, de repente, se puso a contarlos para dar un sentido al nuevo grupo. (p 59)

En este caso la enumeración de la colección de animales tenía como objeto no sólo despojar las funciones prediseñadas de cada objeto, en este caso jugar con los animales, sino que también pretendía que el menor tuviese la capacidad de considerar alternativas para encontrar nuevas

formas de clasificación e innovar en el desarrollo de su actividad espontánea. Otro aspecto que se logra destacar de este ejercicio de observación en el infante fue la capacidad de reconocimiento espacio- temporal de los elementos suministrados al menor, es decir, mientras que Katia decide organizar los animales por tamaños, número de integrantes y/o colores, los autores analizan e identifican al juego como una herramienta facilitadora en el aprendizaje de las representaciones numéricas elementales. O sea, el menor puede aprender a representar e identificar mediante objetos, las cantidades correspondientes en un grupo específico de estos, en este caso la colección de animales. A partir de lo anterior se puede considerar al juego como una herramienta fundamental a la hora de querer enseñar construcciones y representaciones numéricas elementales desde edades tempranas sin que este aprendizaje sea de difícil comprensión para los infantes ya que mientras realizan actividades espontáneas como jugar, adquiere a su vez habilidades importantes en su desarrollo cognitivo.

En esta línea de análisis, Piaget y Inhelder (1997) realizan desarrollos teóricos posteriores a partir de los cuales ubican el juego simbólico como parte de las funciones semióticas, estas se evidencian cuando el infante adquiere la habilidad de elaborar representaciones de lo que lo rodea como los distintos signos, objetos y símbolos que facilitan la comunicación, por ejemplo, el reconocer un objeto e identificar su función según indique el fabricante, es decir, que esté diseñado ya sea para jugar, limpiar o comer. Estas funciones aparecen a finales del primer año del niño y consiste en el desarrollo de la capacidad de diferenciación de las diferentes representaciones tales como los objetos, signos o símbolos. Los juegos simbólicos en el infante son evidentes a partir de los dos años y se convierten en una forma eficiente de comunicarse, divertirse y conocer, a su vez contribuye a los procesos psicológicos básicos como lo son la percepción, atención, memoria y la motivación. Una situación que permita ejemplificar esto es cuando un niño simula ser un animal, por ejemplo, una gallina y lo representa con el sonido, movimientos y gestos propios del animal lo que evidencia que en su memoria ya hay información para imitarlo y para hacerlo de forma eficiente, para lo cual, tuvo que observarlo y detallarlo para hacer la reproducción más exacta posible. Ahora bien, este tipo de juegos también le permiten al infante mostrar sus angustias, comportamientos agresivos e intereses sexuales ya que mediante esta actividad espontánea el menor puede simular a través de un juego de roles sus propios gustos, por ejemplo, el niño se propone jugar a *La mamá pegona* que es un juego tradicionalmente conocido que consiste en

realizar un monólogo de una madre enojada que se encarga de dar mensajes punitivos y violentos a sus hijos la mayor parte del tiempo. Cuando el niño recrea esta actividad, él mismo realiza la imitación de la madre y el hijo de manera simultánea con ayuda de dos muñecos cualquiera. Con estos juguetes y la situación que desea recrear en la mente, el menor desarrolla todo su juego en la dirección de generar comportamientos punitivos por parte de la madre con comentarios en un tono elevado como “se come toda la comida o le pego”, “no toques eso” y mensajes similares mientras que el rol de hijo puede dar respuestas en tonos bajos a “no me gusta esa comida”, “por favor, mamá no me pegue”. Lo que en un principio puede observarse como un juego simbólico, puede también dar luces de la realidad del niño con relación a la convivencia familiar y el lugar que representa para él su madre, pero no basta con una observación del infante jugando para atribuirle significados puntuales a su juego.

Otro tipo de juego presentado por Piaget y Inhelder (1977) son los juegos de reglas, los cuales constan de una serie de normas acordadas de manera previa y voluntaria por todos los participantes que van a jugar donde deciden qué está permitido y qué no, mientras realizan la actividad recreativa potenciando habilidades sociales y de sana convivencia como la escucha, respeto por la norma y la capacidad de socialización entre pares. Estos juegos son percibidos como instituciones sociales, ya que permanecen gracias a que son acuerdos validados y se transmiten de generación en generación, esto se debe a que las características de cada juego se piensan en conjunto, de manera voluntaria y espontánea por parte de los individuos interesados en participar del recreo. Algunos de esos juegos se reproducen gracias al apoyo y participación de un adulto; pero otros siguen siendo específicamente infantiles con menores desde los tres hasta los seis años aproximadamente, como las carreras de objetos que simulen cualquier vehículo auto motor, simulando sus diferentes sonidos, por ejemplo, un envase vacío que ahora se le da la función de ser un automóvil y el objetivo del juego es llegar a la meta antes que los demás mientras hacen el sonido característico del vehículo que escogió cada participante, una moto antigua, un carro de carreras, etc.

Estos juegos visibilizan la capacidad que tienen los infantes para integrarse a la vida social entre ellos, potenciando su habilidad social y afectiva ya que al negociar qué es permitido en el juego y qué no, facilita el desarrollo de colocarse en el lugar del otro, ser tolerantes y respetuosos

con las opiniones de los demás, realizar un autoconocimiento de sus habilidades personales y compararlas con las del otro y finalmente, llegar a un punto donde ningún participante se sienta en desventaja para poder llevar a cabo la actividad recreativa. Un aspecto característico de los juegos reglados es que las normas se pueden cambiar durante el juego, siempre surge de manera espontánea y la capacidad de resolución de las dificultades es bastante eficiente, el juego no tarda mucho en reanudarse porque los integrantes buscan la manera más conveniente de solucionar el problema para todos para así lograr su objetivo principal que es divertirse.

En esta misma línea de análisis, los juegos reglados son modificados por los mismos participantes con relación a la edad. A partir de los siete años aparecen reglas direccionadas no sólo a la diversión de todos los participantes, sino también a la competencia de habilidades de cada integrante del grupo, tomando como ejemplo la misma situación de la carrera de objetos mencionada anteriormente donde los infantes desde los tres años simulaban ser un vehículo automotor y el objetivo era una competencia sin muchas instrucciones donde todos ganaban por el hecho de sencillamente participar. Este mismo juego de la carrera empleado por niños desde los siete años el juego tendría más variables y requisitos para elegir al ganador, por ejemplo, que la distancia a recorrer debe ser más delimitada, con obstáculos bien estructurados, con vigilancia constante de los otros participantes y sobre todo con un espíritu competitivo, de modo que permita elegir algunos ganadores por categorías, puede ser campeón, segundo y tercer puesto y el resto de participantes sean calificados como perdedores según el resultado final.

De las características en los juegos reglados según la edad presentados anteriormente se destacan dos características importantes, la primera es que en los niños a partir de los tres años el objetivo del desarrollo de la actividad recreativa es divertirse, no hay un control estricto del reglamento y juegan como mejor les parezca en el momento y sobre todo no se categoriza como ganador y perdedor, solamente todos son ganadores por el hecho de participar ya que el objetivo es distraerse jugando para sí, estimulado por el grupo y participando de un ambiente colectivo. En estas edades la capacidad cooperativa entre pares se desarrolla sin mayor dificultad y los espacios de plenaria son breves ya que la prioridad es jugar y que todos los participantes tengan una experiencia agradable durante el espacio de recreo. Por lo tanto, las habilidades cognitivas se ven

reflejadas en la facilidad de resolución de dificultades y las habilidades sociales se evidencia en la capacidad cooperativa para un bien común.

Como segunda característica se detalla que, cuando los participantes son niños desde los siete años el objetivo del juego está orientado a mostrar superioridad en las capacidades que le permiten ganar, hay presencia de un egocentrismo que les facilita priorizarse a sí mismos por encima de los demás integrantes y gracias a las reglas establecidas y respetadas por el grupo no se debería generar disputa alguna frente al resultado final del juego, gracias a la claridad y aceptación del reglamento previo al juego. Es decir, si en un primer momento se acordó entre todo el equipo que el ganador de la carrera era la persona que mejor imitara el sonido del vehículo que escogió, ese es el criterio principal para elegir al ganador y no debería surgir alguna disputa con la decisión de quién fue el elegido como campeón. Todo esto gracias a las habilidades comunicativas que surgen entre pares en los momentos previos del juego, lo que da cuenta del impacto positivo a nivel social que tienen los juegos reglados en las edades tempranas, se puede usar esta estrategia de juegos reglados para intervenir y profundizar en temas específicos en otros espacios, como lo son el colegio o el barrio ya que mediante el juego se pueden producir discursos que den luces de las realidades de los chicos y estas se puedan tener en cuenta para ser utilizadas en pro la sana convivencia.

Finalmente, se concluye que en ambas situaciones presentadas anteriormente se ve reflejado la autonomía que desarrollan los infantes mediante los procesos de cooperación, comunicación y respeto por el grupo promocionando sus habilidades sociales y afectivas. En torno a los estudios sobre el juego, otros autores han realizado desarrollos y avances teóricos que es importante considerar en este estudio por lo tanto se presenta a Donald Winnicott, quien genera elaboraciones conceptuales de gran importancia para este estudio.

7.1.3 El juego: una actividad significativa en los seres humanos.

Donald Winnicott fue un pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés el cual realizó aportes teóricos enfocados en los fenómenos y procesos que se encargan del funcionamiento y desarrollo del aparato psíquico humano. Consideraba que gran parte de los trastornos psicológicos de los

niños se originaban en la primera infancia, es decir, de cero a seis años y la respuesta a estos trastornos tenían lugar en las experiencias vinculares entre madre e hijo en los primeros meses de vida ya que, según el autor, la relación diádica de madre-hijo es fundamental para un adecuado desarrollo del infante. De sus obras, en este estudio se tienen en cuenta: *¿Por Qué Juegan los Niños?* (1942) y *El Juego en la Situación Analítica* (1954).

Winnicott (1942) propone siete razones por las cuales considera que juegan los niños: por placer, para expresar agresión, para controlar ansiedad, con el fin de adquirir experiencia, para establecer contactos sociales, por la integración de la personalidad y, finalmente, para mejorar la comunicación con la gente. El orden de estas razones no representa un nivel de intensidad, estos motivos presentados se van a desarrollar a continuación y son considerados importantes para este estudio.

La primera razón por la cual juegan los niños según Winnicott es por placer, y no sólo porque es evidente que hay un disfrute en la actividad recreativa y porque la diversión es el objetivo principal de este, sino también porque para los niños las actividades relacionadas con el movimiento corporal les resulta más atractivas para realizar que las actividades sedentarias como estar sentados viendo televisión, pues la atención del infante está dirigida a explorar su entorno, aprender habilidades motrices básicas como lo es el caminar, correr, saltar o trepar. Por lo tanto, también recomienda no suministrar gran cantidad de materiales a los niños para ejecutar un juego puesto que no es necesario. Según Winnicott (1942) “los niños son capaces de encontrar objetos e inventar juegos con mucha facilidad, y disfrutaban al hacerlo.” (p. 1018) esto también hace parte de la experiencia del juego.

La segunda razón va orientada a la expresión de la agresión, en este punto el término *agresión* no es visto como algo malo o negativo que deba liberarse, sino como un comportamiento que hace parte del sentir en el niño, por lo tanto, es sano y necesario manifestar y expresar lo que siente en un ambiente que no le devuelva violencia o agresividad. Es aquí donde esta práctica se convierte en un lugar seguro para el niño expresar sus emociones sin temor a comportamientos violentos como respuesta a su actuar. Winnicott (1942) plantea respecto al juego que el adulto debe intervenir en caso de desacuerdos por parte de los participantes en la práctica recreativa,

recomendando que “a nosotros nos toca asegurarnos de que no pasamos por alto la contribución social que hace el niño al expresar sus sentimientos agresivos en el juego, en lugar de hacerlo en el momento en que siente rabia” (p. 1018) invitando a una crianza respetuosa por parte de los cuidadores y que es conveniente validar las emociones del infante, sin categorizarlas como buenas o malas, solamente como sentimientos y emociones que pueden surgir y se deben aprender a manejar.

La tercera razón por la que un niño juega es para controlar la ansiedad, esta se convierte en uno de los principales factores presentes en el juego. Según este Winnicott (1942)

Con todo, el resultado práctico es importante, pues en tanto los niños jueguen sólo por placer es posible pedirles que renuncien a él, mientras que, si el juego sirve para controlar la ansiedad, no podemos impedirles que lo hagan sin provocar angustia, verdadera ansiedad o nuevas defensas contra ella (como la masturbación o los ensueños diurnos). (p. 1019).

La invitación que realiza Winnicott (1942) es a permitirle al infante manifestar sus emociones durante el juego y que sea capaz de reconocerlas, ya que es natural que el infante sienta ansiedad y encuentre en el juego, una forma de sobrellevar su sentir de manera pacífica y eficiente.

La cuarta razón por la cual juegan los niños es con el fin de adquirir experiencia, esta se entiende como las vivencias reales y fantasiosas que experimenta el infante a la hora de recrearse, pues Winnicott (1942) considera al juego como la prueba continua de la habilidad creadora del niño y es lo que le permite continuar con la capacidad de asombro a las cosas nuevas y a la vez es un motivante para que el infante continúe explorando su entorno mediante el juego. En la quinta razón se encuentra que los niños juegan para establecer contactos sociales ya que, en los primeros años, el infante solamente interactúa la mayor parte del tiempo con su madre o sus cuidadores cercanos gracias a las necesidades de cuidado que este requiere en las primeras etapas de su desarrollo. Sin embargo, a medida que el menor va creciendo, va desarrollando cierto grado de autonomía que le permite decidir interactuar con otras personas, en especial con otros infantes. A partir de allí, mientras el niño juega con sus pares, se les facilita relacionarse y comunicar signos

de aprobación como el hecho de compartir juguetes o sonrisas que permiten fortalecer el contacto social.

El sexto argumento que se presenta alude a la integración de la personalidad del sujeto ya que mediante el juego, Winnicott (1942) manifiesta que los pensamientos del infante se pueden ver reflejados en el cuerpo en el momento en que el niño vaya descubriendo sus gustos tales como colores favoritos, preferencias artísticas, religiosas y sus formas de interactuar, están relacionadas con los roles que tome o las representaciones que realice en el juego y las aplica en las demás instancias de su realidad, en el colegio, en la familia, etc. es decir, si el niño tiene preferencias por el color azul, es de esperarse que la ropa que elija para vestirse y los juguetes que más frecuente sean de este color, si le gusta una caricatura en específico, es probable que haga representaciones de sus personajes, entre otros. Por lo tanto, el juego permite integrar lo que vivencia en el entorno a su personalidad, ya que las preferencias del menor son un reflejo de su comportamiento. Como séptima razón Winnicott (1942) señala que, en la comunicación con las personas, se ha evidenciado que un niño que juega es un infante que expresa información valiosa que permite comprender lo que él quiere comunicar y no necesariamente se refiere a un lenguaje verbal, pues su gestualidad y corporalidad pueden representar lo que el menor siente o piensa. En el momento de exhibir su juego al mundo exterior, el niño muestra interés respecto a qué quiere jugar y a las personas que quiere incluir en su actividad recreativa, una situación que puede representar lo expuesto anteriormente es cuando el menor le ofrece un juguete a otra persona con gestos como sonrisas o expresiones de agrado, lo cual indica que el niño está interesado en que esa otra persona participe en su juego, además, el infante constantemente brinda señales no verbales respecto a si la experiencia recreativa le es gratificante o no. Mientras el menor se divierte, se puede encontrar una ruta de acceso a la honestidad del discurso, pues mientras juega, se siente a gusto en ese entorno y es más probable que sostenga una comunicación fluida con otras personas que participen de su actividad recreativa y no sienta la conversación como un cuestionario o entrevista, sino que es percibido como un dialogo agradable para el menor, por lo tanto la conversación puede ser más fluida y enriquecedora tanto para la persona que dirige el diálogo como para el infante que participa de la conversación. De estos motivos se logra evidenciar que cuando un infante juega, no sólo lo realiza por la gratificación que este le brinde gracias a su ejecución, sino que también es una posibilidad de

socialización y una herramienta útil para facilitar las habilidades comunicativas y mejorar la esfera interpersonal del infante en relación con su entorno.

En este mismo sentido, Winnicott (1942) en su obra *El juego en la Situación Analítica*, identifica la importancia de los juegos en las sesiones psicoterapéuticas de las personas adultas, al respecto refiere que:

Algo importante y evidente es que, si bien en el juego uno debe renunciar a muchas cosas que no pueden compartirse con otras personas, hay muchas otras que puede ganar gracias a la superposición de la fantasía ajena con la propia. Así pues, habrá una experiencia compartida, aunque ella se limite únicamente a un área del fantaseo total. (p. 1017)

El autor alude a lo útil que ha sido el emplear el juego en distintas sesiones de su labor como analista, ya sea para conseguir traer recuerdos del pasado en el paciente, para utilizar la estrategia como un juego de roles y así poder facilitar la asociación libre entre analista y paciente o para observar mejorías en el comportamiento de sus usuarios analizados, pues un sujeto que juegue da luces de cierto nivel de bienestar ya que se evidencia un interés por las actividades placenteras. Según Winnicott (1954) manifestaba que el avance en su ejercicio terapéutico se lograba evidenciar mediante el interés que tenían sus pacientes por jugar o que fueran capaz de proponer actividades lúdicas o recreativas daba lugar a la interpretación de que había mejorías en sus analizantes, puesto que había mayores herramientas de comunicación y espontaneidad a la hora de brindar información al analista para continuar con el ejercicio terapéutico.

7.1.4 El juego como actividad promotora de placer y desarrollo de la *creatividad*

Lev Vygotski fue un psicólogo ruso y uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural, interesado por el estudio de la interacción social y precursor de la neuropsicología soviética. En este estudio se tuvieron en cuenta dos de sus obras más representativas: *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* (1979) y *La Imaginación y el Arte en la Infancia* (1987).

Vygotski en su obra *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* (1979) ofrece una noción distinta a todas las anteriores respecto a la concepción del juego y lo que genera practicarlo, en esta obra manifiesta que la práctica recreativa no es precisamente una actividad placentera para el niño mediante dos argumentos; el primero hace referencia a que existen otras prácticas que son más satisfactorias para un infante como el hecho de succionar un chupete u objeto parecido que esté diseñado para succionarse aunque este no lo sacie o tenga mayor aporte nutricional y como segundo manifiesta que hay juegos en los que el desarrollo y resultado son de carácter competitivo y sólo es placentero si los participantes están interesados en los resultados para etiquetarse triunfadores, dejando de lado al resto de los integrantes del juego, éstos suelen predominar al final de la edad preescolar y al principio de la etapa escolar. Un ejemplo de este argumento podría ser una competencia de carreras u otros juegos que dependen de la dinámica de perder o ganar, esta experiencia va acompañada de disgustos para el equipo que terminó desfavorable en su rendimiento, por lo tanto, el autor hace una invitación a pensar en esta perspectiva del juego ya que es satisfactoria sólo para los participantes que se vean beneficiados del resultado final.

Otro aspecto que discute Vygotski (1979) es que no existen los juegos sin reglas planteando que las situaciones imaginarias de cualquier tipo de juego cargan de alguna manera unas reglas conductuales, aunque no necesariamente sean cuestionadas y acordadas de manera previa. “La niña imagina ser su madre y la muñeca su hija; en consecuencia, está obligada a observar las reglas de la conducta materna” (p. 144) por lo tanto, no se deberían categorizar los juegos en este aspecto ya que de algún modo la normatividad está presente en la cotidianidad del infante. Sin embargo, no hace referencia a que por el hecho de que en todo tipo de juegos existen reglas previas o implícitas es sinónimo de un mal desarrollo de la práctica o que esta no sea placentera para quienes la practiquen.

Aunado a lo anterior, Vygotski (1979) manifiesta que “la influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme” (p. 146) explicando que, en las edades más tempranas, alrededor del segundo y tercer año el niño actúa según lo predeterminado por el entorno y cuando son más maduros tienen la capacidad de actuar independientemente de los objetos que ve a partir de lo que le ofrece su contexto; un ejemplo puntual para explicar las consideraciones anteriores puede ser

pensando en una silla, un infante en sus primeros años, gracias a su aprendizaje por imitación comprende que existe una forma de sentarse en la silla, por ende, se sienta de una única manera, en cambio un niño más maduro puede tomar este mismo objeto y simular manejar un carro o hacer otras actividades con el mismo objeto, es decir, este pierde su función por la cual está diseñada y determinada y en su lugar es utilizada y adaptada para la diversión del menor, pues cuenta con una libertad de acción.

Este apartado concluye resaltando el papel del niño en el desarrollo de la creatividad para adaptar los objetos según le apetezca jugar y considerando el potenciamiento de las consideraciones morales y la identificación de lo real con los deseos del infante gracias a la introyección de la norma presente en todos los juegos, teniendo en cuenta la espontaneidad y auto limitaciones de las cuales se apropia el infante para disfrutar su actividad recreativa en el momento que las desarrolla con sus pares, es decir, cuando las normas implícitas y acordadas de los juegos se respetan, está incidiendo en la construcción de las bases morales del infante para el resto de su vida.

En esta misma línea, Vygotski (1989) refiriere que el juego es una actividad que experimentan los niños de manera voluntaria y placentera, sin embargo, su importancia no radica principalmente a la satisfacción que experimenta el niño al jugar, sino en el provecho y el sentido de manera objetiva que, aun inconscientemente para el niño representa ese juego. Es decir, esta postura sobre la práctica recreativa está dirigida a la relación que tiene esta con las habilidades artísticas del infante mediante su desarrollo.

Este autor expone algunas razones que relacionan de manera directa el arte y el juego, en primera instancia, el infante no suele trabajar durante un largo tiempo en sus creaciones ya que estas se movilizan gracias a un interés particular que viene de los deseos y la voluntad del niño, produciendo una rápida y definitiva descarga de los sentimientos que le ocupaban, es decir, mediante el arte y el juego el niño puede canalizar sus deseos y emociones de manera satisfactoria. En segunda instancia, en la consideración de los juegos y el arte el infante no se desvincula de sus intereses y de sus vivencias personales ya que en ambos entornos se practica y se enseña lo que permita el participante.

Vygotski (1989) nombra el teatro como una de las manifestaciones artísticas que tiene mayor relación con el juego, esta contiene distintos elementos donde participa el infante, tales como: la preparación del decorado del escenario y los personajes, el vestuario. Todos estos aspectos estimulan la imaginación y la creatividad técnica de los niños ya que estos dibujan, modelan, recortan y cosen lo cual adquiere un sentido de gran interés para los participantes puesto que estas acciones se relacionan con el juego lo que implica que los niños realicen representaciones actorales con la posibilidad de hacerlo con gran libertad de expresión. Por lo tanto, se convierte en una actividad parecida al juego, con determinados grados de diferencias en los estímulos, pero sigue primando la libertad de elección en la práctica y la diversión tanto en las manifestaciones artísticas tempranas como en el juego.

Los juegos son escuela viva del niño, lo educan física y espiritualmente. Su importancia es enorme para forjar el carácter y la cosmovisión del hombre futuro. Cabe imaginar el juego como forma dramática primaria caracterizada por la valiosísima peculiaridad de que el artista, el espectador, el autor, el decorador y el montador de la obra están unidos en una misma persona. En ello, la creación del niño adquiere carácter de síntesis, sus esferas, intelectual, emocional y volitiva, vibran por la fuerza natural de la vida, sin excitación externa, sin ninguna tensión especial de su psiquis. (p. 46)

En este punto no se pretende privar al niño de jugar, sino de complementar las habilidades obtenidas en esta práctica y articularla con otras manifestaciones que si se llegan a integrar beneficiarían al infante, pues le estarían brindando más estímulos para ampliar su creatividad de manera agradable y con estimulación para un mayor aprendizaje.

7.1.5 El juego como herramienta facilitadora en la intervención clínica infantil.

Melanie Klein fue pionera en la investigación y el trabajo clínico con niños, desarrolló una novedosa teoría sobre el desarrollo anímico que tiene en cuenta fantasías, asociaciones y comportamientos lúdicos como la base sobre la cual se construye el universo emocional del adulto. En este estudio se utilizarán tres de sus obras más representativas, las cuales son: *La*

Personificación en el Juego de los Niños (1929), *El Psicoanálisis de Niños* (1946) y *La Técnica Psicoanalítica del Juego: su Historia y Significado* (1955).

Melanie Klein, (1929) se preocupa por discutir un mecanismo que consideraba importante en los juegos donde el niño inventaba y asignaba personajes y la relación de estos con la realización de los deseos del infante. En esta obra se destaca el caso Erna, una niña de seis años a la cual después de un tiempo de tratamiento y análisis se le identifica una paranoia que en un principio se creía que era una grave neurosis obsesiva. Klein (1929) se apoyaba del juego de roles para llevar a cabo su ejercicio clínico.

Erna en su juego me hacía representar a la hija mientras ella hacía de madre o maestra. Yo entonces tenía que padecer fantásticas torturas y humillaciones. Si en el juego alguien me trataba bondadosamente, generalmente resultaba que esta bondad era sólo fingida. Los rasgos paranoicos se manifestaban en que yo era constantemente espiada, mis pensamientos eran adivinados y el padre o la maestra se aliaban con la madre en contra mía. (p. 1)

A partir de la participación de Klein (1929) en los juegos de su paciente pudo identificar que esta siempre se identificaba con el personaje que representaba ser más fuerte, lo que la relaciona directamente con un interés en dominar el miedo que le produce el sentir una constante persecución. Además, de forma general menciona que el juego revela la actitud del niño hacia la realidad y aunque hay fantasías de por medio, siempre habrá un equilibrio entre estas dos instancias en los niños que se consideran “normales” porque son una representación de lo que perciben en su entorno. Por lo tanto, el juego se convierte en un indicador de salud mental en el momento que esa balanza Fantasía-Juego este adecuadamente nivelada. Para finalizar esta obra, Klein (1929) afirma “mi experiencia me convenció de que con la ayuda de la técnica del juego es posible analizar en niños pequeños y mayores las fases tempranas de la formación del superyó.” (p.11)

Klein (1946) continúa utilizando el juego en sus análisis a pacientes de población infantil y a partir de allí elabora lo que denomina *técnicas del análisis del juego* partiendo de que “el niño expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos” (p.13). En este punto no se expresan técnicas específicas que permitan analizar al sujeto

de acuerdo con lo que juegue, sino que el juego infantil es anexado al trabajo terapéutico como complemento de lo que conforma al sujeto, es decir, sus antecedentes, contexto, gustos, pensamientos y la información que acompaña con el discurso y las propuestas de juegos fantasiosos en relación con su realidad.

Respecto al ejercicio terapéutico infantil, Klein (1946) explica que si el interés está priorizado en comprender correctamente el juego del niño en relación con su conducta total durante el tiempo que se utilice para el análisis, se debería extraer el significado de cada símbolo suministrado por el menor de forma separada, además, se debe tener en cuenta todos los mecanismos y formas de representación usados en el análisis del sueño, sin perder de vista la relación de cada factor con la situación total del infante. El análisis de niños muestra repetidamente los diferentes significados que pueden tener un simple juguete o un fragmento de juego, y sólo se comprende su significado si se logra conocer su conexión adicional y la situación analítica global en la que se ha producido la actividad recreativa, pues el juego es el mejor medio de expresión del niño. ya que, jugando, el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas, es decir, se cree que el discurso del infante es legítimo durante el juego.

En esta misma línea se considera al juego como la forma más natural y básica que se puede adaptar para el análisis infantil, mediante este se puede tener acceso a las fijaciones y experiencias más profundamente reprimidas del niño explicando que:

El análisis de juego permite el análisis de la situación de transferencia y de resistencia, la supresión de la amnesia infantil y de los efectos de la represión, así como el descubrimiento de la escena primaria. Por lo tanto, no sólo nos ajustamos a las mismas normas del método analítico para adultos, sino que llegamos también a los mismos resultados. La única diferencia reside en que adaptamos sus procedimientos a la mente del niño. (p21).

Continuando con sus contribuciones teóricas, Klein (1955) inició un trabajo terapéutico en la casa de uno de sus pacientes, un niño de cinco años con el cual descubrió que avanzaban de manera satisfactoria en el análisis del pequeño desde el momento en que decide incluir en el tratamiento sus propios juegos y juguetes ya que según la autora, estos “son medios de expresar lo

que el adulto manifiesta predominantemente por la palabra” (p. 3). Es decir, el hecho de observar cómo se comportaba el infante mientras jugaba era equivalente a lo que un adulto manifieste a partir de la asociación libre en el ejercicio terapéutico. Posteriormente incluyó materiales específicos como “pequeños hombres y mujeres de madera, usualmente de dos tamaños, autos, carretillas, hamacas, trenes, aviones, animales, árboles, casas, cercas, papel, tijeras, un cuchillo, lápices, tizas o pintura cola, pelotas y bolitas, plastilina y cuerdas” (p. 6) todo esto era guardado en una caja para realizar sus análisis en pacientes de la población infantil, esta variedad de objetos fueron pensados para no limitar a los niños en las propuestas de juegos que se pensarán y esto les facilitaba un proceso más expresivo, libre y voluntario. Sin embargo, los juguetes no son la única exigencia para realizar un análisis del juego; también se tiene en cuenta los dibujos que realice el infante, si se preocupa por el cuidado del material, si incluye al analista en su juego y de qué manera el niño desarrolla sus diferentes roles.

Otro aspecto importante que descubrió Klein (1955) es que las diferentes situaciones emocionales que pueden ser expresadas por las actividades de los niño mediante el juego son ilimitadas al manifestar que por ejemplo:

Sentimientos de frustración y de ser rechazado; celos del padre y de la madre o de hermanos y hermanas; agresividad acompañando esos celos; placer por tener un compañero y aliado contra los padres; sentimientos de amor y odio hacia un bebé recién nacido o uno que está por nacer, así como la ansiedad resultante, sentimientos de culpa y la urgencia de reparación. También hallamos en el juego del niño la repetición de experiencias reales y detalles de la vida de todos los días, frecuentemente entretejidos con sus fantasías. Es revelador que algunas veces acontecimientos reales muy importantes en su vida no logran entrar en el juego o en sus asociaciones, y que todo el énfasis yace por momentos en otros acontecimientos aparentemente menores. Pero estos últimos tienen gran importancia para él porque han permitido ejercitar sus emociones y fantasías. (p. 9)

A partir de lo anterior Klein (1955) hace énfasis en que integrar el juego en su ejercicio terapéutico le permitió identificar de una forma más contextualizada y adaptada a las capacidades de los niños y a su vez esta estrategia de intervención le permitió obtener una mayor comprensión

de las etapas más tempranas de desarrollo del infante, el rol de sus fantasías, ansiedades y defensas en la vida emocional que le permitieron avanzar en su ejercicio terapéutico.

7.2 Comprensión teórica a partir de la perspectiva de los autores contemporáneos.

A continuación, se realiza la presentación de los hallazgos teóricos desde la mirada de los distintos autores contemporáneos que permitieron comprender el lugar que tiene el juego en el desarrollo evolutivo desde la perspectiva psicológica en relación con el derecho a una infancia integral, el impacto cultural en el juego y en la forma de relacionarse y una breve caracterización de los tipos de actividades recreativas.

7.2.1 La necesidad del juego en la etapa infantil.

José Luis Linaza es Doctor en Psicología por la Universidad de Oxford y Licenciado en Filosofía y Letras por la Complutense de Madrid (UCM), es catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), de la que fue vicerrector, y uno de los grandes expertos mundiales de la psicología evolutiva. Las obras utilizadas en este estudio son *El juego y su influencia en el desarrollo del niño* (2012) y *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia* (2013).

José Luis Linaza (2012) considera que “los juegos son al mismo tiempo instituciones sociales y sistemas de relaciones personales” (p. 27). En el transcurso de su obra reflexiona sobre tres tipos de juegos: en la primera categoría se encuentra el juego motor, el cual se caracteriza por tener como única herramienta el cuerpo del sujeto, todo lo que implique moverse sin necesidad de utilizar herramientas externas. En una segunda categoría se encuentran los juegos con objetos, los cuales necesitan de la intervención y participación de materiales físicos como juguetes u otros objetos que el infante requiera para desarrollar su espacio de diversión y como tercera categoría se encuentran las actividades recreativas de interacción social con personas, es decir, el infante requiere de la presencia de otros participantes para ejecutar el juego, aquí se evidencian los juegos de roles o competitivos. Durante el proceso de desarrollo, cuando un niño se interesa por un objeto con el que se le pretende distraer, es probable que aquello que atrae su atención no sea solo del

objeto; en muchos casos, ese elemento físico empieza a ser atractivo para el infante en el momento en que un adulto lo empieza a manipular en su presencia.

La manera en cómo el juego influye en el desarrollo del infante se presenta mediante la construcción que realiza este a partir del conocimiento adquirido durante la actividad recreativa y las distintas formas de interacción social del infante con las demás personas, respecto a esta consideración Linaza (2012) afirma:

Una gran parte de las interacciones sociales del niño a lo largo de toda su infancia tienen lugar precisamente en el terreno del juego. En él se producen cambios dramáticos que pueden ser observados en los juegos sociales y en los bebés en el juego de ficción de los niños pequeños y en los juegos de reglas estructurados de los últimos años de la infancia. (p. 34)

La motivación que surge en las primeras interacciones sociales mediante el juego puede estar dirigida hacia la producción de placer, la espontaneidad e interacción voluntaria que se genera con el objetivo de divertirse. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo estos motivantes para relacionarse con otras personas durante el juego varían gracias a las dinámicas que emergen de las diferentes formas de actividades recreativas en el infante, una situación que ejemplifique lo expuesto es que un niño decida jugar con el compañero que más juguetes tenga o el que mejores destrezas específicas tenga para un determinado juego de carácter competitivo, es decir, las relaciones interpersonales varían según las necesidades de infante en las variedades de los juegos. Sin embargo, se debe continuar explorando sobre el impacto cognitivo del juego respecto a la importancia y desarrollo de las interacciones sociales ya que de alguna manera las relaciones humanas contribuyen con el desarrollo del conocimiento de construcción social.

Aunado a lo anterior Linaza (2013) presenta una mirada crítica y política respecto al juego como una necesidad que fortalece la interacción social y el enriquecimiento cultural y es considerada un derecho de la población infantil, el cual debe ofrecer condiciones necesarias para poder realizar esta práctica sobre todo en el ámbito académico afirmando que, la educación no se debe reducir al hecho de transmitir contenidos para el conocimiento sino que se le estimule al

infante en un proceso de búsqueda y comprensión del conocimiento mediante las actividades lúdicas para que se desarrolle de forma eficaz. Por lo tanto, Linaza (2013) considera que:

Afirmar que el juego es una necesidad es reconocer la forma específica con la que los niños abordan la realidad, sea física, social o intelectual. Pero, en la medida en que es necesario para alcanzar nuestra condición humana, se convierte también en un derecho. Los niños tienen derecho al juego como expresión directa de su condición de menores, del mismo modo que no cabe imputarles la plena responsabilidad de sus actos hasta que no hayan disfrutado del tiempo (¿y las circunstancias?) necesario en sus vidas para poder desarrollar tal responsabilidad, para hacerse adultos. (p. 104)

El juego, la cultura y el desarrollo son procesos que se despliegan de manera simultánea en el infante, en este artículo se pretende exaltar el impacto positivo que tienen estos cuando se articulan en pro del desarrollo en las interacciones sociales, conocimiento de las culturas y el aprendizaje que se puede adquirir mediante actividades recreativas, todo lo anterior estimula en el infante el desarrollo del lenguaje y la creatividad gracias a las distintas interacciones que le ofrece su entorno.

7.2.2 Contribución del juego en el desarrollo social.

Rosa Mercedes Reyes Navia es Licenciada en filosofía y letras de la Universidad Javeriana y Máster en socio-pedagogía de la Universidad Católica de Lovaina quien además es coordinadora del proyecto “juego, cultura y crecimiento” entre sus obras más destacadas y considerada en este estudio, se encuentra: *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología* (2003).

La autora considera que todos los juegos poseen tres características sobresalientes, en la primera señala que la exploración está presente y por lo tanto se potencia el desarrollo del pensamiento del infante, como segunda característica encontramos que, a lo largo de la historia, el juego se encuentra estrechamente relacionado con la función semiótica ya que implica que los pensamientos se reflejen en los signos y símbolos y no solo en las palabras. Los estudios

psicológicos del juego en esta obra se han considerado desde el impacto que tiene este en el desarrollo y la forma como se manifiesta para contribuir de manera eficiente en el proceso vital.

De acuerdo con Reyes Navia (2003) el juego constituye una actividad que permite el abordaje de aspectos diversos y dinámicos que inciden en el crecimiento del infante, es decir, es una oportunidad para estudiar aspectos del comportamiento infantil, para otras personas el enfoque del juego va en dirección al interés de la contribución del juego al crecimiento del niño y lo consideran como un agente de desarrollo y como un momento para adquirir nuevas destrezas, y otra perspectiva que manifiesta la autora es que el juego también es visto como una experiencia facilitadora de posibilidades cognitivas y motrices en la medida en que se forma un espacio liberador y que el menor perciba como espacio seguro.

7.2.3 Algunas valoraciones positivas y negativas sobre el juego.

Rosario Ortega Ruiz es una Catedrática de la Universidad de Córdoba (España), investigadora de temas sobre las relaciones interpersonales, la psicología del juego infantil y el valor que éste tiene como escenario y sistema relacional para el desarrollo de la competencia social, la resolución de conflictos y el entrenamiento para la vida de interacción social y estudios sobre acoso escolar, bullying, cyberbullying y dating violence. Entre sus obras destacadas se encuentran *Lo mejor y lo peor de las redes de iguales: juego, conflicto y violencia* (2002).

Rosario Ortega (2002) valida la importancia de los juegos como herramienta de aprendizaje en la población infantil y adolescente mediante las discusiones voluntarias y previas que se obtienen al inicio de cada juego, es ese el lugar de desarrollo, aprendizaje e interacción social, la cual es permitida gracias a las actividades recreativas. Esto ocurre a raíz de la exposición de diferentes culturas y formas comunicativas que poseen los niños con sus pares, es vista como un enriquecimiento colectivo de distintas situaciones y anécdotas en pro de la diversión. Lo mejor del juego se evidencia en la capacidad cooperativa que existe entre infantes y sus pares, lo cual facilita un enriquecimiento de saberes y prácticas corporales que contribuyen con el desarrollo físico y mental. Por otra parte, se encuentran algunas valoraciones negativas sobre estas prácticas y van dirigidas a la poca promoción del juego que se le realiza en las etapas posteriores a la edad

preescolar, de no ser así, se podrían aplicar estrategias didácticas para promocionar las habilidades para la vida que se pueden potenciar mediante el juego.

8 Conclusiones

Teniendo en cuenta el objetivo principal de esta investigación que fue comprender el lugar del juego en el desarrollo evolutivo a partir del diálogo con autores clásicos y contemporáneos de la psicología, se logra apreciar que el juego ha sido objeto de estudio por parte de la psicología desde el siglo pasado. Los aportes teóricos de pensadores clásicos y contemporáneos presentan diferentes posturas de pensamiento respecto a la concepción del juego. De cada corriente de pensamiento se tomaron algunas obras representativas que abordaron el tema del juego y permiten reflexionar alrededor de su vínculo con el desarrollo evolutivo. Las obras fueron consideradas ya que permitieron visibilizar el juego en sus investigaciones, la manera en que esta práctica fue analizada en sus diversas posturas y en sus intervenciones clínicas. Es así como en las obras empleadas para este estudio de los autores clásicos y contemporáneos coinciden en señalar que los juegos contribuyen al fortalecimiento de las relaciones interpersonales, al lenguaje del infante, potencian la capacidad creadora, desarrollan habilidades motrices básicas y facilitan el aprendizaje de las personas siendo una actividad tan antigua como la humanidad misma.

A partir de la revisión de los postulados teóricos y del diálogo entre los distintos pensadores fue posible comprender que los autores clásicos desarrollan sus estudios alrededor del juego haciendo un énfasis más clínico ya que esta práctica hace parte de las sesiones terapéuticas realizadas en la población infantil puesto que el hecho de generar un ambiente divertido y acorde a las necesidades del niño propiciaba un mejor ejercicio clínico. También se preocuparon por investigar las razones por las cuales se juega llegando a la comprensión que un infante puede jugar por placer, con el fin de adquirir un mejor manejo de sus emociones, para fortalecer los lazos sociales, controlar la ansiedad, adquirir experiencias, para la integración de la personalidad, y finalmente, se resalta el impacto que tiene esta práctica a nivel cultural y en las interacciones sociales ya que mediante la misma se pueden conocer costumbres, ritos y gustos de otras culturas y a su vez propicia un espacio de conversación e interacción voluntaria que facilita la interacción humana y por ende, el desarrollo evolutivo.

Por su parte, en la revisión de los postulados teóricos de los autores contemporáneos fue posible observar un énfasis en sus obras alrededor de las ventajas que tiene el hecho de realizar

esta práctica recreativa ya que gracias al juego se puede fortalecer el lenguaje, los métodos de aprendizaje, las destrezas físicas, la capacidad de socialización y el disfrute y la manera como esta contribuyen al desarrollo del infante en otras esferas como lo son el ambiente académico, clínico, social y familiar. Como se puede observar, los diferentes autores, tanto clásicos como contemporáneos coincidieron en señalar que el juego es signo de salud física y mental en el infante, es una actividad que promueve un adecuado desarrollo y que es necesaria no solo para la población infantil, sino también para todos los grupos poblacionales.

Los hallazgos de este trabajo permiten identificar la coincidencia de los autores trabajados en esta investigación en cuando señalan que los juegos tienen características y beneficios significativos que dependen en gran medida de un aspecto sociocultural. Sin embargo, hay tres categorías globales del juego, la primera hace alusión a los juegos reglados; estos se caracterizan por tener acuerdos previos antes de llevar a cabo la acción lo que permite la fluidez del mismo, la segunda alude a los juegos simbólicos o de imitación; aquellos donde el infante toma un objeto cualquiera y simula ser lo que él deseó o solamente usan la imaginación para divertirse, como por ejemplo un niño que simule ser un avión que vuela por el patio de su casa, la tercera categoría son los juegos con objetos; donde necesariamente deben tener materiales físicos que hagan parte del juego para poder desarrollarse. Es importante considerar que un mismo juego puede presenciar varias características, sin embargo, esta es una forma generalizada de diferenciarlos.

Si bien, se pueden observar nodos de encuentro en las reflexiones de los autores sobre el juego, quienes coinciden en señalar que esta práctica es considerada una actividad placentera, en este estudio fue posible observar que entre los postulados de Vygotski (1979) proponen que es un error considerar que el juego es la actividad más placentera y de disfrute para un infante, pues habían otras prácticas como el hecho de comer o succionar objetos sin fines nutricionales que podían ser más gratificantes para el niño que el hecho de jugar. Además, propone que los juegos que se caracterizaban por tener aspectos competitivos no eran del agrado de todos los participantes, ya que el equipo perdedor o para los integrantes que no ganaran la actividad recreativa propuesta, se convertía en una situación molesta y desagradable.

Igualmente, llaman la atención los planteamientos de Omeñaca (2005) quien propone que los niños no sólo juegan por placer o porque les resulte agradable, sino porque este acto lúdico les rememorar vivencias de carácter traumático. Esta afirmación, lleva a considerar y a resaltar la importancia del juego desde su dimensión simbólica como una forma de recrear aspectos de la vida psíquica que han generado huellas e impresiones que pueden ser representadas vía el recurso a lo simbólico, en este caso, a través del juego. Esto permite comprender el énfasis de algunos autores sobre las acciones de carácter lúdico en los procesos psicológicos y psicoanalíticos, como una vía privilegiada de acceso a aquellas experiencias que se encuentra reprimidas en un sujeto. A través del juego los niños encuentran la posibilidad de rehacer su propia historia, rearmándola a su modo, reviviendo las satisfacciones y dificultades y encuentran la opción de resolver sus problemas, compensarlos y complementar su propia realidad a través de la dimensión simbólica y su ficción (Piaget, 1964).

Finalmente, se destaca que los juegos en general no corresponden a una población específica y no tiene un solo uso, es decir, las actividades recreativas son aptas para toda la población, niños, adolescentes, adultos y ancianos, además son fundamentales en los ámbitos académico, artístico, clínico y deportivo. Lo que denota la relevancia del juego en el desarrollo evolutivo en la medida en que incide en diversos aspectos del ser humano: comportamental, motriz, social, cognitivo, psíquico, y favorece la conjuración de la personalidad y el establecimiento de vínculos significativos

Para concluir, tras la revisión de investigaciones realizados en la actualidad alrededor del objeto de interés académico, fue posible observar que no existen muchos estudios, lo cual es una invitación para continuar investigando sobre el juego ya que los tiempos y las dinámicas de vida están en constante cambio por lo que es pertinente estudiar este fenómeno de acuerdo con la realidad actual.

Este trabajo permitió comprender la importancia del juego en el desarrollo evolutivo, identifica sus ventajas y posibles campos de acción como lo son el ámbito clínico, social, comunitario, educativo y deportivo. Aunque el juego ha acompañado el desarrollo del hombre a lo largo de la humanidad, es un fenómeno poco estudiado en la disciplina psicológica lo que se

convierte en un señalamiento importante para seguir explorando desde las ciencias sociales y humanas y particularmente desde la psicología.

9 Límites y recomendaciones

En este apartado se presentan los límites y recomendaciones que surgieron mediante la realización de este estudio.

Entre las limitaciones se destaca que inicialmente este trabajo buscaba indagar sobre los juegos tradicionales y su relación con la introyección de la norma, trabajo que pretendía hacerse con salidas de campo, sin embargo, esta idea tuvo que replantearse debido a la emergencia sanitaria generada por el Covid- 19, la cual inició en Colombia a principios del mes de marzo del 2020. Por lo tanto, no se pudo continuar con la investigación, pues se necesitaba de la colaboración de la población adulta mayor e infantil y estos eran los grupos poblacionales identificados como más vulnerable para contraer el virus del Covid-19. Por lo tanto, tuve que buscar otras alternativas de investigación para no interrumpir mi proceso académico y me decidí por realizar una revisión documental, pues esta estrategia no ponía en riesgo de contagio a ninguna persona. Sin embargo, en la actualidad continuamos adaptándonos a las dinámicas de distanciamiento social y el autocuidado, lo cual es de gran importancia para erradicar el virus y poder regresar a la modalidad presencial.

Como segunda limitación, es importante mencionar la dificultad de libre acceso a algunas investigaciones y obras teóricas clásicas y contemporáneas afines con el tema de interés en mi investigación. En la web y bases de datos institucionales de acceso libre son pocas las obras que se puedan utilizar, descargar o leer en línea ya que los libros completos implican su comprar y otros requieren de permisos específicos. Esta limitante se ve reflejada en el acceso a las obras de los autores contemporáneos, ya que se logran encontrar tienen pocas páginas visibles y no permiten desarrollar más la idea principal del autor. Ahora bien, de este trabajo se derivan tres recomendaciones globales para futuros ejercicios académicos y profesionales. La primera invitación es continuar realizando investigaciones relacionadas con el juego simbólico ya que es una categoría muy significativa respecto a las realidades del sujeto como lo son las dinámicas familiares, pautas de crianza, formas de relacionarse con sus pares y su entorno ya que hasta el momento de realización de esta investigación es poca la información al respecto.

Como segunda recomendación, se señala la importancia de seguir realizando estudios donde se desarrollen trabajos de campo con participantes de varios grupos poblacionales, se haga uso de diversas técnicas de investigación como las entrevistas y los grupos focales y discusión, con el propósito de generar un mayor acercamiento y comprensión sobre el juego. Como tercera recomendación se propone investigar sobre los juegos más destacados en la actualidad en sus diferentes modalidades como lo son los videojuegos y los juegos tradicionales en relación al impacto en el desarrollo evolutivo en el infante teniendo en cuenta la actualidad permeada por la presencia constante de tecnologías, lo que se ha incrementado con la emergencia sanitaria Covid-19.

10 Referencias

- Aguilar Banguero, M. J., & Paz Vivas, J. (2019). Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali. In *Universidad Santiago de Cali* (Vol. 0, Issue 0). Universidad de Santiago de Cali.
- Alonso, D. (2012). "El juego, Todos los juegos" Entre la norma y la práctica. Sentidos del juego en el Jardín de Infantes. *Lúdicamente*, 1, 13.
- Campo Ternera, L. A. (2013). El desarrollo del Autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia. *Picogente*, 17(31), 67–79.
- Congreso de la República de Colombia. (1982). *Ley número 23 de 1982*.
- Craig, G. J., & Bacum, D. (2009). *Desarrollo psicológico*. PEARSON.
- Damián Díaz, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13, 133–149.
- Echavarría, A. (2005). Intervención con niños desde la terapia Gestalt. *Psicogente*, 8(13), 69–79.
- Galeano Marín, M. E. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa El giro en la mirada* (La cartera Editores (ed.)).
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(June), 12.
- García Blanco, S. (1995). Sobre el concepto de juego. *Aula: Revista de Pedagogía de La Universidad de Salamanca*, 7, 125–132.
- Garvey, C. (2007). Enseñanza y Aprendizaje. *La Enseñanza de Las Matemáticas y Las Ntic. Una Estrategia de Formación Permanente*, 1, 145.
- González Moreno, C. X., & Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *Revista CES Psicología*, 9, 80–99.
- Grigoravicius, M., Regueiro, P., Maza, V., & Abalde, M. F. (2016). El "niño" en la obra freudiana. *Tesis Psicológica*, 11, 74–88.
- Guarín García, L. fernanda, & Castellanos Obregón, J. manuel. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana En Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 193–205.
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens : Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. *Homo Ludens: Proeve Eener Bepaling van Het Spel-Element Der Cultuur*, 222. <https://doi.org/10.5117/9789089640031>
- Inhelder, B., & Cellérier, G. (1996). *Los senderos de los descubrimientos del niño*. (1st ed.). Paidós.
- Klein, M. (1921). *El desarrollo de un niño* (Biblioteca M. Klein (ed.); 1st ed.).
- Klein, M. (1929). *La personificación en el juego de los niños* (Biblioteca de Psicoanálisis (ed.)).

Obras completas de Melanie Klein.

Klein, M. (1946). Psicoanálisis De Niños. *Manuelmanri*, 4(2), 291.

Klein, M. (1955). *La técnica psicoanalítica del Juego: su historia y significado*. Obras Completas de M. Klein.

Knobel, M. (1964). El desarrollo y la maduración en psicología evolutiva. *Revista de Psicología*, 1(1), 73–77.

Linaza Iglesias, J. L. (2012). El juego en el desarrollo psicológico de niños libios. In *Universidad Autónoma de Madrid*. Universidad Autónoma de Madrid.

Linaza, J. L. (2012). El juego y su influencia en el desarrollo del niño. *Revista de Educación* 297, 252.

Linaza, J. L. (2013). El Juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Play is for Children Both a Need and a Right. *Universidad Autónoma de Madrid*, 1(1), 103–117.

López, M. C. (2014). *Los juegos en la detección del abuso sexual infantil* (Editorial Maipue (ed.); 1st ed.).

Miller, D. (2015). Formulación psicodinámica de caso en niños. *P.M Latinoamericana*, 203–215.

Ministerio de Salud. (1993). *Resolucion Numero 8430 de 1993*. República de Colombia.

Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista MHSalud*, 5(1), 1–8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3579671>

Omeñaca cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2005). *juegos cooperativos y educación física*.

Pacurucu Pacurucu, A. L. (2003). *El juego y la resolución de conflictos a través del Macarthur Story Stem Battery: estudio comparativo entre niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología* (Editorial Labor S.A (ed.)).

Piaget, J. (1969). psicología y pedagogía. In *Psicología y pedagogía*. Psikolibro.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (Ediciones Morata (ed.); 14th ed.). Madrid.

Reyes Navia, R. M. (2003). El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. In Cooperativa Editorial Magisterio (Ed.), *Revista Colombiana de Educación* (Issue 26).

Ruiz, R. O. (2002). Lo Mejor Y Lo Peor De Las Redes De Iguales: Juego, Conflicto Y Violencia. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 2002(44), 93–113.

Sampieri, R., Fernandz, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. In *Mcgraw-hill / iIteramericana editores, S.A. de C.V.* Mc Graw Hill Education.

Unicef. (2004). *Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas*.

Vicerrectoría de Investigación. (n.d.). *Código de Ética en Investigación de la Universidad De Antioquia*.

Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Crítica S.).

Vygotski, L. (1989). *La imaginación y el arte en la infancia*. Editorial Pueblo y Educación.

Vygotski, L. S. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil* (Issue 4605).

Winnicott, D. (1942). Obras Completas. In *Obras completas (En español)* (psikolibro).

Winnicott, D. (1993). *Realidad Y Juego* (Gedisa).
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT_Winnicott_Unidad_4.pdf