

EL JUEGO

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL SER HUMANO



JUEGOS DE NIÑOS. PIETER BRUEGHEL 1560

*M^a Esperanza Ferrer Lázaro
Inés Gil Segarra
Vicenta Gimeno Santolaria
M^a Rosario Nebot Meseguer*

Trabajo de investigación - Participación cultural activa. Segundo curso

Curso 2019-2020

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
JUEGO DE DADOS	2
EL JUEGO.....	4
EL JUEGO EN LOS NIÑOS	5
Los niños cambian su modo de jugar a lo largo de los años.....	6
EL JUEGO EN LA EDAD ADULTA.....	7
Beneficios del juego en los adultos	8
El juego como terapia para los más mayores	8
RECUPERAR CALLES Y PLAZAS PARA EL JUEGO.....	10
JUEGOS DE MESA.....	12
Juegos de cartas o naipes	12
Juegos de fichas	14
Juegos de dados.....	14
Juegos de tablero tradicionales.....	15
LOS VIDEOJUEGOS.....	16
ASPECTOS NEGATIVOS DE LOS JUEGOS. LUDOPATIA.....	20
JUEGOS TRADICIONALES	22
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA PINTURA.....	29
CONCLUSIONES.....	32
BIBLIOGRAFÍA	33

INTRODUCCIÓN

JUEGO DE DADOS

En una pequeña ciudad de un país del lejano oriente había dos amigos. Uno de ellos se llamaba Adil y su amigo se llamaba Antara. Todos los días se reunían para jugar a los dados, su juego preferido.



Adil jugaba por el placer de jugar, pero a su amigo Antara **no le gustaba perder**, y casi siempre hacía trampas para ganar.

El truco que utilizaba Antara era esconderse un dado debajo de la lengua y deshacerse de él cuando su amigo no le veía. Por el contrario, cuando ganaba se mostraba eufórico y se vanagloriaba burlándose de su amigo Adil.

Un día Adil, ya cansado del comportamiento de su amigo Antara **quiso darle una lección**. Preparó una mezcla de especias a cuál más picante y sumergió los dados en ellas para que se empapasen, tuvo cuidado que no se notara el tinte que dejaban sobre los dados el color de la mezcla.

Al día siguiente se reunieron para jugar como hacían diariamente. Al principio Antara se mostraba encantado porque estaba ganando, pero cuando empezó a cambiar su suerte, volvió a utilizar el truco habitual.

No habían pasado más que unos segundos cuando Antara empezó a sudar y ponerse rojo. Adil siguió interpretando su papel y le preguntó que le ocurría.

Enseguida Antara sacó la lengua y pidió le diera un poco de agua, pues su lengua estaba ardiendo.

Adil le proporcionó una bebida para que calmara su quemazón y cuando calmó su picor, Antara le pidió explicaciones a su amigo.

- *Te he querido dar una lección Antara. Me he dado cuenta de las trampas que hacías cada vez que empezabas a perder. Quiero que comprendas que **con los amigos no vale la deslealtad**.* - le contestó tranquilamente Adil,. Seguidamente añadió:

- *Si no eres leal cuando juegas, que harás más adelante en situaciones más importantes.*

Si quieres trabajadores creativos, dales tiempo suficiente para jugar.

(John Cleese) – Monty Python.

EL JUEGO

El juego es una actividad que realizan uno o más jugadores, que emplean imaginación o herramientas con la finalidad de entretenerse y divertirse. Jugando además de disfrutar se estimulan habilidades intelectuales, motoras y sociales.



El juego es una actividad libre y voluntaria, se realiza en un espacio ya establecido o improvisado en el momento de que acuerda jugar, además al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado incierto del juego nos cautiva.

Es una ocupación que se desarrolla en un mundo ficticio, los jugadores son los que marcan las limitaciones y las reglas, también es gratuita, desinteresada e intrascendente.

No es un comportamiento exclusivo de los humanos, también lo hacen los animales.

EL JUEGO EN LOS NIÑOS

El juego es una actividad necesaria para la vida de un niño. Además de divertirse con el juego los niños aprenden, ya que buscan, exploran, prueban y descubren el mundo, siendo una herramienta básica para su educación.

Cuando juegan los menores inventan una realidad, de esta forma se van entrenando en situaciones diversas, preparándose para cuando realmente ocurran, ya que su cerebro lo ha “trabajado” anteriormente. Es un aprendizaje para el futuro.

Para los niños es una actividad innata, juegan porque se divierten y van creando sobre la marcha nuevas experiencias. Mientras imaginan desarrollan



habilidades físicas, cognitivas, sociales, etc.

En los primeros años de vida de los humanos los juegos son de vital importancia porque es en ese periodo donde el crecimiento cerebral es más rápido.

Cuando los niños juegan se produce una gran actividad en el cerebro liberando una serie de sustancias químicas que hacen que se sientan mejor y más atentos, siendo perfecto para el aprendizaje.

En definitiva, diremos que el juego es un ejercicio que es de vital importancia para el niño, a través del juego desarrolla diferentes capacidades, como son:

Físicas: ya que necesitan moverse, desarrollando su coordinación psicomotriz mientras hacen ejercicio.

Desarrollo sensorial y mental: mientras juegan aprenden a diferenciar formas, colores, tamaños, etc.

Creatividad e imaginación: el juego las despierta y desarrolla.

Cooperación: se necesita un compañero para poder jugar.

Aprenden a conocer su cuerpo y sus limitaciones.

Los niños cambian su modo de jugar a lo largo de los años

Los niños según la etapa de su infancia realizan un tipo de juego. En los primeros meses de vida estos consisten en repetir una y otra vez una acción, como son morder, chupar, lanzar, agitar objetos. Estos son:

Juegos de ejercicios. En esta etapa el niño desarrolla la coordinación de movimientos y desplazamiento, el equilibrio estático y dinámico, así como la comprensión del mundo que le rodea.

Juegos simbólicos Seguidamente en la etapa infantil predomina el juego



simbólico, que es aquel que consiste en simular situaciones. ayuda a la comprensión del entorno, pone en práctica conocimientos sobre los roles establecidos en la vida adulta y favorece el desarrollo del lenguaje entre otros. En este tipo de juegos los niños imitan la realidad que les rodea, por ese motivo cuanto más extensa sea la realidad que conocen, más amplios serán los argumentos que utilizarán para desarrollar sus juegos, (familias, médicos, profesores, bailarinas, tiendas, etc.).

Juegos de las reglas. Abarca la etapa comprendida desde los 6 años hasta preadolescencia.

Las reglas son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar los turnos y las normas, a tener en cuenta las acciones y opiniones de los demás compañeros. Son esenciales para el aprendizaje de diferentes formas de conocimiento y favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento y la atención.

Como hemos visto el juego se convierte en un mecanismo esencial para ayudar a la madurez del menor preparándolos para su vida futura.

EL JUEGO EN LA EDAD ADULTA

La noticia más antigua que se tiene sobre los juegos es del siglo V AC. Existen pinturas y esculturas en la antigua Grecia que plasman personas adultas de ambos sexos jugando con astrágalos. El juego ha sido una actividad inherente del ser humano desde comienzos de la historia de la humanidad; pero en algún punto de nuestra historia se comenzó a considerar como una actividad exclusivamente infantil.

Puede ser que, en la sociedad industrializada, donde se supone que un individuo vale por lo que hace, por lo que es capaz de producir, cualquier actividad que simplemente tenga como fin el de pasarlo bien, es considerado como una pérdida de tiempo. Partiendo de este pensamiento una persona en edad de producir y ocupada no tiene tiempo que perder en juegos de niños.

Con la llegada de la tecnificación y optimización de ciertos procesos, el trabajo ya no es una actividad larga y extenuante. Si a esto le sumamos la aparición de consolas de videojuegos, la necesidad lúdica comienza a evolucionar. La generación que creció con



consolas de videojuegos, en plena adultez, cuando tiene autonomía económica y social, invierte su dinero y su tiempo frente a la pantalla jugando a los videojuegos. Pero no solo invierten sus ratos libres delante de la pantalla, sino que también lo hacen en una mesa, un tablero y unos dados. Los jóvenes actualmente no se avergüenzan de sentarse frente a la pantalla para satisfacer las necesidades básicas del juego.

A partir de la adolescencia, el aspecto lúdico no desaparece, sino que se transforma y el juego se convierte en una forma de sociabilización. Aparecen otras formas de jugar dirigidas a crear lazos entre personas. Este objetivo persiste en la edad adulta, y son socialmente bien vistos como forma de distracción, como pueden ser los juegos de cartas, el ajedrez, los deportes, entre otros.

Beneficios del juego en los adultos

El juego tiene aspectos muy beneficiosos no solo en los menores de edad, también en las personas adultas los beneficios cada vez más obvios. Hay muchísimas razones para jugar en esa edad.

Nos ayuda a desconectar. de la rutina diaria, reduciendo el estrés y genera endorfinas, las hormonas de la felicidad.

Fomenta creatividad. Ya que activa la imaginación y estimula el cerebro.

Favorece la socialización. Cuando se comparten juegos, se tiene una vida social más activa y nos sentimos más felices.

Tenemos una perspectiva más equilibrada de la vida. Cuando se realiza una actividad que es gratificante, la forma de ver la vida cambia positivamente y eso hace que disfrutemos más de nuestras obligaciones.

Sube la moral. Al jugar se generan sensaciones que nos hacen estar con más ánimo para emprender otras actividades.

Nos ayuda a mantener el cuerpo y la mente en forma. El adulto que juega esta activo intelectualmente.

Encontramos más recursos para solucionar nuestros problemas, Al jugar creamos nuevas situaciones que impulsan y ayudan a la resolución de problemas cotidianos.

Aprendemos. Igual que les ocurre a los niños, lo que se aprende haciendo no se olvida.

El juego como terapia para los más mayores

Según **David Curto**, jefe de la Dirección Asistencial de **Sanitas Mayores**, “*son un recurso que se puede usar para promocionar el ocio en la tercera edad y mantener las capacidades cognitivas y físicas de los mayores, por lo que, además de los beneficios sociales y emocionales, ralentizan el proceso de deterioro cognitivo*”.

El juego contribuye a mejorar diferentes aspectos de la persona:

Mejora la movilidad y agilidad. Los juegos que requieren coordinación de movimientos, ayudan a movilizar articulaciones y realizar estiramientos, por lo que contribuyen a mantener las habilidades motoras.

Estimula la percepción sensorial. Se incrementa la atención y la estimulación de los sentidos.

Ejercita las habilidades cognitivas. Los juegos en los que requieren atención y concentración, y los juegos de preguntas y respuestas ayudan a mejorar la memoria y el uso del lenguaje.

Potencia el contacto social y la comunicación, El juego compartido fomenta las relaciones sociales y la comunicación y estimula la satisfacción emocional.



“El juego es el instrumento que prepara a los niños a la vida adulta”

(Platón)

RECUPERAR CALLES Y PLAZAS PARA EL JUEGO

En la actualidad en las calles de las ciudades apenas se ven niños jugando, es más cuando los vemos solos jugando o marchando sin compañía hacia las escuelas lo primero que pensamos que tienen unas familias muy poco responsables. Hemos convertido las tareas extraescolares en sustitutos de los juegos disfrutados en calles y plazas de nuestros barrios.

No nos equivoquemos, las tareas extraescolares no son juegos para ellos, porque cuando las realizan deben estar centrados en esa actividad, no pueden actuar libremente compartiendo bromas, risas, iniciativa. Todo lo que hacen está dirigido por un maestro o entrenador que les marca las pautas, la tarea extraescolar es una prolongación de la jornada escolar.

Nos es que no les guste a los niños la práctica de estas actividades, como puede ser práctica de un deporte, clases de dibujo y pintura, de idiomas entre otras, sino que ellos quieren disfrutar de esas horas sin normas, control o imposiciones.

Los niños quieren decidir:

- A que juegan y con quien quieren jugar, así como el tiempo que ocupan esa actividad.
- Resolver sin intrusismos sus enfados y confrontaciones, de manera más o menos satisfactorias.
- Realizar pequeñas travesuras y arriesgarse.
- Comentar entre sus amigos y compañeros sus pequeñas cosas y preocupaciones.
- Explorar por si mismos el entorno que les rodea.

Lo que los niños pierden cuando se les priva del derecho a los juegos en la calle es tomar conocimiento de ellos, sus límites y capacidades, y a ponerlos en práctica.

La excesiva protección que actualmente se ejerce sobre los niños hace que con frecuencia lleguen a la adolescencia con una falta de experiencias muy importantes para su desarrollo futuro como adultos. Mientras juegan libres de la mirada de sus mayores se van preparando para afrontar la vida con más seguridad y madurez.

Los miedos unas veces reales y otras subjetivos y que han invadido a la población respecto a la seguridad y protección de la infancia en las calles, ha hecho que poco a poco estos hayan abandonado sus zonas de juego, esas zonas que generación tras generación han estado ocupando por derecho propio.

A los niños se les ha robado su lugar en la calle y es hora de que vuelvan a ellas.

Los niños deben jugar y divertirse porque es la base de su desarrollo. Los juegos fomentan el desarrollo físico e intelectual del niño, promueven su creatividad y los prepara para vivir en sociedad. Las actividades lúdicas también aseguran que nuestros niños tengan una infancia saludable a nivel físico y emocional.



JUEGOS DE MESA

Se denominan así a los juegos que se practican sobre una superficie plana, bien sea un tablero o una mesa, en ellos participan una o varias personas (**grupo de juego**) que siguen las reglas que establezca cada juego en particular.

Estos juegos no requieren de esfuerzo físico, pero en algunos casos si de habilidades como son destreza, táctica, memoria, deducción, etc. También los hay que simplemente se basan en la suerte.

Existen diferentes categorías con sus particulares características, aunque muchos juegos pueden compartir varias categorías,

Juegos de cartas o naipes

Los juegos de cartas o naipes se juegan con cartulinas que forman parte de una baraja, estas se mezclan (barajan) antes de comenzar el juego. En determinados juegos se realizan apuestas.

Existen numerosos juegos de cartas o naipes, aquí vamos a reflejar tan solo los más conocidos y jugados en nuestro entorno.

El burro es un juego de naipes de la baraja española, cuyo objetivo es quedarse con cartas lo antes posible. Cada vez que uno de los jugadores pierde, se le asigna una letra de la palabra burro. El que antes llegue a completar la palabra, será el perdedor final del juego. El ganador es el que no haya completado la palabra cuando los demás lo hagan.



El solitario es un juego de naipes o cartas, muy popular en todo el mundo. Precisamente, el nombre indica que es para ser jugado por una sola persona.

El blackjack, también llamado veintiuna o veintiuno, es un juego de cartas, conocido en España desde el siglo XV, lo menciona el escritor Miguel de Cervantes, en una obra *Riconcete y Cortadillo*. El Blackjack actual es el juego de cartas más jugado en los casinos de todo el mundo.

La brisca es un juego de naipes de origen holandés que se juega con la baraja española. La cantidad de jugadores oscila entre 2,3, o 4 (en este último caso se puede jugar por parejas).

El objetivo del juego es conseguir ganar el número de puntos/manos pactadas inicialmente antes que los otros jugadores, y el objetivo concreto para ganar cada una de esas manos es sumar el mayor de número posible con las cartas ganadas en cada baza.

El póquer (o póker) es un juego de naipes estadounidense, de los llamados de apuestas, que se ha convertido de los más practicados en el mundo gracias a su sencilla mecánica. El objetivo del juego es conseguir una jugada de valor superior a la de los contrarios. No es necesario que la jugada sea mejor que la del resto de jugadores, basta que los rivales crean que lo es para que se retiren antes de ver las cartas.

El guiñote es un juego de cartas o naipes muy extendido en Aragón, Navarra; Castelló, sur de Tarragona, y otras provincias españolas, Es considerado *juego tradicional* en Aragón, por lo que se celebran campeonatos de **guiñote** en muchísimos pueblos. No es un juego para ganar dinero, como otros, ya que es demasiado lento para hacer apuestas, como mucho, la pareja perdedora se encarga de pagar el café en el bar del pueblo. En la mayoría de las localidades es el entretenimiento más popular.

El truco o truque (en valenciano “truc”).

La Escoba o Escoba de 15 o Escoba al 1 .

El mus .

El tute (del italiano tutti: todos, los caballos o reyes) .

Las siete y media .

Juegos de fichas

Se llaman así porque se usan fichas marcadas, con un determinado valor como el clásico **dominó**.

Juegos de dados

En ellos se utilizan dados o equivalentes. Los dados son lanzados a la mesa o a una superficie plana con la mano o con un vaso. Se consideran que son un juego de azar ya que las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad, sino que interviene el azar.

Entre los numerosos juegos de dados y de gran tradición familiar y de poca dificultad se encuentran:

Juego de la Oca es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas con dibujos. Según donde caiga se puede avanzar o retroceder en el juego, y en alguna de las casillas está indicado el castigo. Gana el primer jugador que llega a la casilla 63, “el jardín de la oca”.

El Parchís es un juego muy popular en España, Se juega con un dado y 4 fichas para cada uno de los jugadores. El objetivo es que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta intentando en el camino comerse a las demás. El primero que lo consigue es el jugador ganador.

El juego de rol surgió a mediados de los años 70, es un juego de los conocidos como juegos simulados, imaginativos, narrativos. Los participantes interpretan un papel, y entre todos crean una historia en la que cada uno es un personaje, con un límite en las reglas, aunque se puede improvisar. Uno de los participantes es el director del juego y es el que da forma a la dirección y al resultado de las sesiones.

El 1er juego que se comercializó fue el de *Dungeons&Dragons*, con gran éxito entre los jóvenes,

Aunque este juego no es exactamente un juego de mesa, ya que interpretación de un rol, la base del juego.

Juegos de tablero tradicionales

El Ajedrez. se juega entre dos personas, sobre un tablero cuadrado de 8x8 casillas (llamadas escaques), alternadas en colores blanco y negro, que suman las 64 posibles posiciones de las piezas para el desarrollo del juego. Cada jugador al principio dispone de dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Es un juego propiamente de estrategia, se trata de derrocar al rey del contrario. El jaque mate es el fin de partida. En la actualidad este juego tiene gran aceptación social, educativa y terapéutica.



Las damas. es un juego entre dos contrincantes. Se trata de mover las piezas en diagonal a través de los cuadros blancos o negros de un tablero de 64 o 100 cuadros con la intención de capturar las piezas del jugador contrincante, pasando por encima de dichas piezas.

LOS VIDEOJUEGOS

Estamos en la época de los juegos electrónicos, en los que uno o más individuos interactúan, con ayuda de un controlador (palanca de mando) que normalmente está conectado a un dispositivo (videoconsola, ordenador, etc.) que muestra imágenes de video.

Los orígenes de los videojuegos se remontan a 1950, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, cuando empezaron a aparecer las primeras computadoras electrónicas, Así fueron creados el **NIM**(1.951) o el **OXO** (1952) unos juegos electrónicos muy simples que no llegaron a comercializarse. Solo los tenían disponibles en universidades o en institutos de investigación.



No sería hasta la década de los años 70 del siglo XX, cuando a partir del descenso en los costes de fabricación aparecieron las primeras máquinas recreativas ARCADE, mayoritariamente en salones recreativos y los primeros videojuegos dirigidos al gran público, entre los cuales destacan por su éxito **PONG** (1972) o **SPACE INVADERS** (1978).

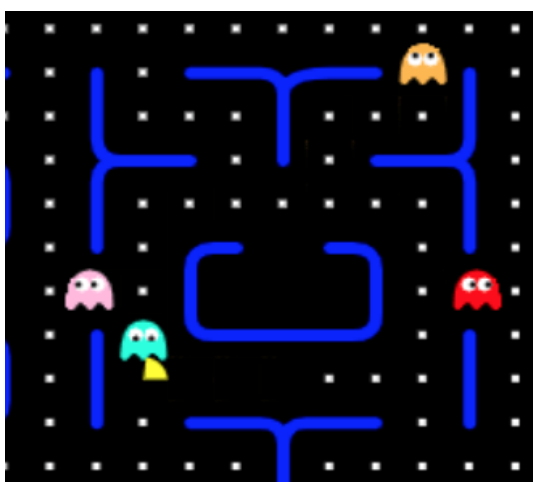
Los videojuegos han pasado en pocas décadas de los salones recreativos a los hogares y a los móviles, y de ser una mera curiosidad tecnológica a convertirse en uno de las actividades de ocio con más usuarios, gracias a la creatividad desarrollada en sus juegos y a la diversidad de los géneros que existen (conducción, lucha, arcade, estrategia, aventura, plataformas, deportes, acción, puzzle, ejercicios físicos y mentales etc.).

Lo que en un principio fue un tipo de entretenimiento para jóvenes, ha ido cambiando con el paso de los años.

El uso habitual de videojuegos en las personas es positivo, como puede ser el desarrollo de la capacidad de coordinación de ojos y manos, capacidad lógica, espacial, concentración, atención, desarrollo de estrategias, etc. Según estudios el niño desarrolla habilidades mentales y capacidad de razonamiento, y en adultos funciona además como liberador del estrés, contribuyendo a mejorar la salud.

Debido a la gran cantidad de videojuegos existente, tan solo enumeramos unos pocos.

Pac-Man, (el comecocos) (1980), como se le conoció aquí en España, rompía con el estereotipo de los videojuegos en donde siempre había que disparar a alguien. De hecho su creador, el japonés Toru Iwatani, lo diseñó con el objetivo de crear un juego que pudiera jugar todo el mundo, primero juegos disparar a naves o extraterrestres invasores



más vendido de la historia.

Pac-Man se convirtió en un icono de los videojuegos, y hoy en día es conocido incluso por quien no ha jugado nunca a ellos.

Poco podía imaginar Alekséi Leoníдовich Pázhitnov en 1984, que su entretenimiento matemático y mental, Tetris, acabaría convirtiéndose en uno de los juegos más conocidos del mundo. Y en el

Tetris triunfó en los años 80 (el videojuego de puzzle más famoso de la historia) en la máquina recreativa que llegó a instalarse en miles de bares y salones recreativos de todo el mundo, y rápidamente llegó a los sistemas domésticos como en la consola portátil Nintendo Gameboy. Contribuyendo por este hecho en gran medida al éxito masivo de esa. Pero en todos estos años no han dejado de aparecer nuevas versiones y reinversiones, que han mantenido la popularidad del juego entre los más jóvenes. Las más recientes, el divertido Puyo Puyo Tetris y el genial Tetris

Otra serie muy exitosa de videojuegos son los **Call of Duty** de acción en primera persona por sus modos online ya que enfrentan a usuarios de todo el mundo a través de la red en sus batallas ambientadas en distintos conflictos bélicos. También son destacables los videojuegos deportivos, sobre todo los de fútbol como el **Fifa international Soccer** o el **Pro- Evolución Soccer** recibiendo una versión nueva con cada temporada.

Hoy en día es este tipo de juegos en línea los que más usuarios atrae sobre todo entre los más jóvenes, siendo los dos casos más conocidos el **Minecraft** o **Fortnite**, tal es el número de usuarios de estos juegos que hay gente que gana dinero subiendo periódicamente videos a youtube jugando acumulando millones de visualizaciones

También son muy populares en la actualidad los videojuegos de aventuras de mundo abierto o Sandbox donde el jugador tiene una total libertad de acción en un entorno tridimensional de grandes dimensiones, Algunos de los juegos más conocidos de este género son **The legend of Zelda Breath of the Wild**, **Elder Scrolls** o **The Witcher 3**.

ASPECTOS NEGATIVOS DE LOS JUEGOS. LUDOPATIA

Muchos de nosotros hemos oído contar alguna que otra anécdota sobre famosos y conocidos por su afición desmedida al juego, o de algún desgraciado que llegó a perder empresa, casa e incluso familia en una partida de póquer jugada entre un grupo de aficionados al juego.

También en numerosas películas, en el cine y la TV se muestran escenas de juego disfrazadas de glamour, interpretadas por nuestros actores favoritos jugando bajo las luces de los focos de los casinos, o en antros donde resolvían todos los problemas los protagonistas a través del juego.

Para la mayoría de nosotros los juegos de azar son una actividad que realizamos por placer y cuyos beneficios son reconocidos, además facilita la relación con los demás. Pero como ocurre con otros comportamientos humanos por diferentes circunstancias puede acabar en convertirse en una adicción.

La ***ludopatía*** o adicción al juego no es un problema reciente y se caracteriza por un deseo irresistible de experimentar emociones relacionadas con la actividad del juego y las ganancias que pueda aportar en las apuestas. La dependencia a los juegos de azar sea online o físico tiene consecuencias muy negativas para las relaciones profesionales, sociales y familiares de la persona afectada.



Actualmente proliferan los locales de apuestas en nuestras ciudades, muchos de ellos cerca de colegios. Esta circunstancia unida al fácil acceso que tienen nuestros jóvenes al juego online a través de los dispositivos móviles, y al bombardeo constante de publicidad en los medios de comunicación, en la que aparecen como cara visible deportistas de elite, idolatrados por los más jóvenes, está contribuyendo

al aumento considerable de los casos de ludopatía, sobre todo en la población de menor edad.

La facilidad con la que los jóvenes acceden a las apuestas online con los dispositivos conectados a la red, hace que resulte esta actividad más accesible y con mayor privacidad. Se puede acceder al juego desde casa sin testigos que afeen su conducta y a cualquier hora. También el hecho de que las ganancias no se basan en la suerte y las recompensas son inmediatas hacen esta actividad más adictiva y más rápida.

Por otro lado, los mayores deben estar atentos a las horas que sus hijos emplean en los videojuegos, y observar si estos pierden interés en las actividades escolares, físicas y sociales. También en la agresividad que estos manifiesten cuando no pueden jugar y las mentiras y excusas que utilicen para justificar el exceso de horas ocupadas en el mismo, ya que pueden ser indicios de una adicción.

Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar. Jugar no es un lujo, es una necesidad.”

Kay Redfield Jamison

JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos que se aprenden y disfrutan a lo largo de la infancia. Proviene de la antigüedad de Egipto y de Grecia y han perdurado hasta nuestros días. Se transmiten de generación en generación y forman parte de nuestra cultura.

Se practican principalmente en calles y plazas de pueblos y ciudades formando grupos, por lo que se establecen relaciones sociales, son juegos espontáneos y creativos donde se pone en práctica la intuición, habilidad y destreza.

La aparición de nuevas tecnologías y la falta de espacio como consecuencia del desarrollo urbano dificulta la práctica de estos juegos, y así se están dejando de jugar.

El pañuelo

Lo forman dos equipos, tres personas por equipo y se les asigna un número, empezando por el uno hasta el tres. Un jugador independiente a los dos equipos es quien sujeta el pañuelo y se coloca en medio de las dos líneas que ocupa cada equipo y número. Los jugadores de cada equipo que tengan ese número saldrán corriendo para intentar coger el pañuelo y volver a su punto de partida, sin que el otro jugador lo coja, si lo coge este queda eliminado.



Pero si el que coge el pañuelo es alcanzado por otro jugador antes de llegar a su línea, será este el eliminado. Ganará el equipo al que le quede el último jugador activo.

Las cuatro esquinas

Es un juego de estrategia, intervienen cinco jugadores, cuatro se sitúan en cuatro esquinas y el otro se pone al centro.

Los cuatro cambiando de está en el centro aprovechar los jugadores para esquina, si lo ha quedado sin



tienen que ir esquina, y el que tiene que cuando cambien ocupar una consigue el que se una esquina paga.

Si los jugadores no se cambian de esquina, el jugador del centro contará hasta tres, y los que ocupan las esquinas están obligados a cambiarse, el que se queda sin esquina pierde y se pone en el centro.

Un dos tres pared



Los jugadores se colocan a unos cuatro metros de distancia de una pared, excepto el que se pone de cara a la pared que da tres palmaditas diciendo “un dos tres pared”, y se gira rápidamente para ver si algún jugador se ha movido

Los jugadores van avanzando poco a poco hacia la pared sin que el que paga se dé cuenta, cuando se gira los jugadores deben estar inmóviles. Gana el primero que llega a la pared y el último paga.

La gallinita ciega

Se elige a un jugador que haga de gallinita ciega y se le tapan los ojos con un pañuelo, el resto de jugadores cogidos de las manos forman un círculo a su alrededor. El que paga dará tres vueltas sobre sí mismo, intentando coger algún jugador y adivinar quién es, si lo adivina pagará este jugador.



Cuando el que paga está en el centro se le pregunta:

“Gallineta cega, què has perdut?”

Una agulla i un canut.

Dóna tres voltes i la trobaràs.”

Quien paga da tres vueltas y empieza a buscar al resto de jugadores para coger alguno, adivinar quien es y dejarle pagar

El punyèt”.



Es un juego muy intuitivo, se juega con tres monedas o garbanzos por cada uno de los jugadores que las esconden en las manos las tres monedas y cierran el puño. Cada jugador debe adivinar el número de monedas que tienen escondidas el resto de jugadores.

Gana el que acierta el número de monedas y ya no juega en la siguiente ronda. El juego se termina al quedar un solo jugador.



El sambori

Se juega con una tiza y una piedra, y se dibuja en el suelo diez cuadros, seis simples y dos dobles. En las casillas simples se salta a la pata coja, y en las dobles se descansan los dos pies en tierra, uno en cada casilla.

El primer jugador lanza la piedra en la casilla número uno, y salta a la pata coja a la casilla número dos, y hace todo el recorrido llegando hasta la casilla número diez, al volver a la casilla número dos coge la piedra y acaba el recorrido, si no falla vuelve a tirar la piedra a la casilla número dos y así sucesivamente todas las casillas hasta que falle porque pise alguna línea o la piedra no entra en la casilla deseada. El turno pasa al jugador siguiente.

Gana el jugador que complete todo el recorrido pasando por todas las casillas.

La mare carabassera

Se forma un círculo con todos los jugadores, quien hace de "mare" le pone a cada uno de ellos un número y empieza diciendo:

"Tinc una carabassa que la regue i la regue i només em dona dos carabasses".

"Com que dos?"- pregunta el número dos.

"Què quantes?"- le pregunta la "mare".

"Sis"- dice el número dos.

"Com que sis?"- pregunta el jugador que tiene ese número. "Què quantes?"- replica el número dos.

"Nou"- contesta el que tiene el número seis.

"Com que nou?"- contesta este.

Así continua el juego hasta que alguien no contesta cuando le toca o se equivoca, y paga una prenda. Cuando se termina el juego es el momento de recuperar las prendas y así los jugadores deben hacer los encargos o penas que les impone la "mare carabassera".





L'espardenya.

Los jugadores forman un círculo permaneciendo sentados en el suelo y con los ojos vendados. El que paga da vueltas por el exterior del círculo con una zapatilla en la mano. Los que están sentados cantan lo siguiente:

*A la zapatilla por detrás, tris, tras, ...Ni la ves ni la verás, tris, tras,
Mirar hacia arribaQue caen judías
Mirar hacia abajo...Que caen garbanzos
¡A dormir, a dormir, que vienen los reyes magos!.....¿A qué hora?*

Al terminar la canción el que paga dice un número, los jugadores cuentan hasta ese número y se quitan las vendas de los ojos, aprovechando ese momento el que paga deja la zapatilla detrás de uno de los jugadores. El jugador que tiene la zapatilla en su espalda se levanta y corre detrás del que paga e intenta cogerlo antes de que se siente en su sitio.

“Les trompes”.

Es un juego de mucha habilidad y precisión. Los jugadores hacen bailar “les trompes” con una cuerda, las tiran al suelo y las hacen girar sin parar. Los más habilidosos hacen todo tipo de virguerías.



Se juega a bailarla, “trenca trompes” o “a la ratlla”, en ésta los participantes hacen bailar la trompa en una raya, cuando se paran la que queda más lejos se queda sin jugar.

“Los palitos”



Se juega con un grupo de palitos de polo, se señala el que corresponde al rey y a la reina. Se cogen los palitos en un puño y se sueltan todos a la vez sobre una superficie. El jugador coge el primer palito con el que apartará tantos palitos como pueda procurando que no se muevan los demás.

Al final del juego se cuentan los palitos que tiene cada jugador, cada palito vale un punto, la reina vale cinco puntos y el rey diez puntos. El jugador que tenga más palitos es el que gana.

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA PINTURA

Dada la importancia que han tenido los juegos tradicionales en todas las épocas y culturas, han sido muchos los artistas que han dejado en sus obras testimonio de los mismos.

Artistas como: Pieter Brueghel “El viejo”, Rembrandt, Hogarth, Chardin, Fragonard, Goya, Gauguin, Sorolla, Matisse, Picasso, Dalí y un largo etc. han plasmado en sus cuadros gran cantidad de juegos, muchos de los cuales se siguen practicando en la actualidad.

Tal vez la obra más representativa sobre los juegos sea “Juego de Niños” de Pieter Brueghel “El Viejo”. Esta pintura al óleo sobre tabla se expone en el Museo del Arte de Viena.

Este pintor figura relevante del Renacimiento en los Países Bajos, nos muestra en este cuadro una escena cotidiana de la época, compuesta por más de 200 niños y más de 80 juegos, entre ellos: Las Tabas, Pompas de Jabón, Pídola, Los Bolos, Montar a caballo, Pilla Pilla, La Fogata, Los oficios, Los tazos , El Palmo, Jugar a tiendas, La Gallinita ciega, Pares o nones, Castilletes, Juegos en la arena.



JUEGO DE NIÑOS. PIETER BRUEGHEL 1560

Merece observar con detenimiento esta obra, llama la atención la minuciosidad con que el pintor trata todos los detalles, en la vestimenta de los niños se puede comprobar hasta los mínimos detalles, los juguetes rudimentarios propios de la época, todo en su conjunto hace muy fácil la identificación de los mismos.

Dentro de los pintores españoles Goya tiene una extensa obra dedicada a los juegos. En las colecciones de cartones que realizó para la Real Fábrica de Tapices de Santa Bárbara (1775-1792) podemos comprobar escenas costumbristas que reflejan como disfrutaba la sociedad de esa época.

Obras como: La Cometa, Juegos de Pelota y Pala, Niños inflando una vejiga, Jugadores de Naipes, Las Gigantillas, La Gallinita ciega, El Pelele, El Columpio, Muchachos Jugando a soldados. Los Zancos, El Balancín, El Muchacho del Pájaro, La Cucaña, son testimonio de ello.

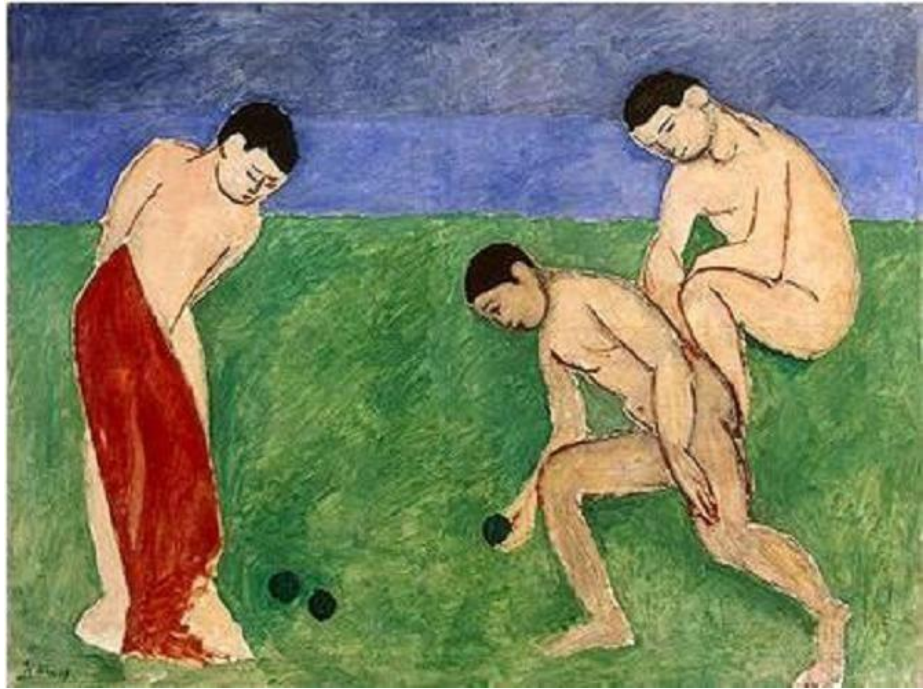
La mayoría de estos cuadros y cartones, están actualmente en el Museo de Prado y en colecciones particulares



El pelele. Goya 1791



El Columpio. Goya 1779



Juegos de bolos. Matisse 1908



Jugando a bolas. Antonio Lopez 1946

No dejamos de jugar porque envejecemos, envejecemos porque dejamos de jugar

Bernar Shaw

CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales han sido muy importantes en toda la historia de la humanidad para el desarrollo de los niños y los valores que han aportado para el bienestar físico y mental de las personas. Generación tras generación se ha demostrado a lo largo de los siglos que son una herramienta educativa importantísima. La humanidad ha disfrutado, y compartido experiencias, a la vez que desarrollaba habilidades. Los juegos compartidos son el mejor instrumento para fomentar la sociabilidad entre las personas de cualquier edad.

La era digital ha invadido nuestros hogares, ya sea internet, ordenadores, portátiles, tablets, teléfonos móviles, videoconsolas. En cualquier hogar comparten espacio con nuestros enseres, llegando a ser uno de los bienes más apreciados, facilitando nuestro día a día.

Por este motivo, no resulta extraño que los niños desde muy pequeños utilicen las nuevas tecnologías sin ningún tipo de problema. Los jóvenes son nativos digitales, al contrario de los adultos que vamos aprendiendo según las necesidades.

La forma de juego de la presente generación ha cambiado muchísimo desde hace muy pocas décadas. Lo que antaño eran juegos compartidos entre un grupo de amigos al aire libre, y casi con total libertad, ha cambiado en favor del uso de las nuevas tecnologías, y las actividades compartidas al aire libre han quedado reducidas a competiciones deportivas y juegos en jardines y parques siempre bajo la vigilancia de algún adulto, perdiendo en parte los beneficios que los juegos aportan.

Lo ideal sería equilibrar la balanza entre los juegos tradicionales y las nuevas tecnologías. Cada uno aporta unos beneficios que no deben obviar, y siempre pensando en la educación de los más jóvenes.

También los adultos deberían recuperar el placer del juego, no solo por la cantidad de beneficios que aporta tanto para la salud física como mental y emocional, sino por el puro placer del hacerlo.

BIBLIOGRAFÍA

“El arte de vivir en paz”. Juegos tradicionales y populares valencianos.

Jocs Tradicionals . Generalitat Valenciana. Angel Gomez i Navarro.

WEBGRAFÍA

<http://rejuega.com/juegoaprendizaje/juego libre/francescocotonucci> 20 frases sobre el juego infantil para reflexionar.

<http://bauldelaprendiz.pasalarisa.es/hemos crecido dejamos de jugar>.

<http://picaportodosloscompaneros.blogspot.com/2010/11/arte-y-juegos-tradicionales->

http://pintores.vtrbandaancha.net/Matisse/pages/Juego%20de%20bolos_JPG.htm

<http://www.timefortoys.es/esto le pasa al cerebro de los niños cuando juegan>.

<https://www.auca.es/juegos tradicionales valencianos para divertirse con los niños>.

<https://amp.listas.20minutos.es/lista/juegos de cartas>.

<https://amp.listas.20minutos.es/lista/losmejores juegos de mesa>

<https://es.wikipedia.org/wike/Arkade>.

<https://es.wikipedia.org/wiki/.juegos de rol>

https://es.wikipedia.org/wiki/Cartones_de_Goya

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<https://es.wikipedia.org/wiki/juegos de mesa>

<https://esw.m.wikipedia.fuentes originales.defensa del rol.los juegos de rol: hacia una propuesta pedagógica siete mitos sobre juegos de rol>

[https://jugarijugarcast.Woedpress.com/2013/5/27recuperar las calles como espacio de juego](https://jugarijugarcast.Woedpress.com/2013/5/27recuperar-las-calles-como-espacio-de-juego)

<https://laderasur.com/articulo/paisajes-del-juego-juegos-de-nino-de-pieter-brueghel/>

[https://lamenteesmaravillosa.jugar no es solo cosa de niños. Eva maría rodriguez](https://lamenteesmaravillosa.jugar-no-es-solo-cosa-de-niños)

[https://psicologíaymente.com.El poder del juego: ¿por qué es necesario para los niños?](https://psicologíaymente.com/el-poder-del-juego-¿por-qué-es-necesario-para-los-niños?)

[https://sacodejuegos.com/frases sobre juegos.](https://sacodejuegos.com/frases-sobre-juegos)

<https://sildavia9.wordpress.com/2012/10/15/juego-de-ninos-de-brueghel-el-viejo/>

[https://tucuentofavorito.com/un juego de dados cuento para niños sobre la honestidad.](https://tucuentofavorito.com/un-juego-de-dados-cuento-para-niños-sobre-la-honestidad)

[https://www.hacerfamilia.com/educación/noticia importancia juego desarrollo niño.](https://www.hacerfamilia.com/educación/noticia-importancia-juego-desarrollo-niño)

[https://www.magisterio.com.co/artilulo/el juego en los adultos](https://www.magisterio.com.co/artilulo/el-juego-en-los-adultos)

[https://www.newtral.es/la ludopatía un problema social en auge.](https://www.newtral.es/la-ludopatía-un-problema-social-en-auge)

[https://www.peretarres.org/es/conocimiento/blog familia/importancia del juego](https://www.peretarres.org/es/conocimiento/blog-familia/importancia-del-juego)

[https://www.euskadi.eus/información/adición al juego o ludopatía.](https://www.euskadi.eus/información/adición-al-juego-o-ludopatía)