

# Los juegos infantiles tradicionales

## Pérdida de unos valores

Merly Aracely Ucañán León  
Cuarto grado de Educación Social  
TFG



# Índice

# Pág.

1. Dedicatoria y agradecimiento	5
2. Resumen/Abstract	6
3. Introducción/presentación	7-8
3.1. Descripción del tema	8-10
3.2. Justificación del tema de investigación	8-9
3.3. Contribución al conocimiento en educación social del presente trabajo	10
4. DAFO del Casal de Prosperitat	11-13
5. Objetivos generales y específicos	14-15
6. Marco teórico y conceptual	16
6.1. Las definiciones del juego	16-17
6.2. La mirada antropológica del juego	18-20
6.3. El desarrollo del juego y el desarrollo de la cultura	21-22
6.4. El juego infantil a lo largo de la historia	22-23
6.4.1. Orígenes y evolución	23-27
6.5. Teorías del juego	27-29
6.6. Teoría del juego en el siglo XX	30-33
6.7. Otras teorías	34
6.7.1. Teoría antropológica de K. Blanchard y A. Chestka	34
6.7.2. Teoría praxológica de Pierre Perlebas	34
6.8. Estudio realizado sobre la influencia del juguete tradicional y moderno	34-35
6.9. El juego como agente socializador y transmisor de valores	35-38
7. Metodología de investigación	39-41
7.1. Método de investigación	41
7.2. Las fases de investigación	42
8. Muestra de investigación	43
8.1. Muestreo de investigación	43
9. Técnicas de recogida de información	44-45
9.1. Descripción de la elaboración de las historias de vida	45
9.2. Contexto histórico, geográfico y social de la muestra	45-59
10. Análisis de la información	60
10.1. Historia de vida de 1918	60-61
10.2. Historia de vida de 1920	62-63
10.3. Historia de vida de 1949	64-65
10.4. Historia de vida de 1951	66-67
10.5. Historia de vida de 1953	68-69
10.6. Historia de vida de 1963A	70-71
10.7. Historia de vida de 1963B	72-73
10.8. Historia de vida de 1969A	74-75
10.9. Historia de vida de 1969B	76-77
10.10. Historia de vida de 1972	78-79
10.11. Historia de vida de 1976	80-81
10.12. Historia de vida de 1981	82-83
10.13. Resumen general de las tablas de categorización de las historias de vida	84-85



10.14. Interpretación de los datos	86-89
11. Conclusiones	90-93
12. Valoración personal y aprendizajes	94-95
13. Difusión o impacto que puede tener el TFG en la sociedad	96
14. Fuentes documentales	97-100
Bibliografía	97-98
Webgrafía	98-100
15. Anexos	101
15.1. Apartado 1: Historias de vida	102-123
15.2. Apartado 2: Cuadro de autoevaluación del TFG	124



*No existen más que dos reglas para escribir: tener algo que decir y decirlo.*

Oscar Wilde (1854-1900)

*Mucha gente pequeña, en lugares pequeños, haciendo cosas pequeñas, puede cambiar el mundo.*

Eduardo Galeano



## 1. Dedicataria y agradecimientos

Agradezco especialmente a mi tutor Miquel Amorós por haber confiado en mí y haberme dedicado parte de su tiempo, por su paciencia, sus consejos y su interés durante todo el proceso de la elaboración de este TFG y por lo cual me siento afortunada.

Este trabajo final de grado está dedicado a mis padres y a mi amigo y compañero Jordi. Ellos han sido el eje principal en este arduo camino.

A ti, madre, que has sabido educarme con buenos valores, sentimientos y hábitos, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles de mi vida.

A ti, padre, por tus buenos consejos, por confiar en mí y por estar orgulloso de la persona en que me he convertido.

A ti, Jordi, que durante estos cuatro años de estudios has sabido apoyarme para continuar y nunca desistir, gracias por tu amor incondicional y por tu paciencia y comprensión.

Finalmente agradezco a mi amiga y compañera de estudios Lilit Nalbandyan por haber sido el nexo para contactar con los profesionales del Casal de *Prosperitat*, y a éstos a su vez por permitirme entrar a su ágora para poder interactuar con las personas que han colaborado con las historias de vida, y que gracias a ellos se pudo hacer posible este trabajo de investigación, y por su inmensa calidad humana que me han demostrado en ese corto tiempo que estuve con ellos.



## 2. Resumen/Abstract

### Resumen

Todos somos conscientes de que la infancia es una etapa de descubrimiento para el niño. El juego en esta etapa es considerado como una herramienta fundamental e imprescindible en cuanto al desarrollo cognitivo, motriz, social y cultural de los niños. Así mismo, a través del juego se transmiten valores, como por ejemplo: de cooperación, de amistad, de participación....

La finalidad de la presente investigación es visualizar la pérdida de los valores que la progresiva desaparición de estos juegos tradicionales propicia en la infancia actual, y también analizar cuales son los factores que influyen en este hecho, y realizar la transformación educativa.

**Palabras clave:** Infancia, juego, juego tradicional, educación en valores fundamentada en una axiología, socialización, transformación social, educación para la ciudadanía, pedagogía del ocio.

### Abstract

We are all aware that childhood is a time of discovery for children. Playing at this stage is considered a fundamental and indispensable tool in cognitive development, motor, social and cultural development of children. Also, through playing, values are transmitted, as for example, cooperation, friendship, sharing....

The purpose of this research is to visualize the loss of values by the gradual disappearance of these traditional games and how it has influenced in childhood nowadays, and also analyze which are the factors that influence this fact, and perform the educational transformation.

**Keywords:** Children playing traditional games, education based on an axiology, socialization, social transformation, citizenship education, and leisure pedagogy values.



### 3. Introducción/presentación

La carrera de la educación social ha sido para mí como un rompecabezas, he ido colocando piezas, y ahora que por fin he llegado a la recta final del rompecabezas me doy cuenta de que he adquirido una serie de competencias gracias a las herramientas necesarias que me han proporcionado los profesionales de esta institución. Como bien decía Nelson Mandela “la educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”<sup>1</sup>.

Entre todos los aspectos de la educación social, he elegido el tema de los juegos infantiles y su posible utilización como herramienta de educación porque tiene, a mi parecer, bastante más importancia de la que se le suele dar hoy en día a la hora de establecer las bases para una educación integral. Esta pedagogía social está destinada a consolidar una educación completa de los niños/as de nuestra sociedad actual donde los valores considerados tradicionales -algunos de los cuales considero que pueden aportar valores positivos- tengan un lugar destacado.

Desde el punto de vista de la educación social considero que se puede realizar un importante trabajo en este sentido puesto que es un espacio en el que se puede trabajar con los niños/as, despertando su interés por estos juegos tradicionales de forma que estos formen parte, de una forma amena y divertida, de su educación. Considero que el desarrollo de estos valores les puede ser de gran utilidad a la hora de desenvolverse en la sociedad y de relacionarse con los demás.

En cuanto al aspecto formal de estructuración del trabajo, en primer lugar, está la presentación del tema, el porqué de éste y los objetivos tanto generales como específicos. A continuación desarrollo el marco teórico, donde se comparan y detallan las diferentes visiones teóricas y prácticas sobre mi investigación. Hay que remarcar que este apartado es la base fundamental de mi trabajo y su principal objetivo. Le seguirá la metodología y, dentro de ella, el método escogido, las técnicas de obtención de datos y

---

<sup>1</sup> Qfrases. (02 de diciembre 2014). *Citas de Nelson Mandela*. Recuperado de [http://www.qfrases.com/nelson\\_mandela.php](http://www.qfrases.com/nelson_mandela.php)



el análisis de éstas, y finalmente se exponen las conclusiones pertinentes y la valoración de mi experiencia.

### 3.1. Descripción del tema.

Como he mencionado anteriormente, la problemática que engloba mi trabajo es <<los juegos infantiles tradicionales: pérdida de unos valores, y los juegos posmodernos y sustitución por otros valores>><sup>2</sup>.

De entrada tengo que decir que lo que quiero investigar es: ¿cuáles son los factores que evitan el aprendizaje de estos valores? O lo que es lo mismo, ¿cuáles son los motivos que hacen que sean sustituidos los valores que inculcaban los juegos infantiles tradicionales?.

Me pregunto: ¿dónde quedan estos valores hoy en día?, ¿cuál tendría que ser la respuesta desde la educación social ante esta problemática? Este, pues, es el reto que me he marcado en la elaboración del presente trabajo de investigación.

Por lo que respecta al tipo de investigación, he de decir que es cualitativa, y el método que haré servir es biográfico-narrativo. Como estrategia de recogida de información, utilizaré *historias de vida* de los participantes.

### 3.2. Justificación del tema de investigación.

Mi trabajo nace de una reunión que tuvo lugar a principio de curso. Anteriormente, ya había discutido con otros compañeros de clase sobre los juegos infantiles, cómo se van diluyendo en esta época y cómo la globalización y el capitalismo contaminan y dejan su huella en la actual sociedad. Como dice Berardi (2003) en *La fábrica de la infelicidad*, “Ya no es concebible una relación motivada por el puro placer de conocerse. La soledad y el cinismo han hecho nacer el desierto en el alma” (p. 29) .

Tradicionalmente, los juegos infantiles han contribuido a inculcar en los niños valores fundamentales como la solidaridad, la amistad y el trabajo en equipo. También han fomentado otros, como la competitividad, como forma de preparación para la vida

---

<sup>2</sup> Hay unos valores y unos contravalores. Esto se desarrolla a lo largo del trabajo.



adulta.

Pero, a mi parecer, y también según diversos expertos, en la actualidad esta situación está dando un giro. Los juegos tradicionales se están sustituyendo por una industria del entretenimiento basada en nuevos *juguets*, producto del gran desarrollo tecnológico de nuestros días. Son consolas, tablets, juegos de ordenador, etc., y en los que el niño/adolescente juega solo, propiciando un individualismo cada vez más marcado, hecho que también está muy arraigado en la sociedad actual. El otro factor que influye en la pérdida de los juegos es el hecho de que la sociedad actual ha cambiado considerablemente respecto a hace unas décadas. Cada vez hay menos espacio en la calle para jugar. En el blog *El cajón del arte y la cultura*, se publicó una entrevista al pedagogo italiano Francesco Tonucci, en la que éste afirma<sup>3</sup>:

“Una ciudad educadora pensada en los niños les debe permitir salir de casa y aprovechar los espacios públicos para vivir la experiencia de la aventura, del descubrimiento, del juego, toparse con los obstáculos y probar la satisfacción de superarlos o la frustración de no lograrlo”.

A continuación explicó a qué se refería, aclarando que:

“No tenemos que pensar que esté llena de parques con columpios o toboganes. La ciudad que necesitan los niños no debe estar hecha exclusivamente para ellos sino que debe ser abierta, que les permita salir y encontrarse”.

Tampoco el mundo laboral actual juega a favor de que los padres y las madres puedan dedicar tiempo suficiente para relacionarse con sus hijos y mucho menos poder jugar con ellos.

Por tanto, para poder concretar mi idea decidí observar y conversar con los diferentes usuarios y profesionales del casal del barrio de La Prosperidad de Barcelona. A continuación, seleccioné la información extraída para poder diseñar mi tema de estudio.

He escogido este espacio porque, por un lado, una compañera de estudios es usuaria del casal. Por tanto, me facilitó el acceso para poder seleccionar la muestra, y por otro lado, es un espacio de socialización, el ágora del barrio, donde se realizan actividades lúdico-

---

<sup>3</sup> Tonucci, F. (8 marzo 2015). *El cajón del arte y la cultura*. Recuperado de <http://elcajondelarteylacultura.blogspot.com.es/2013/05/la-ciudad-educadora-de-tonucci-y-los.html>



culturales.

### 3.3. Contribución al conocimiento en educación social del presente trabajo

¿Es realmente factible, relevante y generador de conocimiento?. Considero que mi investigación incluye las tres características, ya que fui al terreno de trabajo para hacer una observación de campo y recoger la información necesaria.

También es factible porque remarco mucho la participación activa y el compromiso de los diversos agentes sociales y creo firmemente en el trabajo interdisciplinario.

El carácter relevante de mi estudio se encuentra en el hecho de que parto de la vertiente del trabajo a partir de las potencialidades, del empoderamiento de las personas.

“Aproximarse a la persona estando más atento a sus posibilidades y potencialidades que a sus limitaciones, e identificando al mismo tiempo sus necesidades, ayuda a trabajar en un ambiente positivo, de respeto entre las personas, y acompañar al sujeto hacia delante, precisamente, hacia sus potencialidades” (Parcerisa, 2010, p. 66).

Con respecto a si mi investigación genera conocimiento del cual quede constancia, pienso que sí porque demostrare la importancia de los juegos tradicionales como herramienta transmisora de los valores universales.

Para finalizar, creo que como futura educadora social he podido construir una herramienta relevante para esta problemática social, en la que hay que profundizar, explorar, e investigar cada vez más sobre el tema, para lo cual dejo la puerta abierta para otros profesionales y agentes sociales.



#### 4. DAFO del *Casal de Prosperitat*

Se ofrece una matriz DAFO referente a la institución en la cual se recogen las principales fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de ésta. La finalidad de este DAFO es hacer visible las características y potencialidades de la institución donde he realizado esta investigación.

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"><li>• Equipo de trabajo cualificado con habilidades comunicativas.</li><li>• Vinculación con la entidad y la gente del barrio.</li><li>• Contacto directo con los participantes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• No todos los usuarios previstos han querido colaborar en este proyecto de investigación.</li></ul>
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"><li>• El Casal tiene mucha experiencia en participación y gestión ciudadana.</li><li>• Óptimas herramientas de difusión.</li><li>• Buena colaboración con otras entidades del barrio.</li><li>• Disponibilidad de espacio.</li><li>• Posible transformación social.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Espacio y dinámicas muy “rutinarias”.</li><li>• Pocos recursos públicos y subvenciones.</li><li>• Contexto de crisis económica. Familias con pocos recursos.</li></ul>

Si analizamos el DAFO anterior, encuentro que estoy vinculada a una entidad que tiene muchísima experiencia en la participación ciudadana. También cuenta con una buena cultura de voluntariado y un local propio, cosa que me ayuda a superar la falta de recursos personales y públicos.

Para poder llegar a los usuarios del Casal, tuve que diseñar un proyecto de investigación cuyo tema consideré que era de vital importancia en la formación de los niños y niñas de esta entidad.

Por último, he debido tener en cuenta que el Casal tiene una dinámica muy rutinaria,



que su funcionamiento siempre ha mantenido la misma línea, y que el hecho de incorporar esta investigación puede generar alguna reticencia. Pero creo que, como tengo buena relación con la gente del barrio, con mis habilidades y mediante la implicación de los usuarios, podré solucionar gran parte de los problemas y crear una buena convivencia dentro de la institución.



## DAFO personal

Puestos a analizar, creo conveniente realizar así mismo un DAFO a nivel personal donde pueda analizar qué puedo obtener y qué puedo ofrecer en mi investigación en esta institución.

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"><li>• Acceso fácil a la muestra.</li><li>• Vinculación con la entidad y la gente del barrio.</li><li>• Contacto directo con los participantes.</li><li>• Motivación y ganas de realizar el TFG.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Falta de experiencia a la hora de poner en marcha proyectos.</li><li>• Carezco de formación en este tema.</li></ul>
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buena colaboración con otras entidades del barrio.</li><li>• Conocer gente nueva.</li><li>• Llevar a un mayor número de gente los resultados de mi investigación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pocos recursos públicos y subvenciones.</li></ul>

Del análisis de este DAFO se desprende la conclusión de que las oportunidades más importantes que me brinda este proyecto son las derivadas de trabajar codo con codo con personas que tienen experiencia en el trabajo social, y aprender de ellas así como poner a su disposición mi propia experiencia. Espero de este modo superar mi principal debilidad, que es la falta tanto de experiencia como de formación en este tema concreto.

En cuanto a las principales dificultades, destacaría la falta de recursos, no ya solo de la institución sino de la sociedad en general, que puede hacer que la gente, más preocupada en temas propios más urgentes como cubrir sus necesidades básicas, no muestre demasiado interés en este tema, que a priori no les puede parecer tan importante.



## 5. Objetivos generales y específicos.

En función del tipo de investigación, y de acuerdo con la metodología utilizada, he juzgado que los objetivos generales y específicos más importantes son los que se ofrecen a continuación.

### Generales

- Analizar la pérdida de valores del juego infantil tradicional.
- Transformar la realidad social de las personas haciendo uso de lo lúdico.

### Específicos

- Conocer cuales son los factores que influyen en la pérdida de estos valores.
- Indagar acerca de la importancia que tienen los juegos infantiles tradicionales como transmisores de valores.
- Hacer posibles propuestas de mejora desde la educación social ante este fenómeno.
- Sentar las bases para el desarrollo de futuros proyectos y estudios.
- Obtener un conocimiento de tipo propedéutico<sup>4</sup> para futuros estudios y transformación social relacionados con la temática.

Los objetivos de mi investigación van estrechamente vinculados con los objetivos establecidos en el currículum del grado de Educación Social<sup>5</sup>.

- Capacitar para el desarrollo profesional de los conocimientos científicos necesarios para la comprensión, la interpretación, el análisis y la explicación de los fundamentos teóricos y prácticos de la educación social en diversos espacios y tiempos sociales.
- Proporcionar conocimientos, destrezas, aptitudes y habilidades orientadas al diseño, al desarrollo y a la evaluación de recursos, planes, programas y

---

<sup>4</sup> Conjunto de saberes y disciplinas que hace falta conocer para preparar el estudio de una materia, ciencia o disciplina. WikipediA La enciclopedia libre. (1 marzo 2015) *Propedéutica*. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Propedéutica>

<sup>5</sup> Universitat de Barcelona (31 enero 2015). *Grado de Educación Social*. Recuperado de [http://www.ub.edu/pedagogia/queoferim/es/grau/grau\\_edu\\_social/](http://www.ub.edu/pedagogia/queoferim/es/grau/grau_edu_social/)



proyectos socioeducativos que se enmarcan en diferentes contextos y colectivos sociales con una concepción integradora de la educación en la sociedad y de las prácticas educativas a lo largo de todo el ciclo vital y en los procesos de cambio y participación social.



## 6. Marco teórico y conceptual

Desde los orígenes de la civilización, el juego ha sido, sobre todo en las primeras etapas de la vida, un eje fundamental, alrededor del cual se ha formado la personalidad de los individuos que han integrado la sociedad.

### 6.1. Definiciones de juego

Antes de empezar a ver las diversas definiciones del concepto de juego, considero pertinente aclarar que, etimológicamente, la palabra juego proviene del latín “iocus”, que significa broma, gracia.

- Actividad necesaria para los seres humanos, tiene suma importancia en la esfera social, ya que permite ensayar ciertas conductas sociales, siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo eso se tiene que desarrollar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. (Romero, & Gómez, 2008, p. 8).
- La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más personas es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo. Dicen que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas<sup>6</sup>.
- Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el placer de quienes las practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aún así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Definición. DE. (18 octubre 2014). *Definición del juego*. Recuperado de <http://definicion.de/juego/>

<sup>7</sup> DEFINICION. (18 octubre 2014). *Definición del juego*. Recuperado de <http://definicion.mx/juego/>



De acuerdo con Romero & Gómez (2008) el juego se caracteriza por ser libre, voluntario y espontáneo, tiene un fin en sí mismo, es innato<sup>8</sup>, es una actividad propia de la infancia, favorece el proceso de socialización<sup>9</sup>, permite al niño coger seguridad en sí mismo, y tiene una función integradora entre otras.

Otro punto a destacar son los tipos de juego y las capacidades que desarrollan. Siguiendo a los autores antes mencionados, a continuación expongo la tabla correspondiente.

Clasificación de tipologías de juego	
Juegos psicomotrices	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento corporal</li> <li>• Sensoriomotor</li> </ul>
Juegos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulativos (construcción)</li> <li>• Exploratorio o de descubrimiento</li> <li>• De atención y memoria</li> <li>• Juegos imaginativos</li> <li>• Juegos lingüísticos</li> </ul>
Juegos sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simbólico o de ficción</li> <li>• De reglas</li> <li>• Cooperativos</li> </ul>
Juegos afectivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De rol o juegos dramáticos</li> <li>• De autoestima</li> </ul>

Tabla1. Resumen sobre la clasificación de tipologías de juego (Romero, & Gómez, 2008: 11)

<sup>8</sup> El término innato proviene del latín *innātus* (*innasci*, “nacer en”) y se refiere a aquello que resulta natural para un sujeto ya que nace con él mismo. Definición DE. (01 marzo 2015). *Definición*. Recuperado de <http://definicion.de/innato/>

<sup>9</sup> Se denomina socialización o sociabilización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social. Definición DE. ( 1 marzo 2015). *Definición de Socialización*. Recuperado de <http://definicion.de/socializacion/>



## 6.2. La mirada antropológica del juego.

“Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que simples seres de razón, puesto que el juego es irracional” (Huizinga, 2012, pp. 17-18).

No podría comenzar a explicar la vertiente antropológica del juego sin hacer referencia a Johan Huizinga, a quien también destaca la autora Enriz (2011) en su artículo *Antropología y juego: apuntes para la reflexión*: “[...] Aquí quedará incluida la obra más relevante de la investigación en ciencias sociales sobre el juego, el texto de Huizinga (1972 [1958]): *Homo ludens*. Esta obra es la primera en dedicarse a la conceptualización del juego desde una tal perspectiva” (p. 104).

Según Huizinga (2012), se ha de tener en cuenta que los animales también juegan, no es algo exclusivo del ser humano. Es algo que viene, por tanto, en nuestro instinto animal. Los animales ya juegan con unas reglas. El juego tiene un sentido, una función. Hay diversas teorías sobre esta función, y todas pueden ser ciertas, o al menos tener alguna certeza: descarga de excedente de energía, preparación para la vida, tanto física como mentalmente,...

En este punto me puedo referir al libro de K. Lorenz, *Fundamentos de la Etología*<sup>10</sup>:

“No es nada fácil definir a qué estamos refiriéndonos cuando decimos ingenua y coloquialmente que un animal o un hombre están jugando. La mayoría de las pautas conductuales que calificamos como juego deben compartir el hecho de que determinadas acciones cuyo curso y cuya función ya conocemos de otro sistema de referencia se ejecutan sin que lleguen a cumplir esa función. Todo observador ingenuo añadiría que estos movimientos se ejecutan sólo “por placer”. En muchos casos tendría razón; [...].

Las pautas conductuales [...] que el observador lego suele catalogar como “juego” son actividades en vacío, sobre todo locomotoras, las cuales, [...], a mayor intensidad pueden pasar a ser conductas de huida o defensa ante enemigos. Un potrillo que salta, corcovea y da coces, da toda la impresión de estar jugando alegremente, y esta impresión es aún más fuerte cuando son dos los potros que corren persiguiéndose el uno al otro. En estas formas lúdicas primitivas

---

<sup>10</sup> Disciplina científica derivada de la zoología que se preocupa por el estudio de los comportamientos de la distintas especies animales. Influida por el evolucionismo, una generación de investigadores entre los que destacan el naturalista austriaco Konrad Z. Lorenz (1903-1989) y el zoólogo holandés Nikolaas Tinbergen (1907-1988) desarrollaron esta disciplina, que, a diferencia de la psicología animal y comparada, prefiere el estudio de la conducta en situaciones naturales y no en las condiciones artificiales del laboratorio, y se preocupa más por el conocimiento de las conductas instintivas que del aprendizaje. Diccionario de psicología científica y filosófica - Índice. (1 marzo 2015) *Etología*. Recuperado de <http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Etologia.htm>



no tiene sentido suponer que hay una motivación especial” (Lorenz, 1986, p. 291).

Parece claro pues, que para Lorenz (1968), el juego en los animales obedece al instinto sin dejar por ello de cumplir una función de aprendizaje. No en vano, el mismo Lorenz señala, en el mismo capítulo, que “no hay una frontera infranqueable entre el juego y la conducta de curiosidad” (p. 291).

También en este mismo capítulo Lorenz (1986) hace referencia a que en una misma especie animal hay a menudo distintas clases de juegos como pueden ser de combate, de persecución, etc., lo cual también se puede considerar como una prueba de que estos juegos cumplen efectivamente una labor de preparación para las actividades propias de la vida adulta de estos animales.

En este sentido Lorenz (1986) hace referencia a K. Groos, señalando que “postuló ya en 1933 que los animales aprendían al jugar y que el juego era una *pre-imitación* de conductas futuras para prepararlas y perfeccionarlas” (p. 293).

Y añade:

“[...] esto es más nítido en los combates lúdicos de los animales carnívoros, en los que intervienen muchas *acciones multifuncionales*, como por ejemplo la orientación de la mordedura hacia el cuello del compañero de juego, la cuál también se aplica en el combate real y en la depredación [...]” (Lorenz, 1986, pp. 293-294).

Asimismo el citado autor, también hace referencia a diferentes juegos en el mundo animal, como los juegos de vuelo de los cuervos o los juegos de los delfines sobre las olas, que se podrían considerar como una especie de *creación artística* similar a creaciones artísticas humanas como por ejemplo la danza.

Volviendo a Huizinga (2012) también sería interesante hacer referencia a su afirmación de que “las grandes preocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego” (p. 19). Por ejemplo, el lenguaje, con los juegos de palabras, adivinanzas,... o diversas actividades culturales.

El mismo Huizinga (2012) ya nos advierte que el juego no ha de ser considerado siempre como algo *no serio*. Por ejemplo, el ajedrez se puede considerar un juego serio. El juego, en principio, es libre, es algo que se hace por gusto. Y es desinteresado, no se realiza con ningún objetivo. Simplemente es algo que nos permite *escapar*



momentáneamente de la vida real, aunque en muchos aspectos también nos prepara para ella. Jugando aprendemos, en general, a seguir y a desenvolvernos dentro de unas reglas, unas normas establecidas. También nos proporciona un orden, marcado por los propios jugadores, que deciden cuando y donde se juega. Otro aspecto importante que señala Huizinga del juego es que provoca una tensión, destinada a conseguir unos objetivos que normalmente van encaminados a ganar, siempre dentro de unas reglas determinadas, lo que se puede considerar claramente como una preparación para la vida *real*. También es importante tener en cuenta la sensación de pertenencia a un grupo (grupo de juego, equipo) que nos proporciona el juego. A menudo se intenta mantener lazos más allá del juego, en otros ámbitos de la vida. Esto es un claro ejemplo del juego como herramienta de sociabilización, es decir, nos enseña a relacionarnos, a formar parte de un grupo dentro de la sociedad.

Por otra parte, Puig & Trilla (2000) relacionan el juego con el ocio que ya existía en la época de los antiguos griegos, y más tarde, en los romanos. Para estos autores “el ocio es un concepto que por el hecho de ser humano está ya históricamente determinado y se tendría que estudiar desde una perspectiva genética” (p. 20).

En su libro *La pedagogía del ocio* estos autores, Puig & Trilla (2000) explican que “el ocio griego es lo contrario del trabajo; implica liberarse de la necesidad del trabajo y de esta manera disponer del tiempo libre” (p. 21).

Tanto Huizinga como estos dos autores, Puig & Trilla (2000) coinciden en que “la finalidad del ocio reside en sí mismo. No puede haber otra razón para realizar una actividad de ocio que el simple hecho de realizarla” (p. 22).

En Roma ya había autores como Séneca que valoraban el ocio. Y otros pensadores:

“[...] Cicerón contribuía a cristalizar otra concepción del ocio[...]. Para ellos, el ocio es un tiempo de descanso y de recreación del espíritu, necesario después del trabajo –negotium- para poder recuperarse y volver de nuevo a él. El ocio no es ya un fin en sí mismo, sino que tiene el *negotium*<sup>11</sup> como finalidad, y se convierte así en un medio para conseguir el máximo provecho del trabajo” (Puig, & Trilla, 2000, pp. 22-23).

---

<sup>11</sup> “En latín la palabra *otium* designa al ocio y se opone a *negotium* o ausencia de ocio, es decir, al trabajo. El enlace que suele vincular a ambos términos va más allá del puramente etimológico (Puig, & Trilla, 2000, p. 22).



### 6.3. El desarrollo del juego y su relación con el desarrollo de la cultura

Para Huizinga (2012), no es que el juego termine convirtiéndose en cultura, sino que, más bien, la cultura, en sus orígenes, tiene un componente en muchos casos lúdico, y su evolución se puede encontrar en juegos de equipo. Pero cuando el juego se convierte en un espectáculo, en algo bello, entra a formar parte de la cultura, aunque eso no sea un requisito indispensable.

El autor considera que todo lo que es competición es juego, porque aunque se convierta en algo serio, eso no implica que deje de ser un juego, ya que no responde a una necesidad. Tiene la finalidad en sí mismo. Solo tiene interés para los que entran en el juego, ya sea como participantes o espectadores.

Una de las características básicas del juego es la satisfacción de llegar a conseguir un objetivo que normalmente es el de ganar. A menudo el juego pasa a formar parte de la vida *real* a través de representaciones sagradas y rituales, que no dejan de ser una invención irracional, hecho que nos facilita entender cómo se han ido construyendo las sociedades.

Huizinga (2012), para explicar mejor la función de la antropología cultural del juego, pone el ejemplo de unas celebraciones con la excusa, por ejemplo, de un nacimiento o un matrimonio en una tribu de la Columbia británica, los kwakiut. Se trata del potlatch. En estas fiestas hay dos grupos rivales: el anfitrión hace un derroche en forma de obsequios al otro grupo y éste, a su vez, está obligado, en un tiempo determinado, a repetir la fiesta y ejercer de anfitrión. Este ejemplo no deja de ser un juego, una competición, una demostración de poder. Con diferentes variantes esta costumbre está presente en muchas otras tribus alrededor del mundo. Es un ejemplo de cómo un *juego* pasa a ser una costumbre ritual, a formar parte de la cultura de un pueblo, así como también se podría decir que la forma de ser y la cultura de un pueblo influyen en sus juegos que se pueden acabar convirtiendo en rituales. En este sentido, puedo citar a Marvin Harris, quien, en relación a esta costumbre cita en su introducción a Ruth Benedic:

“Caracterizó la institución del potlatch kwakiutl (cap.14) como una actuación *megalómana* –un



comportamiento dominado por fantasías de riqueza y poder-. Consideró el potlatch<sup>12</sup> como parte de una pauta dionisiaca que era característica de todas las instituciones de la cultura kwakiutl. Por *dionisiaco* entendía deseo de alcanzar un exceso emocional, como en la embriaguez o el frenesi” (Benedict, 1934, citado en Harris, 1991, p. 539).

Otro ejemplo interesante de parecidas características que se cita en el libro de Harris (1991) es el de los indígenas norteamericanos crow, cuyo rito de iniciación consistía en que el joven se iba solo a las montañas, sin ropa, y no tomaba alimento ni agua, con el objeto de tener una experiencia visionaria. Si con esto no era suficiente, se cortaba un trozo del dedo meñique. Como desde niños habían sido sugestionados en este sentido, acababan teniendo la visión, o eso al menos creían.

Es otro ejemplo de cómo en ciertas culturas el juego, que acaba convirtiéndose en ritual, tiene una importancia transcendental dentro de su sociedad.

#### 6.4. El juego infantil a lo largo de la historia

Siempre en relación con el juego, Eugene Fink sugiere:

“que en las culturas primitivas, lo sagrado quedaba determinado a través del juego. El juego es, pues, un símbolo de la cultura, porque a través de él se percibe el poder activo que la atraviesa. Para el autor, la persistencia de ciertos juegos y juguetes nos mantienen conectados a través del tiempo, conservando ciertos parámetros comunes, aún con los cambios contextuales, casi como un hilo conductor del juego humano a través del tiempo” (Fink 1969, citado en Enriz, 2011, pp. 100-101).

En este mismo sentido Mircea Eliade en su libro *El vuelo mágico* (2005). expresa que los ritos y leyendas de las sociedades acaban convirtiéndose en rasgos característicos de estas mismas sociedades. Habla de varias técnicas chamánicas, que supuestamente sirven para conectar con los dioses, que han acabado formando parte de los valores culturales de esas sociedades. Un ejemplo claro lo podríamos encontrar en las supuestas curaciones realizadas a través de estas técnicas chamánicas:

---

<sup>12</sup> Potlatch es el nombre de una ceremonia practicada por los pueblos indios de la costa del Pacífico en el noroeste de Norteamérica, tanto en los Estados Unidos como en Canadá: Haida, Tlingit, Tsimshian, Salish, Nuu-chah-nulth, y Kwakiutl son algunos de ellos.

La ceremonia era una fiesta ofrecida por un hombre o familia rica y en donde festejaba su propia riqueza dando un gran banquete y distribuyendo regalos a los invitados, a veces hasta el punto de la bancarrota propia o tribal. Era normal el regalo de canoas, joyería, mantas, comida en elaboradas cajas decoradas, hachas, cuchillos, harina, clavos, cubertería o máquinas de coser, pero también se entregaban regalos espirituales o simbólicos como canciones o danzas. Veo verde. (1 marzo 2015). *El Potlach, la ceremonia del dar*. Recuperado de <https://www.veoverde.com/2010/05/el-potlach-la-ceremonia-del-dar/>



“Recordemos desde ahora que la psicología profunda ha reconocido a la dimensión de lo imaginario el valor de una dimensión vital, de importancia primordial para el ser humano en su totalidad. La experiencia imaginaria es constitutiva del hombre, tanto como [...] las actividades prácticas. Aunque la estructura de su realidad no sea homologable con las estructuras de realidades <<objetivas>> de la existencia práctica, el mundo de lo imaginario no es <<irreal>>” (Eliade, 2005, p. 116).

Esta visión de las representaciones sagradas y los ritos coincide con la que muchos autores, como Huzinga, tienen del juego, en cuanto que ambos suelen acabar formando parte de las sociedades y de su cultura. De hecho es una idea comúnmente aceptada entre los estudiosos que el origen de gran parte de los ritos está en el juego, que va evolucionando hasta convertirse en rito.

#### 6.4.1. Orígenes y evolución:

Las autoras del libro *El juego infantil y su metodología* (Romero, & Gómez, 2008) hacen en unos de sus apartados una breve referencia sobre el juego infantil y su historia.

El juego siempre ha existido a lo largo de la historia del hombre. Hay diversos estudios que demuestran que 3.000 años atrás, en Irán, ya habían sonajeros y miniaturas de muebles de barro. Eso significa que el juguete ya existía, y además estaba clasificado según la etapa de los niños.

Por otra parte, en el libro *Historia de la infancia*, Delgado (2000) dice que “la educación de los príncipes se reducía, desde los cinco hasta los veinte años a montar a caballo, disparar el arco y decir siempre la verdad” (p. 25). De aquí podemos deducir que ya desde el inicio la educación de los niños ha venido condicionada por su posición social.

Volviendo a Romero, & Gómez, (2008), en la época clásica, tanto en Grecia como en Roma el juego ya estaba presente en el día a día de los niños. Las autoras explican que Platón, en su obra *Leyes*, decía que los niños de tres años ya deberían empezar a jugar en la calle con los adultos, y a partir de 4 y 6 años ya deberían jugar con herramientas que les sirviesen en la vida adulta.

En esta misma línea Buenaventura Delgado cita:



“El centauro Quirón recuerda a su alumno Aquiles las vomitonas que le producía el vino cuando era niño, anécdota probablemente histórica, que indica el afán de los adultos en quemar cuanto antes la etapa infantil considerada inútil y sin valor” (Delgado, 2000, p. 26).

Y en el capítulo tres Delgado (2000), señala que “En Roma, pedagógicamente, no existe el niño. Existe el alumno, al que hay que transformar en adulto cuanto antes” (p. 47).

Sin embargo, cabe señalar la aparición en esta época de un pedagogo llamado Quintiliano que ya abogaba por la educación de los niños basada en descubrir sus aptitudes naturales y en educar con cariño, algo evidente en la pedagogía moderna, pero no tan evidente en aquella época.



Figura 1. Niños de la Roma clásica jugando. Gracias a las investigaciones se ha podido saber que sus juegos preferidos eran jugar con insectos, como las cigarras y los grillos, o también con perritos, corderos, pájaros y conejos. Los niños jugaban a las batallas, a las luchas y a construir casitas de piedra. Las niñas preferían jugar con vajillas, cocinitas y muñecas.

Romero, & Gómez, (2008) en su libro *El juego infantil y su metodología*, exponen que en la época medieval, los juguetes solían representar figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as. Por ejemplo, los niños del siglo XV ya utilizaban animales de juguete como jirafas de barro. Asimismo, tenía un papel importante el juego con los elementos naturales.

Retomando a Delgado (2000) en su libro *Historia de la Infancia*, señala que “En las primeras generaciones cristianas hubo preocupación por la educación que debían recibir los niños, si bien ésta se redujo al seno de la familia y de la iglesia, sin que fuera posible producir reflexiones pedagógicas importantes” (p. 55).



Sin embargo, el autor aclara que con el tiempo se produjeron ciertos avances en este aspecto, y afirma que:

“A medida que transcurre el tiempo, el pensamiento cristiano va adquiriendo cuerpo y madurez. [...] Se empieza a comprender el valor de las caricias y de la ternura como manera natural de ayudarle a crecer, e incluso se habla de los intereses del niño, de la *necesidad del juego*, del movimiento, etc. Quintiliano fue bien aprovechado, como puede comprobarse en los escritos de San Jerónimo (c.342-420)” (Delgado, 2000, p. 57).

Según Delgado, esto ya va indicando un paulatino cambio en el concepto de la educación del niño. Un nuevo paso en esta dirección se puede encontrar en el siglo XIII con la publicación del *Libre d'Evast e d'Aloma e de Blanquerna*, donde Ramón Llull intenta establecer una nueva pedagogía para la educación infantil, pensada

“[...] desde el punto de vista del niño como tal [...], y donde aboga por respetar [...] al máximo su desarrollo, [...] así como el momento en que hay que dejarle que se aleje de las faldas de su madre, para ir a jugar con otros niños, hasta incorporarlo a la escuela cercana con los niños de su edad” (Delgado, 2000, p. 73).

Más tarde, en el Renacimiento, también sería importante citar, según Delgado (2000), “una pequeña obra, fundamental y sin duda la más importante desde el punto de vista histórico y pedagógico relativa al mundo infantil” (p. 115), que no es otra que el *Linguae Latinae Exercitatio* de Vives, traducida posteriormente como *Diálogos Pueriles*. En esta obra Vives afirma que:

“Los niños son pícaros, desvergonzados, atrevidos, tramposos y juguetones. [...] En pocas palabras: Vives nos da en esta obrilla un retrato del modo de ser de los niños, necesitados del juego y de la acción, aspectos que pasan desapercibidos en la gran mayoría de pedagogos anteriores” (Delgado, 2000, p. 117).

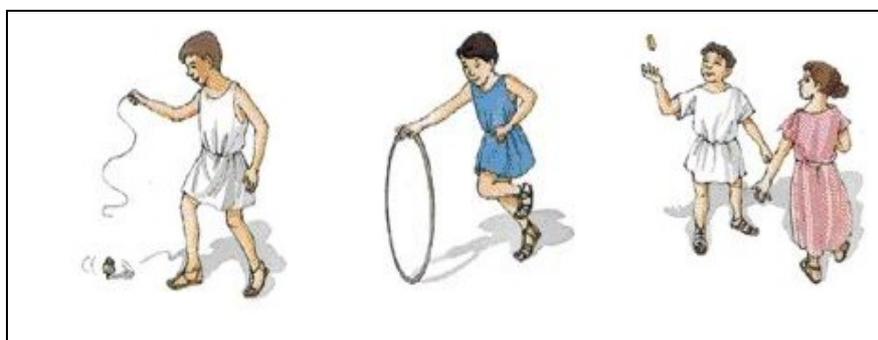


Figura 2. Otros juegos eran la peonza, el aro, las canicas, la taba, la gallinita ciega y el escondite.



En el siglo XVII nace el pensamiento pedagógico moderno, que explica el juego como una herramienta educativa. En esta época reaparecen de nuevo los juegos al aire libre, como la pelota o la cuerda.

En el siglo XVIII, pensadores como Rousseau apostaban por el juego como instrumento pedagógico. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable era la preocupación principal de los responsables de la educación que entonces era la iglesia.

Volviendo al libro de la *Historia de la infancia*, en el capítulo once nos explica:

“Rousseau enlaza con Quintiliano y con la actual pedagogía, cuando intuye la clave del crecimiento humano: el amor, el vínculo, el apego, la atención, el respeto de los padres y educadores hacia la propia naturaleza infantil, que son los auténticos móviles que lo impulsan hacia la identificación y, al mismo tiempo, hacia la diferenciación con el adulto” (Delgado, 2000, p. 141).

Para dejar clara la postura de Rousseau, Delgado (2000) lo cita directamente. “El mensaje que Rousseau transmite es el amor y respeto que se debe tener al niño: <<*Aimez l'enfance; favorisez ses jeux, ses plaisirs, son aimable instinct*>>” (p. 143).

Retomando el libro *El juego infantil y su metodología* de Romero, & Gómez, (2008), en él nos explican como, con la Revolución Industrial, la actividad de los niños se modificó, ya que tenían muy poco tiempo para jugar. Pero así y todo aparecen nuevos juegos, como los de la construcción.

En esta época hay que destacar el nacimiento de las nuevas escuelas pedagógicas, con J. H. Pestalozzi, F. Fröbel, O. Decroly y M. Montessori. Fue Fröbel quien puso especial atención al juego en la educación. Asimismo estudió los diferentes juegos e indicó que los juguetes y el juego pueden resultar un recurso muy atractivo en cuanto al desarrollo cognitivo de los niños.





Figura 3. Las hijas de Roger Nielsen, Rita y Ruth, de la legación danesa. Washington, 1920. Shorpy. A principios del siglo XX los derechos para los niños eran algo inexistente y muchos de ellos ni siquiera pudieron disfrutar de una verdadera infancia. Menores de edad a principios de siglo, 1900-1925.

## 6.5. Teorías del juego

A continuación expongo un breve resumen de las teorías del juego según las autoras Romero, & Gómez, (2008).

F.V. Friedrich von Schiller, en su *teoría de la potencia superflua*, explica que a través del juego se disminuye la energía no consumida por el cuerpo cuando se cubren las necesidades básicas de éste. Para Schiller, el juego del ser humano tiene que ver con los orígenes de las actividades estéticas, hecho que va más allá de la naturaleza superflua del juego físico. Es decir, una vez satisfecho el juego físico, se pasa a un juego más estético y sociable.

En este punto sería interesante detenernos en el libro *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*, de Friedrich Schiller, en cuyo texto Feijóo & Seca (1990) introducen unas reflexiones sobre las cartas propiamente dichas. Aquí se puede apreciar cómo para Schiller la estética es un aspecto fundamental en la educación del ser humano. Por ejemplo, en la página LX explican que “El concepto educativo de Schiller, [...], insistirá sin embargo en el ennoblecimiento estético del hombre, proponiendo al artista (o al poeta) como educador de la humanidad” Y en la misma página, recalcan “En las cartas XI-XV, se determina la belleza como la condición necesaria de la humanidad” (p. LX).



Asimismo, estos autores, Feijóo & Seca (1990) explican cómo “a partir de la acción recíproca del impulso material y del impulso formal, Schiller establece el impulso de juego, principio de acción de la belleza” (p. LXV). A la vez también describen cómo el concepto de juego aparece en Kant. “El concepto de juego se explica esencialmente en conjunto con la idea de libertad, y viene a determinar así el carácter universal de la belleza”<sup>13</sup> (pp. LXV-LXVI).

Feijóo & Seca (1990), señalan que para Schiller, “En la *disposición estética* del juego, el hombre entra en el mundo de las ideas, sin abandonar por ello el mundo sensible[...]. Schiller define el objeto del impulso de juego como *Forma viva (lebende Gestalt)*, belleza en el seno de la experiencia” (p. LXVI).

En fin, Schiller mismo, en las cartas propiamente dichas, hace dos afirmaciones que definen muy bien la base de su filosofía sobre este tema en concreto, y que los mismos Feijóo & Seca (1990) citan en sus comentarios: <<el hombre *sólo debe jugar con la belleza, y debe jugar sólo con la belleza*>> (XV,8). Y el hombre <<*sólo es enteramente hombre cuando juega*>> (XV,9). “Por eso, la única actividad que el hombre ha de realzar con la belleza es el juego: el hombre ve cumplida su humanidad sólo en el juego, es decir, no en la realidad, sino en el mundo de la apariencia” (p. LXVII).

Volviendo a Romero & Gómez (2008), siguiendo con las diferentes teorías que se han desarrollado sobre el juego infantil, nos ocupamos ahora de Herbert Spencer que, basándose en conceptos de Schiller, desarrolla su *teoría de la energía sobrante*, en la cual nos explica que la energía de los seres vivos es limitada para consumirla cada día, pero que no todas las especies la gastamos de la misma manera. Por ejemplo, las que son más inferiores gastan más para cubrir sus necesidades básicas, pero al ir evolucionando necesitan menos y la energía sobrante queda disponible para realizar otras actividades, como por ejemplo el juego.

Siguiendo a Romero, & Gómez, (2008), comprobamos que Moritz Lazarus, en su *teoría de la relajación*, decía lo contrario que Spencer: él pensaba que el juego no provoca

---

<sup>13</sup> “La ausencia de concepto explica, según Kant, el carácter universal de la belleza, por cuanto que el juego libre de imaginación y entendimiento es común a (y propio de) todo el género humano y, por tanto, universal” (Feijóo, & Seca, 1990, p. LXVI).



ningún desgaste de energía. Al contrario, lo consideraba un mecanismo de relajación y fuente de recuperación de energía.

Continuemos con la descripción de Romero, & Gómez, (2008):

Stanley Hall, profesor estadounidense de psicología y pedagogía, en su *teoría de la recapitulación*, nos viene a decir que los humanos, cuando jugamos, recapitulamos tareas y actividades que hacían nuestros antepasados, que pasan de generación a generación a través de la evolución de la especie. En definitiva, heredamos las habilidades aprendidas por nuestros antecesores.

Años más tarde, esta teoría se reforzó con la idea de que el juego es un estímulo para el desarrollo del niño.

Según Gross, hay dos tipos de actividades que las personas y los animales han de realizar en las primeras etapas de la vida:

- Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas.
- Las que tienen como objetivo que el cuerpo se vaya adaptando a los cambios de la madurez a través de la práctica, y aquí entran los juegos.

Gross considera los juegos un gran estímulo para los instintos, que nos obligan a estar activos. Además, remarca la función simbólica del juego sobre la base del preejercicio, hecho que hace que maduren nuestros instintos y que los individuos puedan diferenciar la realidad de la ficción. Los órganos adquieren un cierto grado de madurez mediante la práctica. En este punto se sitúa el juego.

## 6.6. Teoría del juego en el siglo XX

En su *teoría general del juego*, Buytendijk explica que la principal característica de la infancia es el juego y que el hecho de ser niño no permite realizar una actividad seria y sistemática como el trabajo de adulto. Para él hay cuatro condiciones que posibilitan el juego en la infancia:



- Los movimientos son ambiguos y el niño cuando juega no tiene muy bien definidos sus movimientos.
- Los movimientos son impulsivos.
- La percepción emotiva de la realidad y dejarse llevar con estímulos exteriores.
- La timidez y el hecho de avergonzarse, que dice Buytendijk que no son fruto del miedo.

Además, él no esta de acuerdo en que el juego sea resultado de los instintos, sino que lo es de impulsos generales, y señala tres que condicionan el juego del niño:

- El impulso de la libertad: el juego promueve la autonomía personal.
- El deseo de fusión: imitar a los otros.
- La tendencia a la reiteración: jugar siempre a lo mismo.

Por su parte, Bovet (2007) , en su libro *Instinto Luchador* Bovet explica que “[...] sería exagerado deducir que los escolares que se pelean lo hacen *por divertirse*, [...] Sin embargo, sucede que los niños que se pegan hallan placer en ello” (p. 97). Según afirma Bovet (2007) “<<La gran mayoría de los niños de nueve y diez años buscan la batalla por el placer que les procura; en otros términos, pegarse es para ellos *un juego*>>” (p. 97).

Bovet (2007) relaciona juego con instinto, y para ello cita a Groos, que dice: “<<La razón de los juegos de juventud es que ciertos instintos, particularmente importantes para la conservación de la especie, se manifiestan en una época en la cual el animal no tiene todavía necesidad seria de ellos>>” (p. 99).

Siguiendo esta teoría, Bovet (2007) explica las batallas de niños como consecuencia de la existencia de un instinto luchador. Tras hacer una pequeña recopilación de lo que algunos estudiosos e ilustres psicólogos entienden por instinto, Bovet designa unos puntos comunes en los que mayoritariamente todos están de acuerdo. Uno de los que me parecen más interesantes en relación al tema que aquí se trata es el que comenta Bovet



(2007) “Estos actos no han sido enseñados al individuo por los experimentos que ha podido hacer ya durante el curso de su existencia. el impulso que le lleva a cumplirlos es en cierto modo innato” (p. 100).

En otro de estos puntos comunes; Bovet (2007) afirma que “Hablando de instintos nos trasladamos del terreno de la psicología al de la biología” (p. 100). Esta afirmación tiene unas consecuencias evidentes, como la inevitable comparación de los juegos de lucha de la especie humana con los juegos de lucha de los animales. Tanto en uno como en otro caso estos juegos se dan mayoritariamente en los individuos jóvenes.

Ahora bien, ¿cuál es el sentido de estos juegos de lucha? ¿cuál es su función? Para Bovet (2007) “Es la de todos los juegos. Se trata siempre de arrastrar por anticipado al animal joven a un juego que más adelante se verá obligado a verificar por las necesidades de la existencia [...]”. Y se pregunta “[...] ¿Para qué luchas desea preparar al animal la naturaleza?” Aquí Bovet distingue entre juegos de lucha y juegos de caza “[...] Los juegos de lucha no preparan [...], [...] al animal joven, ante todo, a atacar a las especies más débiles [...], [...] ni a resistir a las más fuertes [...], [...] sino a medirse con otros individuos de la misma especie” (p. 102).

Bovet (2007) distingue, asimismo, entre dos grandes instintos fundamentales en el animal, que son el de la nutrición (búsqueda de comida), y el de la reproducción, si bien afirma que de estos dos grandes instintos el que está más relacionado con el instinto luchador es el de la reproducción. “Los espectadores son, [...], un elemento indispensable de todos los juegos de combate” (p. 105). Se trata de demostrar la superioridad ante los demás individuos de tu misma especie, y así ser el designado para perpetuar esta especie.

Volviendo a Romero, & Gómez, (2008), Claperède, en su *teoría de la ficción*, afirma que el juego es una actitud diferente del cuerpo ante la realidad. Para él, el juego solo puede definir a quien juega y su manera de interpretar la realidad en la cual interacciona. Así pues, el juego consiste en una ficción a causa de la cual se transforma la conducta.



Hay que destacar también que Gross y Claperède descubrieron los juegos de experimento, en los cuales se agrupaban los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional y lo relaciona con el instinto del placer. Según Freud, a través del juego se realizan los deseos insatisfechos y se expresan los sentimientos inconscientes, como la expresión de la sexualidad infantil.

En su *Teoría del desarrollo cognoscitivo* Craig, & Baucum, (2009), explica que, Piaget consideraba que en la *etapa preoperacional* (de dos a siete años) se aumentan las imitaciones del mundo que los engloba en el juego. Por tanto, el juego simbólico o las representaciones simbólicas son factores importantes en cuanto al desarrollo cognoscitivo de los niños. Además, decía que los niños aprenden haciendo; en este caso, jugando.

En su libro *Biología y conocimiento*, Jean Piaget define esta etapa como:

“Un periodo que comienza con la aparición de la función semiótica (lenguaje, símbolos del juego, imágenes) y por una fase preparatoria de representación preoperatoria [...] pero que culmina de los siete a los ocho años en la constitución de las operaciones llamadas <<concretas>>, porque versan todavía sobre objetos” (Piaget, 2004, p. 18).

Piaget (2004) engloba esta etapa en un *sistema de estadios* que “constituye un proceso secuencial: no es posible llegar a las operaciones <<concretas>> sin pasar por una preparación sensorio-motriz” (p. 18).



Tabla 4-4 Esquema de las seis etapas del desarrollo sensoriomotor propuesto por Piaget		
Etapa	Edad	Características principales
Uno	0-1 mes	Ejercitación de reflejos: succión, prensión, observación, escucha.
Dos	1-4 meses	Adaptaciones de los patrones sensoriales y motores básicos ( por ejemplo, succionar diversos objetos).
Tres	4-8 meses	Aprender estrategias para hacer durar los estímulos visuales interesantes.
Cuatro	8-12 meses	Las acciones se vuelven más propositivas; búsqueda breve de los objetos escondidos.
Cinco	12-18 meses	Exploración activa mediante ensayo y error (el “pequeño científico”)
Seis	18-24 meses	Pensar antes de hacer, valiéndose de combinaciones mentales.

Tabla 2. *Desarrollo psicológico* (Craig, & Baucum, 2009, p. 146)

Las autoras Romero, & Gómez, (2008) hablan de Vygotski que creó la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores*. Para él, los orígenes del juego se encuentran en la espontaneidad de los pequeños, pero encaminada hacia la vertiente social, de manera que los juegos tienen un papel primordial en cuanto a la transmisión de los valores sociales y de la cultura. Encuentra imprescindible el juego en el desarrollo del niño porque el juego nace de la necesidad, del deseo de saber y aprender.

La imaginación ayuda al desarrollo de los pensamientos abstractos, al juego simbólico; además, constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> **ZDP:** Es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial). (Romero, & Gómez, 2008, p. 21).



## 6.7. Otras teorías

### 6.7.1. Teoría antropológica de K. Blanchard y A. Cheska

Estudia el juego y el deporte describiendo los espacios, la localización, los contenidos, y los grupos y tipos de personas que participan, e incluyendo aspectos como la edad, la clase social, el sexo o la costumbre.

### 6.7.2. Teoría praxológica de Pierre Parlebas

Trata de desarrollar como objeto de estudio, dentro del gran conjunto de las actividades físicas, analizándolos desde una perspectiva sistemática y estructuralista, los diversos juegos en relación con la sociedad y la cultura donde se realizan.

Hay que destacar que Puig, & Trilla, (2012) ponen especial énfasis en las teorías psicológicas, y particularmente en las de K. Gross, que explica el juego como una actividad preparatoria para la vida adulta. Todas ellas (las de W. Stern, H. Spencer, S. Hall, E. Claperède, F. Buytendijk, J. Piaget, J. Chateau, D. B. Elkonin, y también las psicoanalíticas) destacan su papel en el proceso de crecimiento del niño. Y eso tanto en lo relativo a lo social como a lo intelectual, moral, afectivo o físico.

## 6.8. Estudio realizado sobre la influencia del juguete tradicional y moderno

Los juguetes modernos, aparte de ser pensados, en su mayor parte, para el uso individual (juguetes electrónicos), no incentivan prácticamente la imaginación ni la creatividad.

Con respecto a esto, es interesante el experimento realizado a mediados del siglo XX, y que con posterioridad se ha repetido en diversas universidades con similar resultado, y que viene explicado en el libro *A què juguem?*, de Francesc Gisbert.



“En una habitación se juntaron los juguetes más caros y modernos del mercado, y en otra, al lado, juguetes tradicionales y sencillos, en muchos casos, simples cuerdas, cañas, ropa, bolas, pelotas,... Después, se dejó entrar un grupo de niños, para que jugasen durante una semana. Los primeros días, todos fueron de cabeza a los juguetes caros y modernos. Los cogían, se peleaban, los rompían... pasada la novedad, descubrieron que la habitación de al lado había unos juguetes diferentes, a primera vista más aburridos. Pero que permitían jugar a más cosas, y sobre todo, jugar... *juntos*. (Gisbert, 2012, p. 16).

Este es un claro ejemplo de lo expuesto aquí anteriormente.

## 6.9. El juego como agente socializador y transmisor de valores.

“El concepto de la cultura tradicional, la primera que adquirimos, está en la base del concepto de humanidad”, (Gisbert, 2012, p. 8).

Respecto a este tema Noelia Enriz afirma lo siguiente:

“Desde la perspectiva de la filosofía griega surgieron expresiones que otorgaban al juego valor como elemento de adiestramiento de la personalidad. Así, para Platón (1998), la sociedad ateniense debía atenuar su corrupción con una educación en valores centrada en el juego. El juego era percibido como un elemento disciplinador que sería tutorado, apuntando a la formación en valores de interés para el orden de la sociedad [...].

Si bien los desarrollos de Platón han influenciado de formas muy diversas en la historia del pensamiento, en los aspectos referidos al juego sus aportes fueron recuperados por el ámbito deportivo y sus postulados sirvieron a la hora de construir valores respecto al modo de practicarlos” (Enriz, 2011, p. 95).

Por otra parte Francesc Gisbertel considera que:

“En la infancia, es tan importante jugar como dormir o comer. El juego se justifica en sí mismo, sin menospreciar el valor de integración, formativo y socializador. Un crío que no juega es un crío enfermo. Todos tenemos derecho en algún momento de nuestra vida, a jugar para vivir y a vivir para jugar.” (Gisbert, 2012, p. 8).



Hay que añadir también que el reconocimiento del valor formativo del juego ha sido promulgado incluso como un derecho de la infancia en la *Declaración Universal de los Derechos del Niño*, que en su Principio Nº 7<sup>15</sup> dice: “[...] El niño disfrutará plenamente de juegos y recreos, los cuales habrán de estar orientados a las finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades publicas se esforzarán en promover la satisfacción de este derecho”.

En su obra *A què juguem?* Gisbert (2012) reivindica el juego infantil diciendo que es una de las actividades más serias. “Cuando juegan, los niños están construyendo e interpretando un mundo, su mundo, por imitación y adaptación del mundo de los adultos (normas, costumbres, valores, tabús...)” (p.11). El niño, cuando juega, aprende que el juego tiene unas reglas, que son un reflejo de las normas de la sociedad, de la familia, de la amistad, del individuo mismo. A través del juego, los niños adquieren un bagaje valioso de técnicas y valores que le aprovecharán para toda la vida. Así pues, este autor remarca mucho también el papel de las instituciones educativas en cuanto al juego y al ocio en el tiempo libre:

“La escuela tiene que encontrar un equilibrio entre el *sentido de trabajo* que quiere inculcar (tiempo de estudio en el aula) y el *sentido de juego* (tiempo de ocio en el patio o más relajado, en clase). El juego es fundamental, insustituible, forma parte de la educación afectiva y emocional de una persona, y en eso, tiene una relación directa con el éxito o el fracaso del proceso de aprendizaje” (Gisbert, 2012, p. 13).

Ahora bien, ¿cuáles son las habilidades concretas que desarrollan los juegos en los niños? Según Francesc G. son las siguientes:

- a. “Comunicativas: expresión y comprensión de reglas;
- b. Aprendizaje: imitativo y cooperativo;
- c. Conocimiento de valores y del entorno;
- d. Convivencia (respeto de las reglas del juego, paciencia, esperar el turno, saber perder y saber ganar, compartir, competir, ayudar...);
- e. Habilidades motrices y buena forma física (correr, saltar, hacer fuerza, coordinar movimientos, orientación, ritmo, etc.)”. (Gisbert, 2012, p. 13).

---

<sup>15</sup> AMNISTIA INTERNACIONAL. (10 diciembre 2014). *Documents de les Nacions Unides. Declaración Universal de los Derechos del Niño*. Recuperado de <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/docs/nu-dec-infants.htm>



Podemos ver que Carmen Minerva Torres tiene una visión muy parecida a la de Francesc Gisbert:

“El juego sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor y tolerancia, y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención a las reglas del juego, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación o el sentido común. Todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana” (Gisbert, 2002, p. 16).

Según Puig, & Trilla, (2000), en las últimas décadas se ha ido ampliando el concepto de la educación de manera que hay una apreciación creciente de valores educativos marginados por parte de las instituciones clásicas. Lo que quieren destacar los autores con esto es que a partir del concepto ampliado de la educación ya entra en juego una pedagogía del ocio; el alcance pedagógico de la animación sociocultural, y en definitiva, de los juegos y otras diversiones, pasan a formar parte de una educación integral.

Asimismo, Puig & Trilla (2000) consideran que el juego no ha de estar instrumentalizado para que se convierta en una actividad imprescindible para el desarrollo de los niños, sino que hace falta una pedagogía del ocio sin intenciones añadidas.

Así pues, Puig & Trilla dan especial importancia al hecho de que el niño juega, no solo porque el juego sea una herramienta educativa, sino que, si no lo hace, no será educable. Por tanto, reivindican una escuela que sea capaz de enseñar de tal manera que pueda tener relación con el ocio y no solo preparar para el trabajo adulto. Y como bien dice Reguera (1999) “[...] no se trata de que la educación nos acomode en esta sociedad, ni de optar por lo contrario, sino de cultivar la sociabilidad” (p. 99).

Por otro lado, la escritora Catherine L’Ecuyer afirma que los niños de España tienen muy poco tiempo para jugar, por no decir ninguno:



“Casi todos los niños están escolarizados en España a los tres años, una edad en la que comienzan a aprender a leer y a escribir, mucho antes que en países como Finlandia, donde se empieza a los siete años.

Así y todo, y aunque aquí hay más deberes y actividades extraescolares que en la mediana de la OCDE, los resultados académicos son peores. Con más tareas, las criaturas rinden mucho menos. L'Ecuyer sostiene que parte del problema es que los padres de hoy en día saturan a sus hijos desde que son bebés con aplicaciones para tablets, y todo tipo de actividades que los apartan del juego, la naturaleza y el silencio”<sup>16</sup>.

Volviendo a Gisbert (2012), vemos que coincide con L'Ecuyer, ya que él también piensa que los niños de hoy en día ya no son como los de antes. Se han cambiado las bandas y grupos de amigos por la comodidad de las consolas y el Internet de casa. Este hecho comporta que se haya perdido el ingenio y la artesanía de fabricar juguetes sencillos como los de antes, el juguete tradicional.

Pero no son los únicos que piensan que el modelo de sociedad ha dado un giro importante. Bauman (2013), en una de sus conferencias: *La felicidad se hace, no se compra*, expone que, cada vez más, los productos tecnológicos comercializados, como los aparatos electrónicos, alejan las relaciones humanas, creando así dependencia de un ocio y consumo responsables.

---

<sup>16</sup> Catherine L'Ecuyer. (12 diciembre 2014). *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/espana/2014/05/26/53823529268e3e2b728b457b.html>



## 7. Metodología de investigación

Etimológicamente hablando, la palabra método viene del latín *methodus*, que a su vez proviene de los vocablos griegos *meta*, que significa más allá, después de, y *hodos*, que significa camino. Así pues, juntando estas dos palabras, significaría *camino para llegar más allá*.<sup>17</sup>

Por otra parte en la Enciclopedia Vergara (1960), encontramos la siguiente definición de método: “Procedimiento seguido para alcanzar un objetivo, [...] y sistematizar los conocimientos” (p. 994).

Sería interesante en este punto hacer un inciso sobre el *contra método* de Feyerabend, en su libro *Tratado contra el método* (2010), que viene a decir que no hay que seguir una metodología estricta, sino más bien ir adaptando diferentes metodologías y formas de resolución a cada caso concreto.

En este mismo sentido, podríamos citar a Eduard Punset, que en su blog publicó lo siguiente:

“Piensen por un momento en todos los quehaceres cotidianos que realizan sin apenas prestar atención: caminar, conducir, darse una ducha... Guiados por un piloto automático, nos dejamos llevar, pues sabemos que el resultado de estas acciones suele ser bueno. ¿Alguien se ha preguntado quién demonios toma las riendas de estas acciones tan poco premeditadas?

Quien me lo explicó a la perfección fue Gerd Gigerenzer. Este gran neurocientífico alemán me dejó claro que, aunque no seamos conscientes de ello, el cerebro no deja de inferir la realidad. Se la pasa haciendo conjeturas. Realiza cálculos en todo momento a partir de la información que le entra por los sentidos, y nos ahorra el trabajo de razonar cuanto hacemos. De no ser por ese cerebro inconsciente, deberíamos pensarlo todo y no haríamos nada.

Pero nuestra máquina de pensar entraña algo aún más fascinante: decide por nosotros. Y lo hace bastante bien. Gigerenzer ha constatado que suelen ser más acertadas las decisiones intuitivas que aquellas muy razonadas, cuyos pros y contras hemos balanceado con esmero. «Eduardo –me dijo–, no te engañes, tomamos mejores decisiones si tenemos en cuenta un buen

---

<sup>17</sup> Etimología de método. (15 febrero 2015). *Método*. Recuperado de <http://etimologias.dechile.net/?me.todo>



argumento que si contemplamos diez no tan buenos».

Lo que me estaba diciendo es que, a veces, descartar parte de la información es bueno. Según él, las intuiciones son atajos a través de los cuales el cerebro decide más rápida y acertadamente. Es más, la mayoría de las decisiones importantes, como puede ser escoger pareja, las tomamos por esta vía intuitiva.

De no guiarnos por el instinto, para emparejarnos realizaríamos un cálculo de probabilidades más bien propio de la teoría económica, donde sopesaríamos todas las cualidades y perspectivas de futuro de todas las personas susceptibles de enzarzarse en un romance con nosotros. ¿Se imaginan? «Solamente he encontrado a uno que lo hizo así y era economista», me confesó Gigerenzer <<Ahora está divorciado>>”<sup>18</sup>.

Tanto de Feyerabend, como de Punset y Gigerenzer podemos concluir que para la elección del método más adecuado es conveniente a veces dejarnos llevar un poco por la intuición, y no aferrarnos a un solo método sino utilizar, si se creyera conveniente, el método más adecuado en cada momento atendiendo a la necesidad de cada situación o momento de la investigación.

Ahora bien, dicho esto y siguiendo los conceptos tratados en la asignatura *Investigación socioeducativa*, nos situamos en el paradigma interpretativo (cualitativo o naturalista), que pretende explicar y entender realidades sociales y educativas de un contexto determinado, y adivinar cuáles son las percepciones, intenciones y acciones de las personas que forman parte. Además, para dar más rigor al trabajo, parto de las consideraciones de Rafael Bisquerra:

“Desde este enfoque, el estudio de la realidad educativa parte de su consideración en tanto que una *construcción social* resultante de las *interpretaciones subjetivas* y los *significados* que le otorgan las personas que la protagonizan. Por lo tanto, los hechos no se agotan en la manifestaciones objetivas de los fenómenos ni pueden ser entendidos por referencia a explicaciones causales.” (Bisquerra, 2014, p. 74).

He escogido la metodología cualitativa ya que mi investigación tiene finalidad descriptiva, es decir, como objetivo quiero analizar aspectos y factores causales de un

---

<sup>18</sup> Eduart Punset. (28 febrero 2015). *Apuesta por la intuición*. Recuperado de <http://www.eduardpunset.es/23019/general/apuesta-por-la-intuicion>



fenómeno social, en este caso de los juegos infantiles tradicionales y la pérdida de sus valores, a partir de una recogida de información cualitativa de historias de vida.

A modo de conclusión, como ya he dicho, la metodología escogida para mi investigación es la cualitativa, hecho que determina todo el diseño y el proceso del trabajo, y como bien dice Bisquerra (2014): “[...] la *metodología cualitativa* se refiere a aquellos procedimientos de investigación que proporcionan datos descriptivos. La metodología cualitativa describe incidentes clave en términos descriptivos y funcionalmente relevantes, contextualizándolos en el ámbito social donde ocurren naturalmente” (p. 82).

### 7.1. Método de investigación

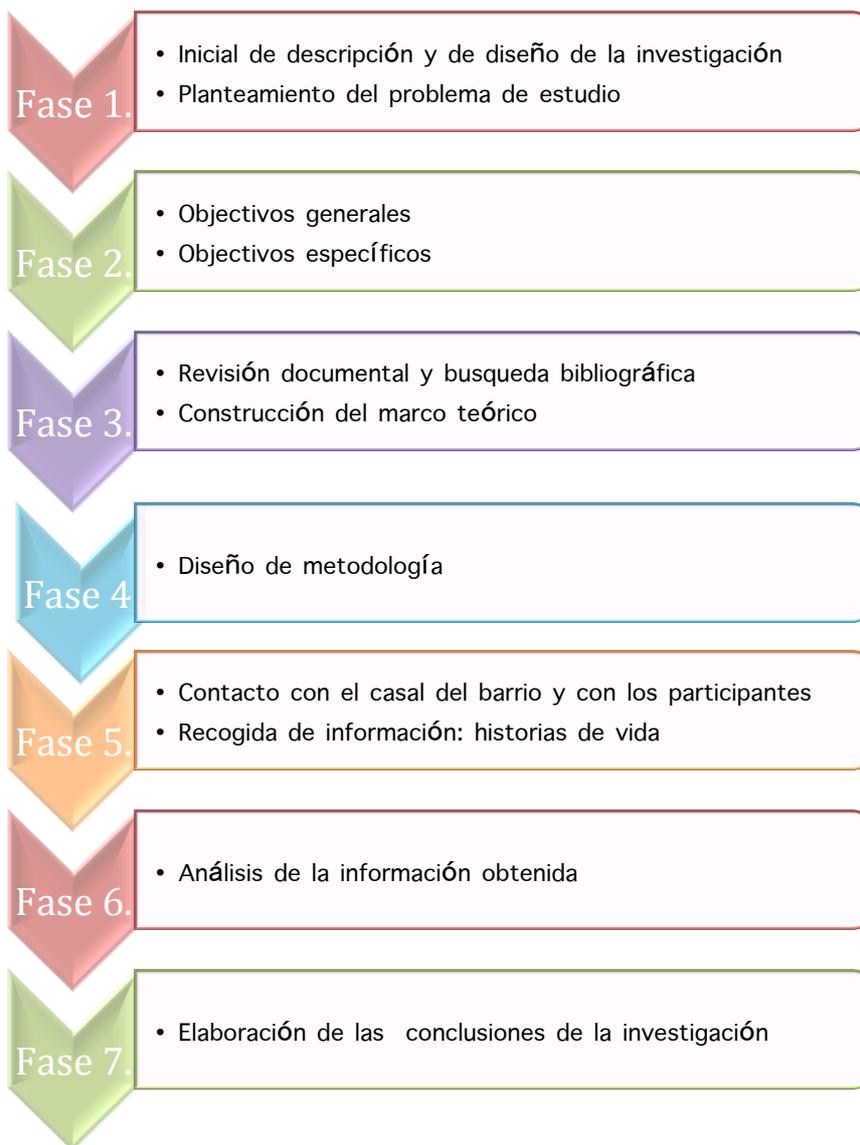
Por lo que respecta al método de trabajo, es biográfico-narrativo, ya que la estrategia de recogida de datos consiste en relatos o historias de vida. Me he decantado por este método porque tengo el objetivo de saber, de adivinar cuáles son los factores que influyen en la pérdida de los valores del juego infantil tradicional, y además, analizar y describir cuál sería la respuesta idónea de la educación social ante este hecho. Así pues, el método biográfico-narrativo me permitirá aproximarme a los participantes de una manera informal y libre ya que serán ellos y ellas los protagonistas directos del estudio. A continuación veremos la definición de Denzin expuesta en la *Metodología de la investigación educativa*:

“Denzin (1990) define el método biográfico como el estudio, el uso y recolección de documentos personales, que describen puntos de cambios en las vidas individuales. Estos documentos personales incluyen autobiografías, biografías, diarios, cartas, historias de vida, relatos de vida e historias orales” (Bisquerra, 2014, pp. 325-326).

### 7.2. Las fases de investigación

Para realizar la presente investigación, la he estructurado en siete fases que me permitirán exponer de manera clara y precisa toda la información extraída. A continuación las presento mediante un esquema para que sea más fácil y rápido identificarlas:





## 8. Muestra de investigación

La muestra del trabajo son los y las participantes del casal del barrio de Prosperidad de Barcelona. A través de sus historias de vida pretendo obtener información sobre el tema elegido. El perfil de estas personas es variado. He escogido participantes desde 33 hasta 96 años con la intención de ver la evolución y los cambios que han sucedido a lo largo del tiempo con respecto a los valores que transmitían los juegos tradicionales.

Así pues, cuento con una muestra de doce participantes en mi investigación.

### 8.1. Muestreo de investigación.

El tipo de muestreo que he escogido para este trabajo es *no probabilístico* ya que, como dice Bisquerra (2014), se trata de una investigación educativa y la selección de las personas de la muestra no depende de la probabilidad, sino que es informal.

Asimismo, hay que decir que es un muestreo tanto casual, como intencional u opinático<sup>19</sup>, ya que, en el primer aspecto, he tenido fácil acceso al casal del barrio de Prosperidad, puesto que hay participantes que conozco, y en el segundo, he escogido sujetos concretos: personas entre 33 y 96 años, cuya visión sobre el tema considero de una singular relevancia de cara a mi investigación.

---

<sup>19</sup> Cuando la selección de los elementos y la determinación del tamaño de la muestra no se hacen de forma objetiva siguiendo criterios técnicos, sino según el arbitrio, la intuición o la experiencia del encuestador, el muestreo se denomina discrecional, intencional, estimativo u opinático, para diferenciarlo del muestreo aleatorio o muestreo estadístico propiamente dicho. Esta forma de proceder en el muestreo es ampliamente utilizada. La gran Enciclopedia de Economía. (1 marzo 2015). *Muestreo opinático*. Recuperado de <http://www.economia48.com/spa/d/muestreo-opinatico/muestreo-opinatico.htm>



## 9. Técnicas de recogida de información

De entrada tengo que decir que como técnica de recogida de información he hecho servir *las estrategias*, ya que llevo a término una investigación de carácter cualitativo.

Rafael Bisquerra en su libro *Metodología de la investigación educativa* afirma que:

“Las *estrategias*, en tanto que técnicas de recogida de información, se refieren a procesos interactivos entre investigadores e investigados con la finalidad de obtener los datos en toda su riqueza y particularidad. Las estrategias son básicas para la obtención de la información en estudios cualitativos, donde el objetivo es *registrar datos con detenimiento sobre el escenario* objeto de interés y desde la perspectiva (y en las propias palabras) de los participantes” (Bisquerra, 2014, pp. 150-151).

Como ya he mencionado antes, el método elegido es el biográfico-narrativo. Hay que añadir que como estrategia de recogida de información tienen lugar *las historias de vida*. Creo que son una muy buena herramienta para el trabajo ya que las historias personales son singulares, irrepetibles, únicas y ricas en emociones. En este sentido, Paul Feyerabend, en su libro *Tratado contra el método* afirma que:

“La historia en general, y la historia de las revoluciones en particular, es siempre más rica en contenido, más variada, más multilateral y más viva e ingeniosa de la que incluso el mejor historiador y el mejor metodólogo puedan imaginar. La historia está repleta de accidentes y coyunturas y curiosas yuxtaposiciones de eventos. Esto nos demuestra la complejidad del cambio humano y el carácter impredecible de las últimas consecuencias de cualquier acto o decisión de los hombres” (Feyerabend, 2012, pp. 1-2).

Por otro lado, Ruiz Olabuénaga, citado en el libro *Metodología de la investigación educativa*, de Bisquerra, expone que las historias de vida están estructuradas en tres fases y son las siguientes:

[...] según el enfoque utilizado para construirla: la *reminiscencia* cuando el interés es la reconstrucción de una época y se utilizan las experiencias de las personas que la han vivido. El *asesment* cuando el interés reside en el diseño de políticas sociales y asistenciales y para ello se basa en historias de personas que conforman colectivos con especiales dificultades. La



*investigación teórica* centrada en el estudio de los factores que conllevan a una trayectoria vital vinculada a situaciones marginales” (Olabuénaga 1999, citado en Bisquerra 2014, p. 348).

### 9.1. Descripción de la elaboración de las historias de vida

De entrada tengo que decir que para facilitar el trabajo a los participantes de este proyecto de investigación, ha sido necesario formular un par de preguntas para que pudiesen desarrollar sus historias de vida.

Después de realizar una búsqueda exhaustiva de bibliografía y de diversas fuentes de información, he tenido claro cuáles serían las preguntas que formularía para que los participantes pudiesen redactar sus historias de acuerdo a lo que yo necesitaba para realizar este estudio de investigación. Estas preguntas son:

- ¿Qué valores te aportaban los juegos y qué aprendías a través de ellos?
- ¿Crees/consideras que en la actualidad se han perdido estos valores? ¿Por qué?

A partir de estos interrogantes, como ya he dicho antes, he obtenido doce historias de vida<sup>20</sup>, las cuales son el alma de este trabajo, ya que me han permitido constatar/verificar los cambios generados a lo largo de la historia.

### 9.2. Contexto histórico, geográfico y social de la muestra

Estas doce historias de vida, como ya he mencionado anteriormente, provienen de doce usuarios del *Casal del barrio de Prosperidad* del distrito de Nou Barris de Barcelona. Nou Barris es un distrito situado en el extremo norte de la ciudad de Barcelona, entre la sierra de Collserola y el distrito de Sant Andreu. Limita al sur con Horta-Guinardó y al oeste con la sierra de Collserola.

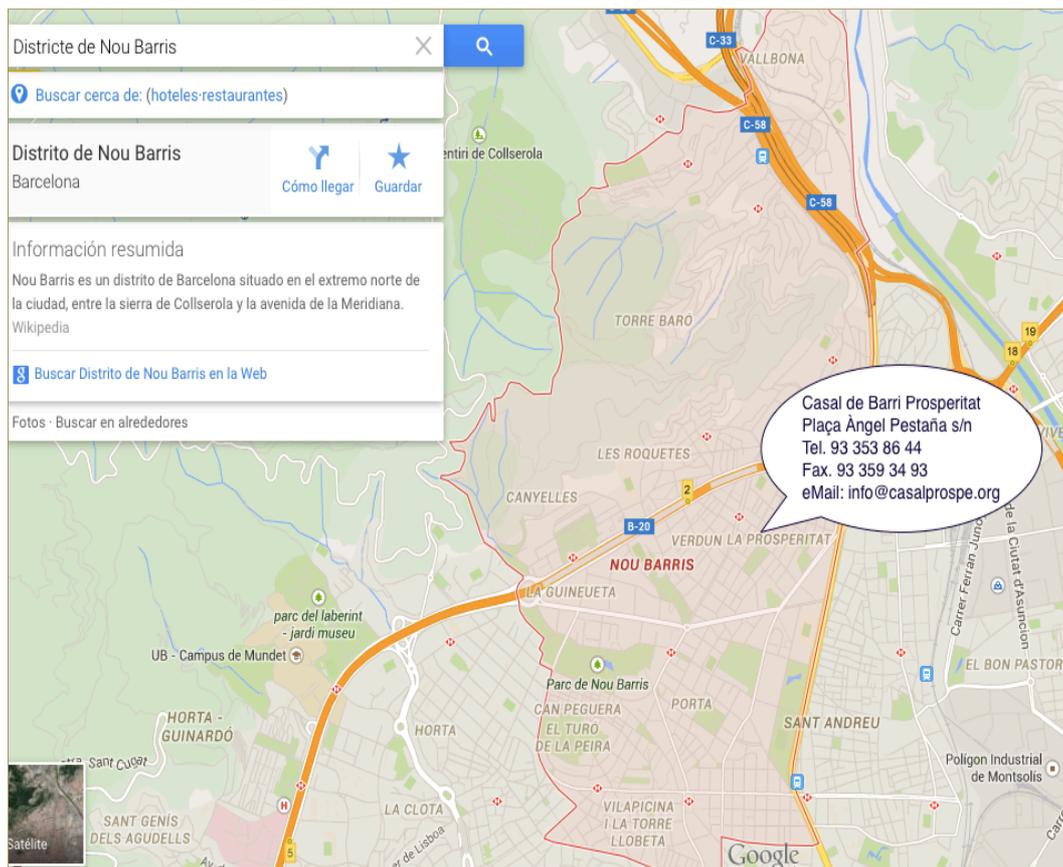
Las peculiaridades de la historia reciente de Nou Barris, punto de acogida de una parte importante de la inmigración obrera que llegó a Barcelona las décadas de 1950 y 1960,

---

<sup>20</sup> Las historias de vida se encuentran en el apartado de los anexos. A modo de aclaración, los participantes son anónimos por temas de confidencialidad.



lo han convertido en el territorio con más unidades del nuevo mapa de Barcelona (13). El último barrio reconocido es el de Can Peguera, que se convierte en el barrio número 13 en recuerdo a su origen dentro del proyecto de reubicar, en la segunda década del siglo XX, a los obreros que vivían en barracas en Montjuïc en grupos de viviendas conocidas popularmente como las Casas Baratas. El extremo superior del distrito lo ocupan los barrios de Ciutat Meridiana, Torre Baró y Vallbona, con unas estructuras urbanas muy marcadas por la orografía montañosa y las grandes barreras artificiales (autopistas y vías del tren). El resto de barrios son los que acumulan más población, como los de Prosperitat, Porta, la Guineueta, Turó de la Peira y Roquetes. El de Verdun se queda con el topónimo en recuerdo de la batalla de la Primera Guerra Mundial, en detrimento del catalanizado Verdum, que da nombre a una plaza<sup>21</sup>.



Nou Barris ofrece a sus vecinos todos los servicios y los espacios que necesitan para dar un empujón a sus inquietudes. En el marco de la cultura, se trabaja para generar las condiciones para que estos vecinos sientan la ciudad como un espacio donde se puedan

<sup>21</sup>GEOCACHING. (2 marzo 2015). *Nou Barris #4 La Guineueta*. Recuperado de [http://www.geocaching.com/geocache/GC3WNVX\\_nou-barris-4-la-guineueta?guid=ef7b5f72-dfee-46bf-98af-301e9cd9818e%20\[fecha%20de%20la%20consulta:%2002-03-15\]](http://www.geocaching.com/geocache/GC3WNVX_nou-barris-4-la-guineueta?guid=ef7b5f72-dfee-46bf-98af-301e9cd9818e%20[fecha%20de%20la%20consulta:%2002-03-15])



desarrollar y consolidar sus proyectos culturales y de ocio. También se da una atención especial a la promoción de la ocupación para jóvenes, el refuerzo de la formación profesional y el soporte a la iniciativa juvenil.

El distrito en la actualidad cuenta con los siguientes equipamientos y recursos<sup>22</sup> :



### *Centro de Servicios Sociales Guineueta-Verdun-Prosperitat*

<b>Dirección</b>	C Enric Casanovas, 73*77
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
<b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
<b>Teléfono</b>	93 619 73 11 (dl-dv de 9-14 h i dm i dj de 16-19 h)
<b>Fax</b>	933547573
<b>Titularidad</b>	Centro público
Cerca de aquí:	
Aparcamiento Maria Teresa Perez Boque – Via Júlia 154 – 93 35 08 98 – Centro privado – La Prosperitat – Nou Barris - BCN. Aparcamiento Rocamina – C Boada 20 – 93 350 96 16 – Centro privado – La Prosperitat – Nou Barris. Aparcament Francesc Layret Aparcamiento Francesc Layret – Via Júlia 95 – 93 359 39 56 – Centro público – Verdun – Nou Barris – BCN - Web: www.aparcamentsbsm.cat - Direcció electrònica: comercial@bsmsa.cat	

### *Casal de Barri Prosperitat*

<b>Dirección</b>	Plaça Àngel Pestaña
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
<b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
<b>Teléfono</b>	93 353 86 44

<sup>22</sup> Ajuntament de Barcelona. (2 marzo 2015). *Districte de Nou Barris*. Recuperado de <http://ajuntament.barcelona.cat/noubarris/ca>



 Fax	93 359 34 93
 eMail	info@casalprospe.org

### *Centro de Atención Primaria Río de Janeiro*

 Dirección	Av. Río de Janeiro, 83*91
Distrito	Nou Barris
Barrio	La Prosperitat
 Código postal	08016
Población	Barcelona
 Teléfono	93 276 99 00
 Teléfono	902 111 444 Cita previa - Sanidad Responde
 Fax	933509850
 Web	http://www.gencat.net/ics
Titularidad	Centre público

### *Escuela Prosperitat*

 Dirección	C Molí, 57
Distrito	Nou Barris
Barrio	La Prosperitat
 Código postal	08016
Población	Barcelona
 Teléfono	93 350 36 04 – 93 350 36 08
 Web	www.xtec.cat/ceip-prosperitat
 Dirección electrónica	a8002885@xtec.cat
Titularidad	Centre público
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesibilidad para las personas con discapacidad</li> </ul>	

### *Instituto Galileo Galilei*

 Dirección	C Molí, 57
Distrito	Nou Barris
Barrio	La Prosperitat
 Código postal	08016
Población	Barcelona
 Teléfono	93 354 30 11
 Fax	93 354 30 11- 93 354 31 73
 Web	www.insgalileo.cat
 Dirección electrónica	iesgalileo@xtec.cat
Titularidad	Centre público
 Aparcamiento cerca de aquí – Aparcament Maria Teresa Perez – Via Julia 154*156 – Nou Barris – Prosperitat – CP. 0816 – BCN – Teléfono 93 350 8098 – Centro privado.	

### *Aula de Formación de Personas Adultas Prosperitat*

 Dirección	C Joaquim Valls, 82
Distrito	Nou Barris
Barrio	La Prosperitat
 Código postal	08016



<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 354 52 16
 <b>Web</b>	www.xtec.cat/afaproperitat/
 <b>Dirección electrónica</b>	a8061956@xtec.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesibilidad para las personas con discapacidad.</li> <li> Aparcamiento cerca de aquí – Aparcament Maria Teresa Perez – Via Julia 154*156 – Nou Barris – Prosperitat – CP. 0816 – BCN – Teléfono 93 350 8098 – Centro privado.</li> <li> Aparcamiento cerca de aquí - Aparcament Francesc Layret – Via Júlia 95 – Nou Barris – Verdum – CP. 08042 – BCN – Teléfono 93 359 39 56 – web: www.aparcamentsbsm.cat - Dirección electrónica: comercial@bsmsa.cat - Titularidad: pública</li> </ul>	

### *Escola Bressol Municipal Colometa*

 <b>Dirección</b>	Av Meridiana, 573
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 354 01 72
 <b>Web</b>	www.bcn.cat/escolabressol/colometa
 <b>Dirección electrónica</b>	ebmcolometa@bcn.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesibilidad para personas con discapacidad.</li> </ul>	

### *Escola Bressol Municipal Ralet*

 <b>Dirección</b>	C Joaquim Valls, 10
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 359 77 93
 <b>Web</b>	www.bcn.cat/escolabressol/ralet
 <b>Dirección electrónica</b>	ebmralet@bcn.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesibilidad para personas con discapacidad.</li> </ul>	

### *Asociación de Madres y Padres de Alumnos - Escola Bressol Municipal Ralet*

 <b>Dirección</b>	C Joaquim Valls, 10
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 359 77 93
 <b>Fax</b>	93 359 77 93
 <b>Web</b>	www.bcn.cat/escolesbressol
 <b>Dirección electrónica</b>	a8047054@xtec.ca



### *Escola Tíbidabo*

 <b>Dirección</b>	C Joaquim Valls, 10
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 359 47 45
 <b>Web</b>	phobos.xtec.cat/ceiptibidabo
 <b>Dirección electrónica</b>	ceiptibidabo@xtec.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
<ul style="list-style-type: none"><li>• Accesibilidad para personas con discapacidad.</li></ul>	

### *Asociación de Madres y Padres de Alumnos - Escuela Tíbidabo*

 <b>Dirección</b>	C Joaquim Valls, 10
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 359 47 45
 <b>Fax</b>	93 359 47 45

### *Escola Mercè Rodoreda*

 <b>Dirección</b>	C Vesuvi, 35
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 353 82 17 – 93 353 39 91 (edificio Fosca)
 <b>Web</b>	www.xtec.cat/ceiprodoxeda
 <b>Dirección electrónica</b>	a8039471@xtec.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
<ul style="list-style-type: none"><li>• Accesibilidad para personas con discapacidad.</li><li>• Información: eventos, Patio abierto en la Escuela Mercè Rodoreda dentro del programa “Patis escolars oberts al barri”. Cuando: 19/09/2014 al 18/10/2015</li></ul>	

### *Asociación de Madres y Padres de Alumnos - Colegio de Educación Infantil y Primaria Mercè Rodoreda*

 <b>Dirección</b>	C Vesuvi, 0035
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 353 82 17
 <b>Fax</b>	93 353 82 17
 <b>Dirección electrónica</b>	ampamrodoreda@yahoo.es



### *Instituto Sant Andreu*

 <b>Dirección</b>	C Badosa, 10
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 350 76 66
 <b>Fax</b>	93 354 40 78
 <b>Web</b>	www.isantandreu.net
 <b>Dirección electrónica</b>	a8013366@xtec.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesibilidad para personas con discapacidad.</li> </ul>	

### *Asociación de Madres y Padres de Alumnos - Instituto Sant Andreu*

 <b>Dirección</b>	C Badosa, 10*14
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Prosperitat
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 350 76 66
 <b>Fax</b>	93 359 40 78
 <b>Web</b>	www.ies-santandreu
 <b>Dirección electrónica</b>	ies-santandreu@centres.xtec.es
<b>Cerca de aquí:</b>	
 Aparcamiento Supermercados El Tiburon - C Escultor Ordóñez 203 – Centro privado  Aparcamiento Rocami - C Horitzontal 58 – 93 354 43 92 – Centro privado	

### *Centro de Servicios Sociales Turó de la Peira-Can Peguera*

 <b>Dirección</b>	C Selva, 61
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Porta
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 619 73 11 (dl-dv de 9-14 h i dm i dj de 16-19 h)
 <b>Fax</b>	933547574
<b>Titularidad</b>	Centro público

### *Centro Cívico Can Verdaguer*

 <b>Dirección</b>	C Piferrer, 94
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Porta
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	932768077
 <b>Web</b>	www.canverdaguer.com
 <b>Dirección electrónica</b>	info@canverdaguer.com



<b>Titularidad</b>	Centre público
--------------------	----------------

*Instituto Flos i Calcat*

 <b>Dirección</b>	Av Rio de Janeiro, 92
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Porta
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 354 29 61
 <b>Fax</b>	93 354 29 61
 <b>Web</b>	www.xtec.cat/iesflosicalcat
@ <b>Dirección electrónica</b>	iesflosicalcat@xtec.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
 <b>Accesibilidad para personas con discapacidad.</b>	

*Asociación de Madres y Padres de Alumnos - Instituto Flos i Calcat*

 <b>Dirección</b>	Av Rio de Janeiro, 92
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Porta
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 354 29 61 – 93 354 58 11
 <b>Fax</b>	93 354 29 61
@ <b>Dirección electrónica</b>	a8045513@xtec.net

*Escuela para Adolescentes - Fundación Hospital de Día de Nou Barris*

 <b>Dirección</b>	C Almansa, 43
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Verdun
 <b>Código postal</b>	08042
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 359 77 93
@ <b>Dirección electrónica</b>	a8068057@xtec.cat
<b>Titularidad</b>	Centre público
 <b>Accesibilidad para personas discapacitadas.</b>	

*Concejo Municipal del Distrito de Nou Barris*

 <b>Dirección</b>	Pl Major de Nou Barris, 1
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Guineueta
 <b>Código postal</b>	08042
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 402 70 00
 <b>Fax</b>	93 291 68 86
 <b>Web</b>	www.bcn.cat/noubarris
<b>Titularidad</b>	Centro Público
 <b>Accesibilidad para las personas con discapacidad.</b>	



### Oficina d'Atenció Ciutadana del Districte de Nou Barris

 <b>Direcció</b>	Pl Major de Nou Barris, 1
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Guineueta
 <b>Código postal</b>	08042
<b>Població</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	010
 <b>Teléfono</b>	807 117 700 desde los municipios de fuera del Área Metropolitana
 <b>Web</b>	<a href="http://www.bcn.cat/tramits">www.bcn.cat/tramits</a>
<b>Titularidad</b>	Centro público
<p> Accesibilidad para las personas con discapacidad.</p> <p>Se tiene que concertar cita para los siguientes trámites:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Información, solicitud y presentación de licencia de actividades.</li> <li> Información, solicitud y presentación de licencias de obras menores y mayores.</li> <li> Autoliquidación de impuestos sobre el incremento de valor de los terrenos de naturaleza urbana (Plusvalía).</li> <li> Inscripción al Registro Gaudir Més.</li> </ul> <p>Se recomienda concertar cita para otros cambios de domicilio al Padrón Municipal de Habitantes y para tramitar la acreditación, bloqueo o renovación de la Identidad móvil del Ayuntamiento de Barcelona.</p> <p>Por internet, al portal de trámites <a href="http://www.bcn.cat/tramits">www.bcn.cat/tramits</a>, exceptuando las licencias de actividad</p> <p><b>ATENCIÓN:</b> las OAC solamente dan atención presencial, no hacen atención telefónica.</p>	

### Unidad Territorial de la Guardia Urbana del Distrito de Nou Barris

 <b>Direcció</b>	C Marie Curie, 20
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	La Guineueta
 <b>Código postal</b>	08042
<b>Població</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	092 – 112 – 93 291 448
 <b>Fax</b>	93 291 48 20
 <b>Web</b>	<a href="http://www.bcn.cat/guardiaurbana">www.bcn.cat/guardiaurbana</a>
 <b>Dirección electrónica</b>	<a href="mailto:gu_ut08@bcn.cat">gu_ut08@bcn.cat</a>
<b>Titularidad</b>	Centro público

### Centro Cívico Can Basté

 <b>Direcció</b>	Pg Fabra i Puig, 274*276
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	El Turó de la Peira
 <b>Código postal</b>	08031
<b>Població</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 420 66 51
 <b>Fax</b>	934201794
 <b>Web</b>	<a href="http://www.canbaste.com">www.canbaste.com</a>
 <b>Dirección electrónica</b>	<a href="mailto:canbaste@yahoo.es">canbaste@yahoo.es</a>



<b>Titularidad</b>	Centre públic
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceso para las personas con discapacidad.</li> </ul>	

### *Biblioteca les Roquetes*

 <b>Dirección</b>	Via Favència, 288*LB
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Les Roquetes
 <b>Código postal</b>	08042
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 276 87 85
 <b>Fax</b>	933502732
 <b>Web</b>	<a href="http://www.bcn.cat/biblesroquetes">http://www.bcn.cat/biblesroquetes</a>
 <b>Dirección electrónica</b>	<a href="mailto:b.barcelona.lr@diba.cat">b.barcelona.lr@diba.cat</a>
 <b>Facebook</b>	<a href="https://www.facebook.com/bibliotecalesRoquetes">https://www.facebook.com/bibliotecalesRoquetes</a>
 <b>Twitter</b>	<a href="https://twitter.com/bibliotequesbcn">https://twitter.com/bibliotequesbcn</a>
 <b>Youtube</b>	<a href="http://www.youtube.com/user/bibliotequesbcn">www.youtube.com/user/bibliotequesbcn</a>
<b>Titularidad</b>	Centro público
<b>Calendario</b>	
Lunes y martes	de 16:00 h a 20:30 h
Martes, jueves y viernes	de 10:00 h a 14:00 h i, de 16:00 h a 20:30 h
Sábado	de 10:00 h a 14:00 h
Horarios	
<b>Secciones de estos equipamientos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Punt BCN. Quiosco de Trámites y Servicios</li> <li>• Sala de Estudio Les Roquetes</li> <li>• Espacio Multimedia</li> </ul>	

### *Centro Cívico Torre Llobeta*

 <b>Dirección</b>	C Santa Fe, 2*LB
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Vilapicina i la Torre Llobeta
 <b>Código postal</b>	08031
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 358 56 14
 <b>Fax</b>	93 358 57 11
 <b>Web</b>	<a href="http://www.bcn.cat/cctorrellobeta">www.bcn.cat/cctorrellobeta</a>
 <b>Dirección electrónica</b>	<a href="mailto:cctorrellobeta@yahoo.es">cctorrellobeta@yahoo.es</a>
<b>Titularidad</b>	Centro público

### *Asociación Rondalla d'Avis Torre Llobeta*

 <b>Dirección</b>	Plaça Carmen Laforet, 11
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Vilapicina i la Torre Llobeta
 <b>Código postal</b>	08016
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 352 18 16
 <b>Dirección electrónica</b>	<a href="mailto:cctorrellobeta@yahoo.es">cctorrellobeta@yahoo.es</a>
<b>Titularidad</b>	Centro público



*Centro de Servicios Sociales Roquetes-Trinitat Nova-Canyelles*

 <b>Dirección</b>	C Vidal i Guasch, 76*78
<b>Distrito</b>	Nou Barris
<b>Barrio</b>	Porta
 <b>Código postal</b>	08042
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 619 73 11 (dl-dv de 9-14 h i dm i dj de 16-19 h)
 <b>Fax</b>	93 256 43 37
<b>Titularidad</b>	Centro público
• Antes CSS Zona Centro Alta.	

*Centro de Servicios Sociales Ciudad Meridiana-Torre Baró-Vallbona*

 <b>Dirección</b>	Av Rasos de Peguera, 25
<b>Distrito</b>	Les Roquetes
<b>Ciudad</b>	Meridiana
 <b>Código postal</b>	08033
<b>Población</b>	Barcelona
 <b>Teléfono</b>	93 619 73 11 (dl-dv de 9-14 h i dm i dj de 16-19 h)
 <b>Fax</b>	932562908
<b>Titularidad</b>	Centro público

El barrio de la Prosperitat, nombre de origen no bien precisado, surgió prácticamente de la nada durante las décadas de los años veinte y treinta, dentro del proceso de expansión de la construcción de viviendas en la ciudad motivada por el importante aumento de la población que hubo durante este periodo. Todavía cuenta con muchas construcciones que datan de comienzos del siglo, si bien son sobradamente mayoritarias las levantadas a lo largo de toda la segunda mitad del siglo XX. El Plan de 1953 toleró una gran expansión inmobiliaria, que propició una densificación muy elevada, e incluso una estafa muy sonada de venta de pisos a dos o más compradores.

El barrio ofrece una importante actividad comercial, que se concentra mayoritariamente en la Vía Júlia y en las calles del entorno, como Joaquim Valls o Fuente de Canyelles. La calle de Pablo Iglesias, por su posición y anchas aceras, juega el papel de rambla central aglutinadora de la vida vecinal.

Uno de los problemas históricos del barrio ha sido la alta densidad de urbanización sobre una trama de calles estrechas. Por eso, se han considerado prioritarias la apertura de espacios libres y la construcción de aparcamientos subterráneos. El año 1998 se



remodelaron las plazas de la Zona Verde y de Harry Walker, y el año 2001 la plaza de Ángel Pestaña, que se ha convertido en el punto central de relación del barrio. Cabe destacar la fuente ornamental con caída de agua de la plaza Harry Walker, con un diseño innovador.

Como se desprende de lo que acabamos de leer, es evidente que se trata de un barrio de clase obrera, dentro del cual se sitúa el Casal del cual he extraído la muestra.

El Casal del barrio de Prosperitat nace el año 1988 ante las inquietudes de los vecinos, con la finalidad de potenciar la red asociativa de la cual disfruta el barrio, y a partir de los recursos estructurales de los que ya dispone.

El año 1988 el equipamiento abrió las puertas y fue la Asociación de Vecinos de Prosperitat (AVVP) la que se hizo cargo de la gestión del Casal, ofreciendo un espacio abierto a todos los sectores poblacionales del territorio.

Para desarrollar el proyecto del Casal, la AVVP promovió la creación de una comisión gestora, integrada por personas vinculadas al entorno asociativo, miembros de la misma AVVP, que se puso como condición estar abierta a la participación de todo el vecindario.

Es en el año 2000, cuando, como consecuencia de la evolución del movimiento asociativo del barrio, surge la necesidad colectiva de reflejar la realidad de una gestión compartida, y se constituye la entidad “La Prosperitat Cultura en Acció” (PECA), formada por diferentes entidades del barrio, entre las cuales figura la AVVP. Y es la PECA la que, a partir del año 2001, toma el relevo de la gestión del Casal, con un proyecto continuador, al cual da un nuevo impulso. También se acomete la reestructuración de la comisión gestora, que pasa a estar formada por una parte dinamizadora y otra más técnica. El año 2007 se crea la actual PECA2, manteniendo la misma estructura de la comisión gestora.

El Casal siempre ha sido un espacio público. abierto y participativo tanto para los vecinos como para las entidades del barrio, y con una implicación y vinculación muy variadas (actividades concretas, voluntariado, gestión del centro...).



Asimismo, mediante la comisión gestora se pretende potenciar, reforzar y aumentar la participación, tanto de las entidades como de los usuarios del día a día, a través de asambleas, un buzón de aportaciones y sugerencias, etc., para una mayor implicación de los usuarios en general.

El Casal está estrechamente vinculado con los grupos y entidades que hacen uso de su espacio, y tiene como objetivo prioritario potenciar las entidades que lo rodean y que actúan en el barrio, dándoles apoyo y facilitando la creación de otras nuevas.

Asimismo, para fortalecer el propio Casal, el barrio ha realizado ciclos temáticos conjuntos (cine al aire libre, debates, talleres, fiestas...) con tal de reforzar esta red asociativa.

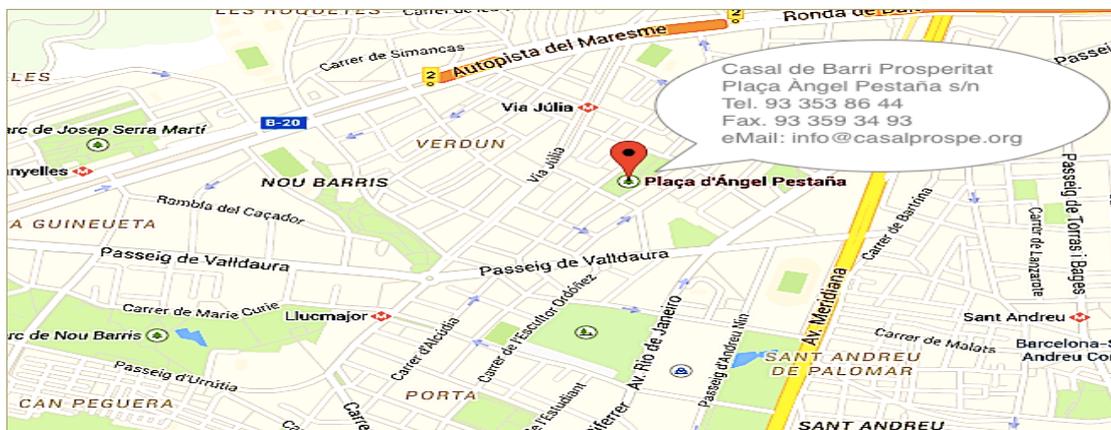
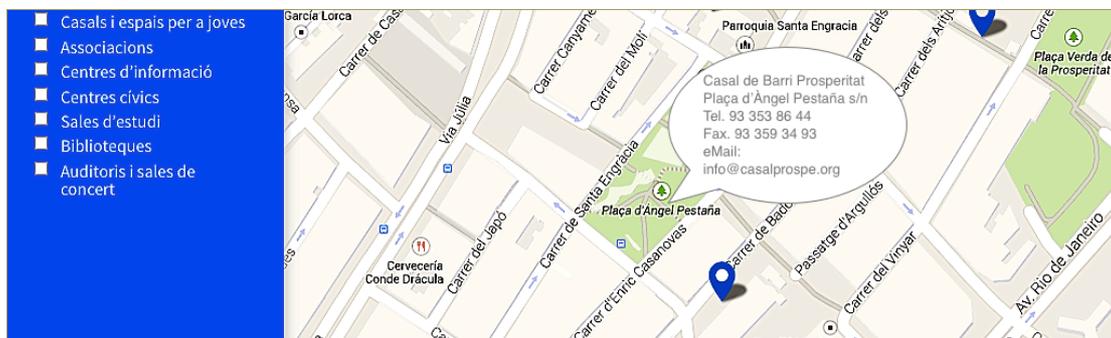
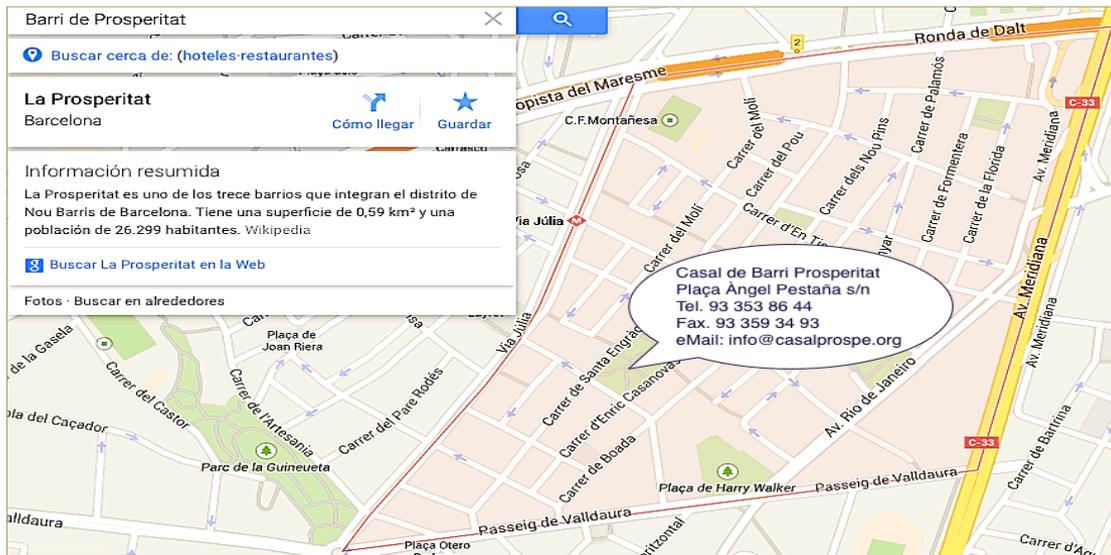
Una gran parte de la actividad del Casal es la propuesta de actividades culturales enmarcadas dentro de la programación de las fiestas populares del barrio, y la dinamización en temas sociales referentes a valores como la solidaridad, la paz, la ecología, la interculturalidad y la participación ciudadana. De aquí la importancia de las relaciones con el resto de equipamientos y entidades del mismo territorio, con tal de optimizar todas y cada una de las diferentes intervenciones, y facilitar que los vecinos del barrio sean el motor activo de transformación y mejora de la realidad que les afecta.

Otra prioridad del Casal es potenciar la expresión cultural tanto individual como colectiva, ya que el Casal es un espacio de muestra, consumo y producción cultural.

También se entiende el Casal como un espacio de relación y encuentro, considerándose éste un elemento esencial para promover y posibilitar la interrelación y la participación activa de todos los vecinos de la comunidad, siendo el Casal un punto de referencia para los ciudadanos, donde la convivencia, el respeto y la diversión sean posibles y compatibles. Por último, otro objetivo del Casal es la potenciación de su sala de ocio como un espacio cultural, de información y comunicación de todas las personas vinculadas al mismo.



Este casal se encuentra ubicado en la plaza de Ángel Pestanya, en la zona central del distrito de Nou Barris de Barcelona, que tiene una población de unos 26.800 habitantes. Su contexto social se caracteriza por ser un barrio obrero multicultural, debido a la inmigración tanto de los años cincuenta y sesenta del resto del estado español, como de la nueva inmigración de Sudamérica, Marruecos, países del este de Europa,...



Actualmente, la población inmigrada de los años cincuenta y sesenta ha envejecido y muchos de sus hijos no encuentran vivienda en el barrio, por lo que se han de ir. Eso, junto con la dificultad de regular administrativamente la situación de la nueva inmigración, hace que mucha gente esté en situaciones marginales. Aún así, los vecinos del barrio han podido contar, en todo momento, con el Casal de Prosperitat, uno de los propulsores de la creación de la red 9Barris Acull, que ha acogido a sus vecinos, consiguiendo una mejora en la convivencia del barrio, fomentando la integración y cohesión social, y creando un fuerte sentimiento de unidad colectiva y respaldo mutuo por parte de una gran parte de los vecinos del barrio<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Información extraída de la memoria anual del *Casal de Prosperitat*.



## 10. Análisis de la información

Esta sección contiene las tablas y gráficos de análisis de las doce historias de vida y sus respectivas interpretaciones.

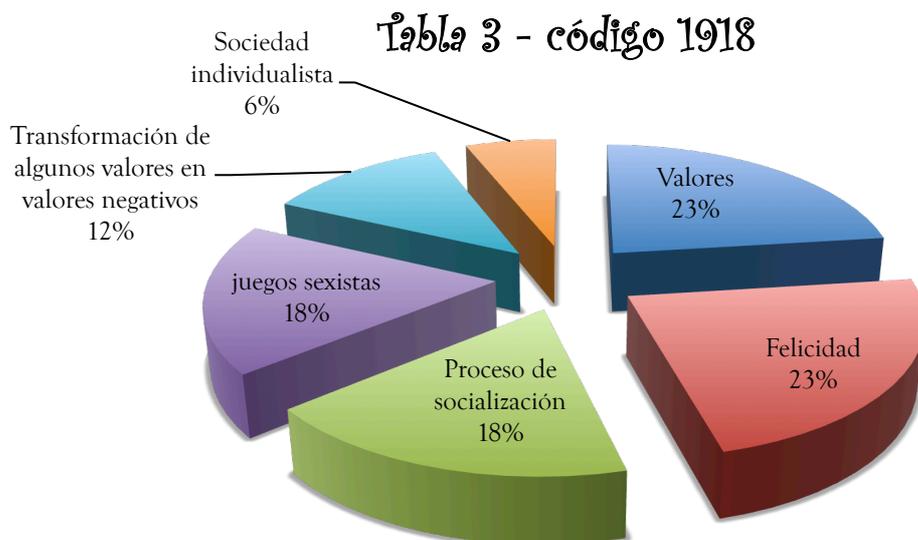
### 10.1. Historia de vida de 1918 (varón)

Tabla 3

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Proceso de socialización</b>	Desarrollo de las relaciones sociales.	“En esos tiempos, las calles del pueblo donde viví eran completamente de arena, pero para nosotros era el espacio natural y vital, en donde de una manera u otra sociabilizábamos los niños”.	3	18
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“A lo largo de mi vida la amistad ha tenido y tiene un valor incalculable. La honestidad y el respeto también han sido un complemento de estos valores [...]”.	4	23
<b>Felicidad</b>	Estado de ánimo de una persona.	“Esto nos unía en un cariño grande y fraternal, un respeto entre nosotros y hacia los demás”	4	23
<b>Sociedad individualista</b>	La sociedad actual capitalista y globalizada donde todos miran por sus intereses.	“En esta sociedad actual globalizada y capitalista, la estructura urbana y el cambio social invitan a que la sociedad esté educándose de manera individualista”.	1	6
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“[...] en mi infancia el juego era totalmente diferenciador de género. Los niños con los niños, las niñas con las niñas”.	3	18
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Por otro lado quiero resaltar el cambio de los valores familiares”.	2	12



## Gráfico 1



De acuerdo a este gráfico, el porcentaje más alto lo tienen las categorías de valores y felicidad con un 23%, dato que quiere decir que 1918 considera que los juegos infantiles eran transmisores de valores. Asimismo, opina que hoy en día tanto los juegos como la sociedad han cambiado, no son como antes, que con muy poca cosa eran felices.

La categoría de procesos de socialización y juegos sexistas han tenido un 18%. Eso nos permite comprender que en el año, el contexto y el momento en el que nació 1918, los juegos eran potenciadores de sociabilización pero a la misma vez eran diferenciadores de género. Los niños representaban el rol masculino y las niñas el rol femenino.

El 12% ha sido para la categoría de pérdida de algunos valores, ya que 1918 considera que sí ha habido un cambio en la sociedad con lo que respecta a algunos valores. La categoría de sociedad individualista ha tenido un 6%, dato que quiere decir que 1918 considera que hoy en día, debido a la globalización y al capitalismo, la estructura urbana y el cambio social invitan a que la sociedad esté educándose de manera individualista.



## 10.2. Historia de vida de 1920 (mujer)

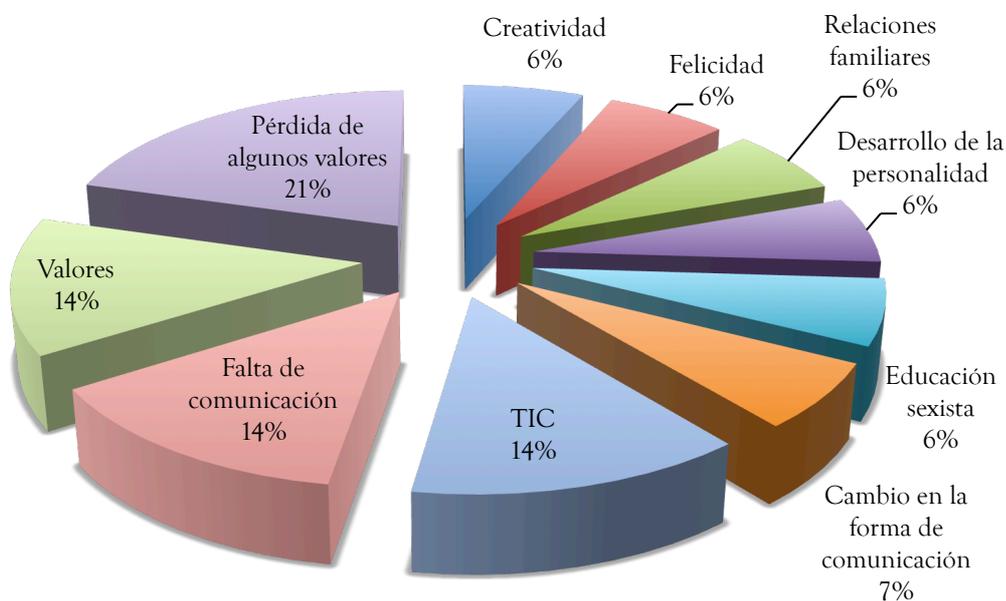
Tabla 4

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Creatividad</b>	Capacidad para crear.	“Los juegos que recuerdo eran hacer dibujos en la arena con un palo mientras cuidaba el rebaño, hacer muñecas de paja, o correr, saltar y dar volteretas por la montaña”.	1	6
<b>Felicidad</b>	Estado emocional que se produce en la persona cuando cree haber conseguido un objetivo.	“Fui muy poco a la escuela, pero lo recuerdo como un tiempo muy feliz porque jugaba con los demás niños”.	1	6
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Los valores que creo que me han transmitido estos juegos son esencialmente la amistad, el aprender a compartir y a relacionarme con los demás”.	2	14
<b>Relaciones familiares</b>	Grupo de personas unidas por un vínculo de parentesco.	“A mi modo de ver las relaciones familiares han cambiado, y también las relaciones en general”.	1	6
<b>Desarrollo de la personalidad</b>	Forma de ser y estar de una persona.	“[...] le he querido dar a mis hijos todo lo que yo no he podido tener y disfrutar, y puede ser que me haya excedido y por eso mis hijos hayan desarrollado una personalidad más materialista e individualista”.	1	6
<b>TIC</b>	Las tecnologías de la información y la comunicación.	“Mis nietas, por ejemplo, me visitan poco, y cuando vienen se pasan el día con la Tablet o el móvil [...]”.	2	14
<b>Falta de Comunicación</b>	Escasa relación con los demás.	“[...] habiendo realmente muy poca comunicación entre nosotras”.	2	14
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Pienso que en la actualidad los valores han cambiado [...] Los niños y adolescentes sociabilizan de otra manera, y esto influye en los valores de la amistad, el compañerismo y la unión familiar”.	3	21
<b>Educación sexista</b>	Educación basada en creencias y estereotipos tradicionales sobre los distintos roles de género.	“[...] mi hermana mayor, que hacía el papel de madre, ocupaba mi tiempo enseñándome y haciéndome hacer las faenas de la casa”.	1	6
<b>Cambio en la forma de comunicación</b>	Comunicación a través de las nuevas tecnologías.	“Mis nietas, (cuando hablan), me explican que se comunican con sus amigos casi más por las redes sociales que no en persona”.	1	7



## Gráfico 2

Tabla 4 - Código 1920



Las categoría que ha sacado un porcentaje más alto es la pérdida de valores, seguida de las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación), la falta de comunicación y los valores, con un 13,5%. Después vienen la felicidad, la creatividad, las relaciones familiares, el desarrollo de la personalidad, la educación sexista y el cambio en la forma de comunicación con un 6,5%.

Esto nos indica que 1920 también piensa que los juegos infantiles son una herramienta transmisora de ciertos valores, hecho que se está perdiendo debido a que los niños en la actualidad se relacionan mayoritariamente por medio de las TIC y que no hay espacio para el diálogo y las relaciones familiares, que por cierto tienen un 6,5%. A consecuencia de todo ello tampoco hay un desarrollo adecuado de la personalidad (6,5%), como bien dice ella. También nos indica que en la época en la que ella se crió había una educación que diferenciaba el rol de género (6,5%).



### 10.3. Historia de vida de 1949 (mujer)

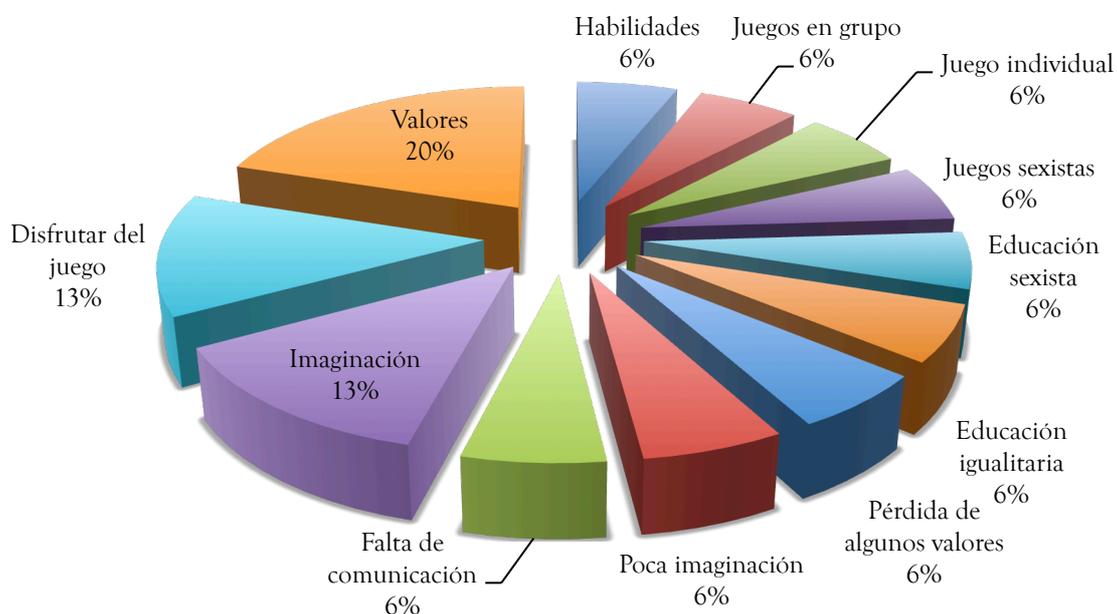
Tabla 5

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Imaginación</b>	Sinónimo de creatividad. Capacidad de crear.	“En aquella época, al disponer de pocos medios, me fabricaba yo misma los juguetes”.  “[...] los niños de entonces no teníamos casi juguetes. Entonces lo que nos tenía que ayudar era la imaginación”.	2	13
<b>Habilidades</b>	Capacidad de una persona para hacer una cosa.	“[...] adquirí cierta habilidad para fabricarme estos juguetes”.	1	6
<b>Juego en grupo</b>	Grupo de personas que se reúnen para alcanzar un objetivo en común	“Los juegos en grupo a los que más jugábamos eran la cuerda y la charranca”.	1	6
<b>Juego individual</b>	Juego que juega una sola persona.	[...] en solitario jugaba a vender, como si tuviera una mini-tienda”.	1	6
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“En mi época jugábamos niños con niños y niñas con niñas”.	1	6
<b>Educación sexista</b>	Educación basada en creencias y estereotipos tradicionales sobre los distintos roles de género.	“[...] en la escuela ya nos separaban por sexo”.	1	6
<b>Educación igualitaria</b>	Educación en la que hay una mayor igualdad entre ambos sexos.	“Entre el 75 y el 78 ya empezaron las clases mixtas, pero eso ya era en la generación de mi hija”	1	6
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Los valores que me transmitieron los juegos fueron el compañerismo, humanismo para relacionarme, y colaboración con el grupo”	3	20
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Creo que en la actualidad se han perdido algunos valores, en parte porque los tiempos han cambiado”.	1	6
<b>Poca imaginación</b>	Falta de creatividad.	“Con las nuevas tecnologías se ha perdido la imaginación que se tenía de pequeño”	1	6
<b>Falta de comunicación</b>	Escasa relación con los demás.	“Los niños de hoy en día están más preparados para la vida, por ejemplo saben de idiomas, de ordenadores [...] pero el valor de la comunicación se ha perdido porque la gente anda inmersa en sus obligaciones”.	1	6
<b>Disfrutar del juego</b>	Pasárselo bien jugando.	“Antes era todo más sencillo. No había dinero pero disfrutábamos de los juegos, y nos reíamos un montón”.	2	13



### Gráfico 3

### Tabla 5 - Código 1949



Vemos que en este gráfico el mayor porcentaje se lo lleva la categoría de valores (20%). 1949 también piensa que con los juegos infantiles tradicionales disfrutaban mucho jugando (13%), y una vez más nos indica que este tipo de juegos estimulan la imaginación (13%), ya que ellos eran capaces de inventarse cualquier juego para pasárselo bien. No obstante, también vemos la presencia de los juegos sexistas, las habilidades, el juego en grupo, el juego individual, educación sexista, pérdida de valores y poca imaginación (6%).



## 10.4. Historia de vida de 1951 (mujer)

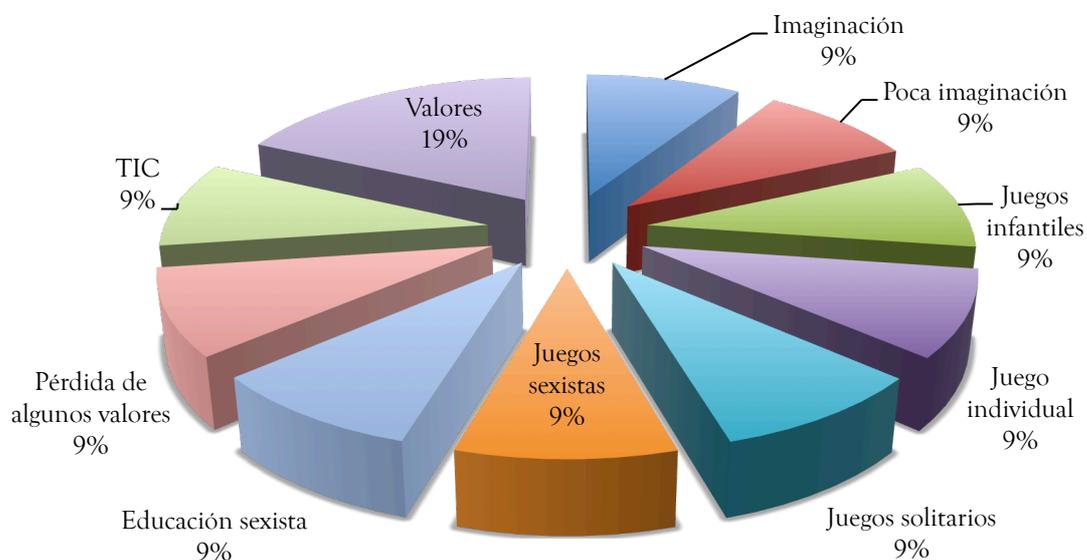
Tabla 6

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Imaginación</b>	Sinónimo de creatividad. Capacidad de crear.	“Se tenían en general muy pocos juguetes, que se suplían con imaginación”.	1	9
<b>Poca imaginación</b>	Falta de creatividad.	“[...] tienen muchos juguetes, mucha tecnología, todo lo tienen más hecho, tienen poco espacio para la imaginación [...]”.	1	9
<b>Juegos infantiles</b>	Actividad destinada a la diversión en la edad infantil.	“[...] eran más libres, jugábamos mucho en la calle”.	1	9
<b>Juego individual</b>	Juego que juega una sola persona.	“Hoy los niños y niñas juegan a juegos más individuales y solitarios”.	1	9
<b>Juegos igualitarios</b>	Juegos que no hacen distinción de género.	“[...] pero también sus juegos son más igualitarios, no son sexistas, los roles ya no están determinados [...]”	1	9
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“Se fomentaban los roles, de forma que las niñas ya jugábamos a ser mamás, a cocinar para la familia, coser, bordar... y los niños jugaban al fútbol, a luchar, a coches, trenes,...[...]”.	1	9
<b>Educación sexista</b>	Educación basada en creencias y estereotipos tradicionales sobre los distintos roles de género.	“Aprendimos a relacionarnos, pero por sexos. Los valores que aprendimos también eran sexistas”,	1	9
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Nuestros valores eran de unión familiar (pertenencia al grupo) y solidaridad”.	2	19
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Quizás el sentido familiar y de ayuda a los individuos del grupo (padres, abuelos,...) esté perdiendo fuerza, pero esos valores también los impone una sociedad mucho más exigente con las personas, donde se ha de estar muy preparado, y esto absorbe todo el tiempo del que se dispone. Yo creo que los juegos, como todo, evolucionan y aportan los valores que cada sociedad necesita en su momento. Los niños de hoy puede que sean más individualistas y menos solidarios [...]”	1	9
<b>TIC</b>	Las tecnologías de la información y la comunicación.	“[...] infinitamente más informados y preparados tecnológicamente”.	1	9



## Gráfico 4

Tabla 6 - Código 1951



Nuevamente vemos que la categoría de *valores* tiene una connotación considerable con un 18,1%. 1954 cree que los juegos infantiles (9,1%) a los que jugaban entonces, aparte de estos valores, promovían la imaginación (9,1%), y considera que hoy en día los niños tienen poca imaginación (9,1%), por la aparición de las TIC en la actual sociedad (9,1%). Las categorías de juegos solitarios, juegos sexistas, educación sexista (9,1%) y pérdida de algunos valores (9,1%) son el resultado del progresivo cambio social.



## 10.5. Historia de vida de 1953 (mujer)

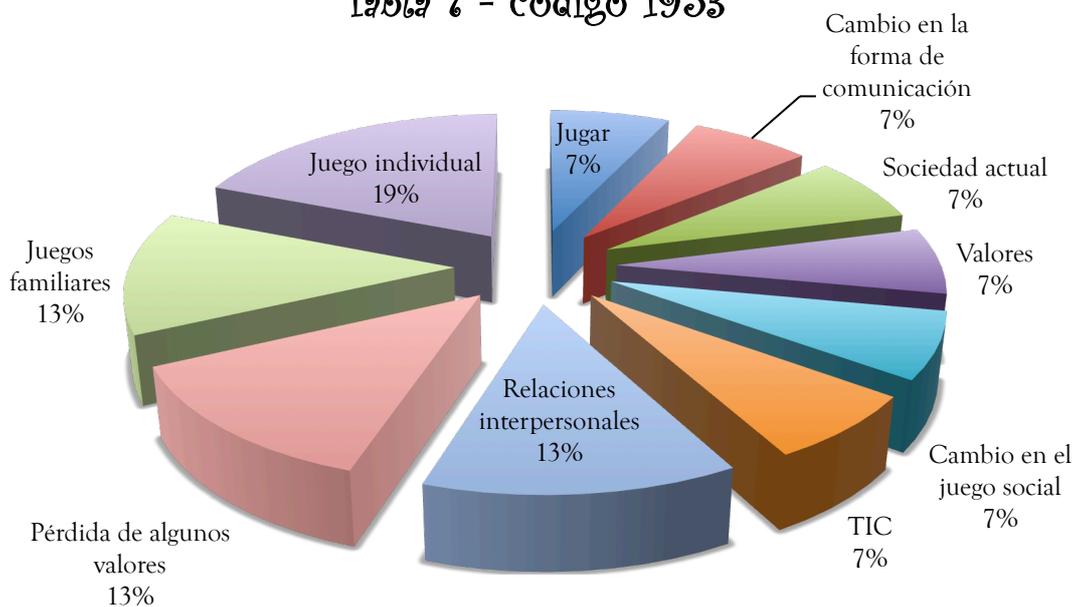
Tabla 7

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Jugar</b>	Realizar una actividad con el fin de entretenerse o divertirse.	“[...]antes jugábamos individualmente, con algún miembro de la familia o con otros niños en grupo”.	1	7
<b>Juego individual</b>	Juego al que juega una sola persona.	“El juego individual creo que antes nos aportaba que los niños estuviéramos más centrados en lo que hacíamos y nos ayudaba para un aprendizaje[...]”.	3	19
<b>Juegos familiares</b>	Juegos que se juegan en familia.	“[...]ayudaba a fomentar el afecto entre los miembros de la familia[...]”.	2	13
<b>Cambio en la forma de comunicación</b>	Comunicación a través de las nuevas tecnologías.	“[...]creo que actualmente los niños ya no juegan en la calle como antes sino que se comunican a través de los medios tecnológicos”.	1	7
<b>Relaciones interpersonales</b>	Asociaciones más o menos temporales entre dos o más personas	“Por lo tanto, las relaciones en gran medida son a través de esos medios tecnológicos, aunque por otro lado también comparten las relaciones de grupo algún tiempo en la escuela u otros espacios”.	2	13
<b>Sociedad actual</b>	Relaciones interpersonales en la actualidad, con sus peculiaridades.	“[...]creo que en general ha cambiado la sociedad, sobre todo por los cambios tecnológicos que ha habido[...]”.	1	7
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“[...]cuando se jugaba en la calle se aprendía a compartir, saber perder y ganar y fomentaba la socialización”.	1	7
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“[...]es normal que haya habido unos cambios en la forma del juego y en los valores[...]”.	2	13
<b>Cambio en el juego social</b>	Evolución de los juegos en grupo.	“En cambio el juego social sí que ha cambiado”	1	7
<b>TIC</b>	Las tecnologías de la información y la comunicación.	“[...]la ventaja de ahora es que todos los niños desde muy pequeños están muy familiarizados con la tecnología, algo que ayuda a desarrollar el cerebro[...]”.	1	7



## Gráfico 5

Tabla 7 - código 1953



A diferencia de los otros gráficos, en éste se puede observar que la categoría con más porcentaje es el juego individual (19%), hecho que indica que 1953 considera que la base individual del juego no ha variado mucho en el tiempo, pero que ya no se juega como antes (7%). En la sociedad actual (7%) no hay espacio para los juegos familiares (13%), por ejemplo, que ayudaban a entablar relaciones interpersonales (13%). Por otro lado, vemos que el juego tradicional en la calle era transmisor de ciertos valores (7%), como por ejemplo aprender a compartir, o saber perder y ganar, y fomentaba la socialización, hecho fundamental para las relaciones interpersonales (13%). Pero 1953 considera que en la actualidad los valores han cambiado y esto determina la pérdida de algunos valores (13%), así como un cambio en el juego social (7%) y en la forma de comunicación (7%), debido a la incorporación de las TIC (7%).



## 10.6. Historia de vida de 1963A (mujer)

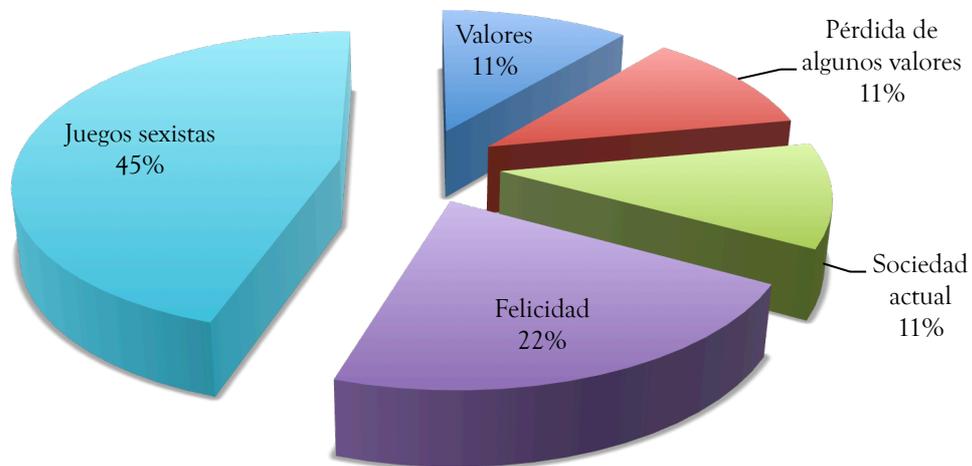
Tabla 8

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Felicidad</b>	Estado emocional que se produce en la persona cuando cree haber conseguido un objetivo.	“Si tengo que hablar de mi infancia tengo que hablar de una infancia feliz[...]”.	2	22
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“Por aquellos entonces había juegos de niños y de niñas[...]”.	4	45
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Los valores que se aprenden con estos juegos quizá sean más de tipo de comunicación interpersonal[...]”.	1	11
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Se ha perdido quizá el valor de la camaradería[...]”	1	11
<b>Sociedad actual</b>	Relaciones interpersonales en la actualidad, con sus peculiaridades.	“A mí me cuesta un poco adaptarme, pero veo a mis hijos que lo hacen de manera diferente, que no creo que sea ni mejor ni peor, simplemente diferente. Pienso que si no descuidan las relaciones personales, no están detrás del ordenador a todas horas del día, y le dedican un espacio para cada cosa, también puede tener su parte positiva”	1	11



Gráfico 6

Tabla 8 - código 1963A



En este gráfico se observa claramente que los juegos sexistas tienen el mayor porcentaje con un 45%. 1963 pone énfasis sin duda en esta categoría pero no obstante no niega que fuera cual fuera el juego transmitía valores (11%) y felicidad (22%). También considera que en la sociedad actual (11%) hay un progresivo cambio en los valores, lo que implica la pérdida de algunos de ellos (11%).



## 10.7. Historia de vida de 1963B (mujer)

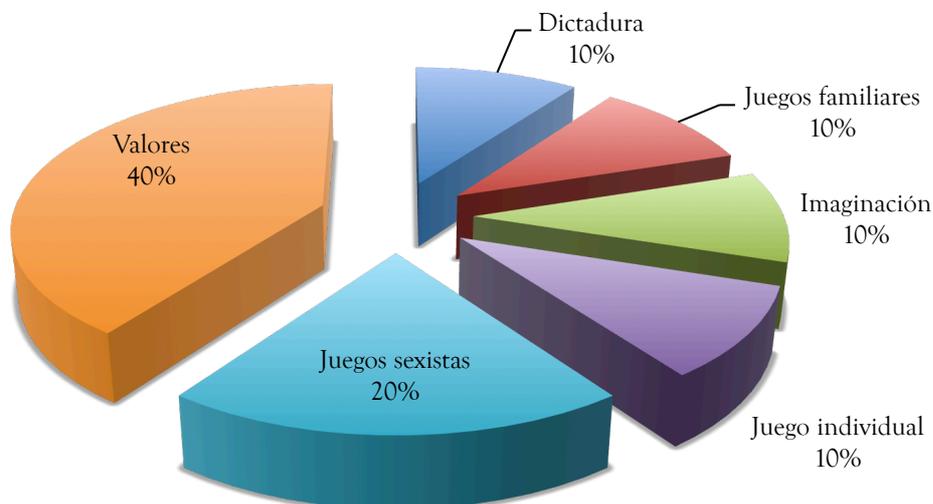
Tabla 9

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Dictadura</b>	Régimen político en el que una sola persona gobierna con poder total, sin someterse a ningún tipo de limitaciones y con la facultad de promulgar y modificar leyes a su voluntad.	“Mi infancia transcurrió entre los años 60 y 70, años aún de dictadura, que fomentaba la mentalidad machista, entre otras cosas, y ello, evidentemente, al influir en la forma de educar, influía también en los juegos”.	1	10
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“[...]sí es cierto que los juegos de las niñas iban encaminados a educarnos en el rol de madres y amas de casa: Muñecas y sus complementos en mi caso”.	2	20
<b>Juegos familiares</b>	Juegos que se juegan en familia.	“En casa, cuando jugábamos juntos, solían ser juegos de mesa, como el parchís, o algún juego de cartas”.	1	10
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“De esos juegos aprendí la honradez. Jamás valía hacer trampa”.	4	40
<b>Imaginación</b>	Sinónimo de creatividad. Capacidad de crear.	“No tenía muchas cosas, aunque creo que era bueno para potenciar la imaginación”.	1	10
<b>Juego individual</b>	Juego al que juega una sola persona.	“Pasaba horas jugando sola con mis muñecas a “hacer de madre” (bañarlas, peinarlas, vestir las, etc.)[...]”.	1	10



## Gráfico 7

Tabla 9 - código 1963B



La categoría de valores, evidentemente, es la que encabeza a todas. Aquí vuelve a sacar un 40%, y como no podía faltar, los juegos sexistas, con un 20%, nos confirman por enésima vez que el contexto histórico y social, como por ejemplo la dictadura (10%) condicionaba la vida cotidiana incluso de los niños. También está la presencia de los juegos familiares con un 10%, que entonces eran juegos de mesa donde participaba toda la familia independientemente de la edad. Así reforzaban el vínculo familiar. La falta o escasez de juguetes hacía que los niños/as potenciaron la imaginación (10%), y en determinadas circunstancias también se practicaba el juego individual (10%).



## 10.8. Historia de vida de 1969A (varón)

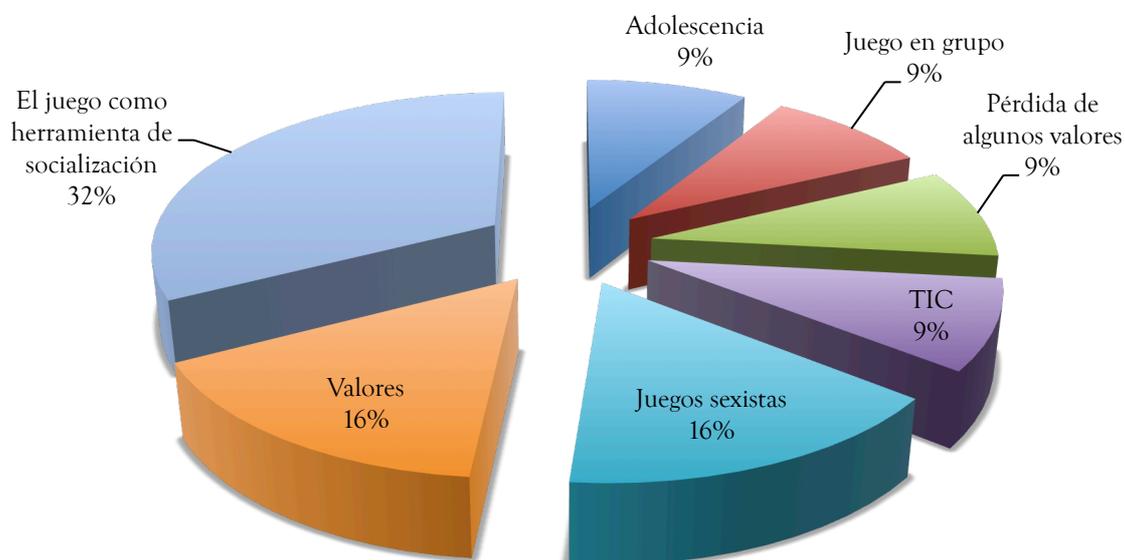
Tabla 10

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“El juego al que jugábamos mayoritariamente los niños en la época en que yo salía a jugar a la calle era el fútbol”.	2	16
<b>Adolescencia</b>	Etapa de la vida de la persona comprendido entre la aparición de la adolescencia, que marca el final de la infancia, y el inicio de la edad adulta.	“[...]Aquí estoy hablando ya de una edad más cercana a la adolescencia, lo que propició a su vez que este juego ya nos lo tomáramos un poco más en serio[...]”.	1	9
<b>Juego en grupo</b>	Grupo de personas que se reúnen para realizar un juego.	“ En otro apartado, podría citar los juegos de mesa: Risk, Trivial Pursuit... a los que también nos pasábamos tardes enteras jugando en casa de uno o de otro”.	1	9
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Si he de decir qué valores creo que me han aportado estos juegos yo creo que principalmente me han servido como medio de relacionarme con los demás”.	2	16
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Considero que actualmente sí es cierto que se está perdiendo esa capacidad de interrelacionarse entre los niños jugando en la calle”.	1	9
<b>El juego como herramienta de socialización</b>	el juego es la principal actividad del niño. Es una buena herramienta para elaborar y expresar los sentimientos, para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales. y para relacionarse con los demás.	“[...] sería beneficioso para los niños de hoy en día que salieran más a la calle a jugar y a relacionarse, puesto que creo que les ayudaría muy positivamente en el desarrollo de su personalidad. A mi modo de entender esto no deja de ser una parte importante de la preparación para la vida adulta”.	4	32
<b>TIC</b>	Las tecnologías de la información y la comunicación.	“Actualmente, los niños juegan más con juegos electrónicos, concebidos para poder jugar solos”.	1	9



## Gráfico 8

Tabla 10 - código 1969A



Para 1969A también los juegos eran sexistas (16%), pero igualmente aportaban valores (16%). También piensa que los juegos son una muy buena herramienta de socialización (32%), especialmente aquellos que se jugaban en la calle con los amigos, es decir, los juegos en grupo (9%), incluso en la adolescencia (9%), etapa en que se los tomaban más seriamente. Digamos que el juego de esta etapa era más maduro. Por otro lado considera que actualmente hay una cierta pérdida de algunos valores (9%), debido a la influencia de las TIC (9%).



## 10.9. Historia de vida de 1969B (mujer)

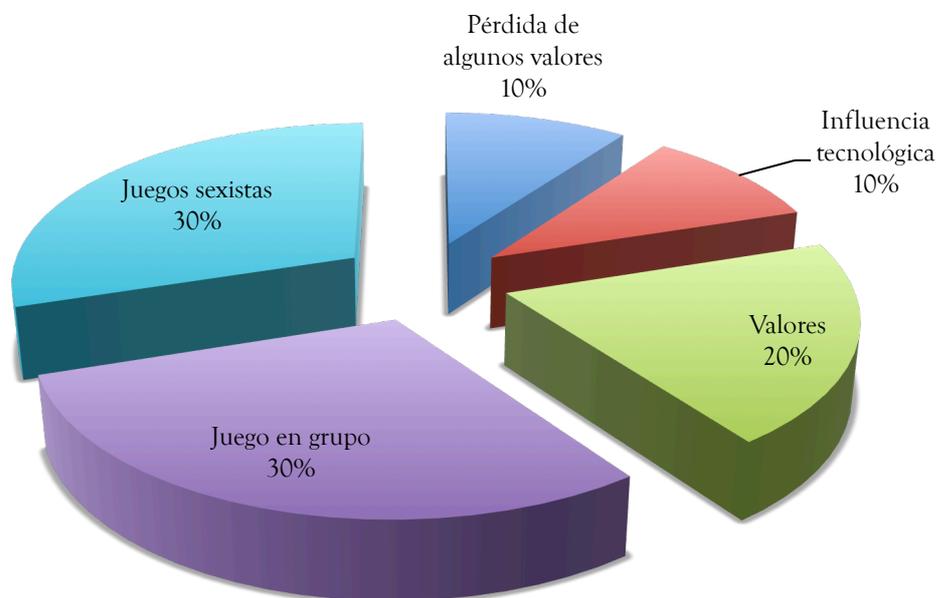
Tabla 11

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Juegos sexistas</b>	Juegos separados por género, donde cada sexo desempeña un rol diferente.	“Sí que he jugado como todos los niños, pero los juegos, como otras tantas cosas, estaban tremendamente influenciados por la figura de mi madre”.	3	30
<b>Juego en grupo</b>	Grupo de personas que se reúnen para realizar un juego.	“Allí recuerdo haber jugado con los otros niños haciendo figuras de plastilina, pintando, cantando, con juegos de montar figuras, rompecabezas, etc.”.	3	30
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“[...]y recuerdo también cómo las profesoras nos enseñaban valores como el respeto a los demás y el aprender a compartir”.	2	20
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“Creo sinceramente que estos valores hoy en día no se transmiten a través de los juegos, o se transmiten en mucha menor medida[...]”.	1	10
<b>Influencia tecnológica</b>	El papel que tienen las nuevas tecnologías en la educación en valores	“[...]en la misma medida en que mayoritariamente se han sustituido los juegos en grupo por juegos individuales, en su mayor parte a través de soportes tecnológicos (consolas, tablets...)”	1	10



## Gráfico 9

Tabla 11 - código 1969B



Para 1969B el panorama casi es el mismo que en los demás. Afirma que los juegos, aún siendo sexistas (30%), transmitían valores (20%), los cuales se han perdido (10%) debido al cambio de sociedad y sobre todo a la influencia tecnológica (10%). Tampoco deja de lado los juegos en grupo (30%), la fuente principal de relaciones entre iguales.



## 10.10. Historia de vida de 1972 (mujer)

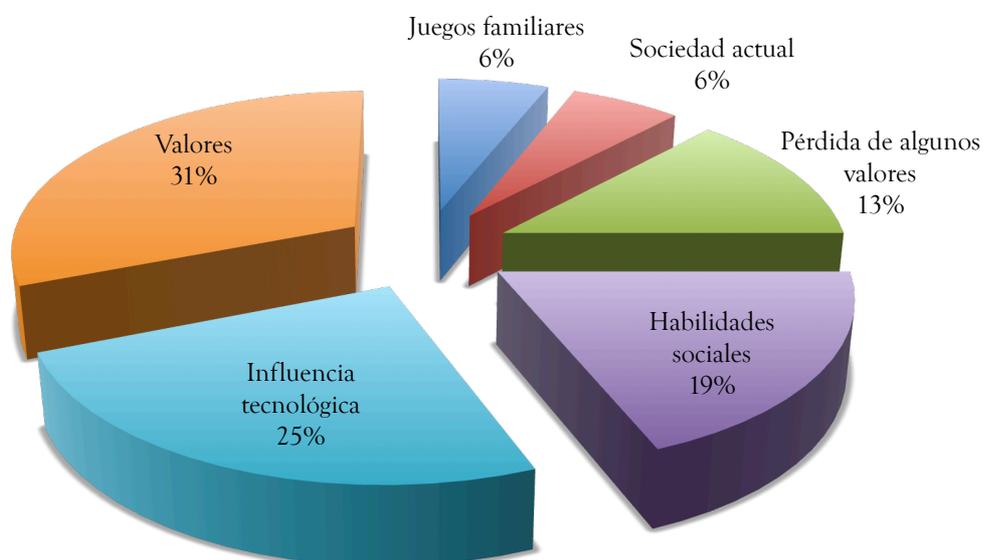
Tabla 12

Categoría	Definición	Fragmenta	Nº	%
<b>Juegos familiares</b>	Juegos que se juegan en familia.	“En el ámbito familiar, al ser 4 hermanos, a mis padres les gustaba regalarnos muchas veces juegos de mesa”.	1	6
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Nosotros tuvimos la suerte de que mis padres nos regalaran, con lo cual también lo valorábamos mucho más[...].”	5	31
<b>Habilidades sociales</b>	Habilidades o capacidades que permiten al sujeto interactuar en su entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas, y pueden ir de más simples a complejas, como saludar, sonreír, etc.	“[...]y relacionarnos mejor con los demás”.	3	19
<b>Influencia tecnológica</b>	El papel que tienen las nuevas tecnologías en la educación en valores.	“A diferencia de los niños de ahora (digo siempre en general o una mayoría), que pueden pasar horas delante de un juego de ordenador o consola, y se olvidan de que hay un mundo a su alrededor”.	4	25
<b>Sociedad actual</b>	Relaciones interpersonales en la actualidad, con sus peculiaridades.	“Pero no hay que olvidar tampoco que el cambio en los hábitos de los niños y adolescentes también es debido al cambio de modelo en la familia”.	1	6
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	[...]digo, que ahora, que normalmente tienen la mayoría de los niños tantos juguetes y lo último en tecnología que a veces no aprecian nada”.  “En conclusión, creo que sí se están perdiendo valores en determinados segmentos de la sociedad[...].”	2	13



## Gráfico 10

Tabla 12 - código 1972



En este gráfico los valores tienen un 31%, pero además de valores, para 1972 a través de los juegos también se aprendían habilidades sociales (19%), sobre todo en los juegos familiares (6%), donde indirectamente se educaba en algunos valores a los hijos. Lamenta que en la sociedad actual (6%), se haya producido la pérdida de algunos valores (6%), debido a la influencia tecnológica (25%).



## 10.11. Historia de vida de 1976 (mujer)

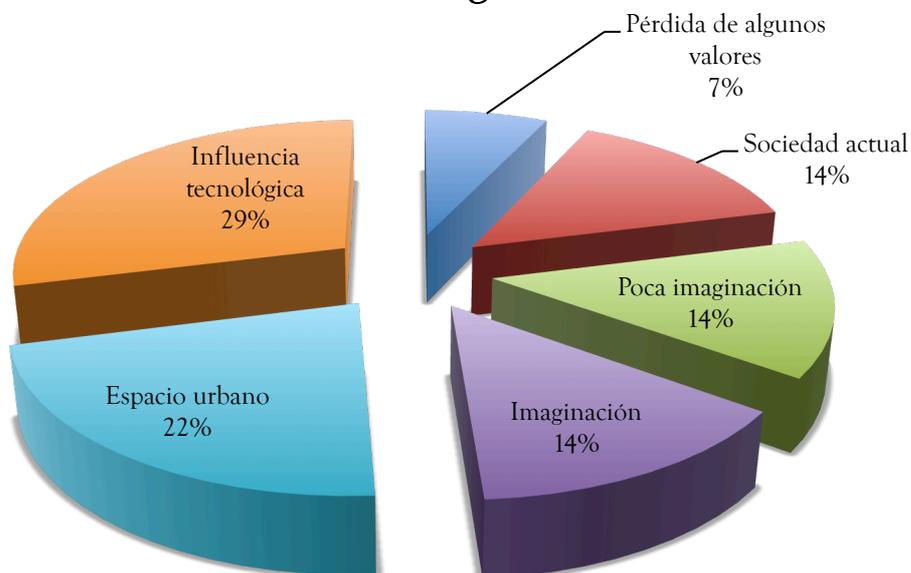
Tabla 13

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Sociedad actual</b>	Relaciones interpersonales en la actualidad, con sus peculiaridades.	“En treinta años hemos pasado de salir de la escuela, merendar y salir a la calle a buscar las pandillas de niños que vivían cerca para jugar, a un modelo donde los niños salen del colegio, no tienen tiempo de merendar, hacen miles de extraescolares y llegan tarde a casa con el tiempo justo de hacer sus tareas y conectarse a sus tablets, consolas u otros utensilios electrónicos hasta la hora de dormir”	2	14
<b>Poca imaginación</b>	Falta de creatividad.	“Hoy mis hijos y sus amigos cuando van al parque tienen que llevar todo el arsenal de cosas para poder montarse un juego. Luego los observas cuando ya han empezado y se les ve felices corriendo saltando, pero lo extraño es que les cuesta empezar el juego (falta de costumbre)”.	2	14
<b>Influencia tecnológica</b>	El papel que tienen las nuevas tecnologías en la educación en valores.	“Los niños necesitan patines, pelotas, para disfrutar del aire libre, eso si quieren salir de casa, que siempre ponen mala cara. Les cuesta despegarse de su aparatito multimedia. Por no hablar del Whatsapp...[...]”	4	29
<b>Imaginación</b>	Sinónimo de creatividad. Capacidad de crear.	“Cuando yo era pequeña hacíamos los vestidos a las muñecas con telas viejas, cosíamos (¿coser?, ¿eso que es?, me dice mi hija de catorce años), nos montábamos en el patio del colegio una cabaña con cuatro piedras y cuatro ramas,...”.	2	14
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“La conclusión es clara: individualismo, timidez, poca autonomía y falta de capacidad para las relaciones personales”.	1	7
<b>Espacio urbano</b>	Lugar donde vivimos que cuenta con viviendas contiguas, organización interna, distribución de las viviendas en las calles, manzanas y lugares con espacio verde, etc.	“Otro factor que ha llevado a estos cambios de conducta es la urbanización que han hecho los políticos de las ciudades. Un urbanismo pensado en el consumo y en sacar el máximo rendimiento del espacio público”.	3	22



## Gráfico 11

Tabla 13 - código 1976



En el presente gráfico se puede observar que en la sociedad actual (14%), la imaginación de los niños/as (14%), se ve reducida a poca imaginación (14%), debido al cambio del espacio urbano (22%), y sobre todo a la influencia tecnológica (29%). 1976 considera que estos factores mencionados son los que influyen en la pérdida de algunos valores (7%).



## 10.12. Historia de vida de 1981(mujer)

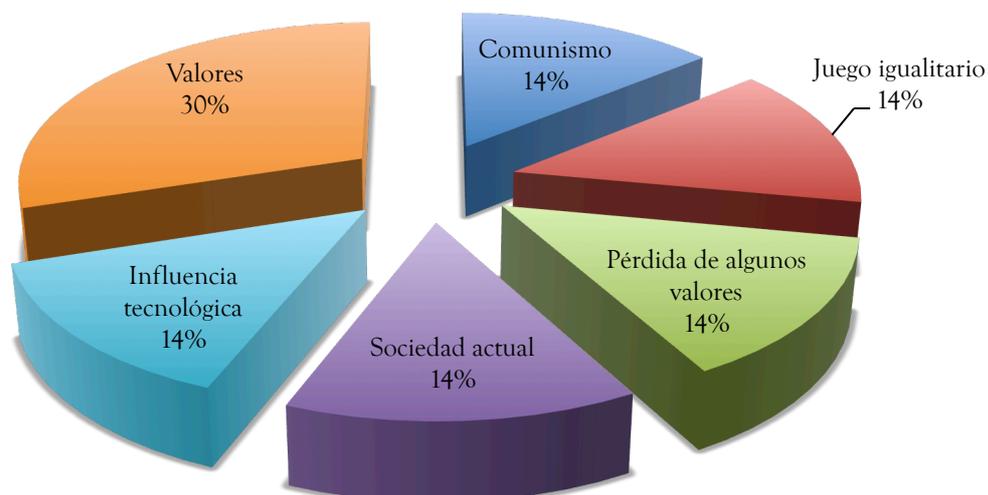
Tabla 14

Categoría	Definición	Fragmento	Nº	%
<b>Comunismo</b>	Doctrina política que dice originar la formación y establecimiento de la sociedad donde el bien común está repartido entre todos y todas.	“Bueno, entonces, mi infancia viene muy marcada por la época del comunismo[...].”	1	14
<b>Juego igualitario</b>	Juegos que no hacen distinción de género.	“[...]no había muchos juegos por sexo, solo cuando las niñas saltábamos la goma, los niños eso no lo hacían”. “[...]Mayoritariamente, jugábamos juntos: esconder, saltar la cuerda, matar, burro y policía, los piratas[...].”	1	14
<b>Valores</b>	Principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento hacia los demás.	“Los valores que aportaban estos juegos eran de amistad, de compañerismo, de cooperación, de socialización, de respeto[...].”  “Pero creo que el valor más grande era la transmisión de la cultura a través de los juegos[...].”	2	30
<b>Pérdida de algunos valores</b>	Los valores son producto de cambios y transformación a lo largo del tiempo. Pueden ser efímeros o desaparecer según la época.	“También las nuevas generaciones se están perdiendo este espíritu mágico de los juegos, de saber compartir, escuchar, llorar, reír”.	1	14
<b>Sociedad actual</b>	Relaciones interpersonales en la actualidad, con sus peculiaridades.	“ Ahora estamos en la era del consumismo, del capitalismo, que ya han borrado esta inocencia de mi infancia”.	1	14
<b>Influencia tecnológica</b>	El papel que tienen las nuevas tecnologías en la educación en valores.	“[...]con tanta pantalla digital que, sin duda, fomentan el egoísmo y el individualismo. Ahora <<el apego>> solo lo tienen con <<amigos>> virtuales, con CandyCrash, el Whatsapp, el Google, [...]”.	1	14



## Gráfico 12

Tabla 14 - código 1981



En el último gráfico, 1981 tuvo una educación y una infancia muy marcadas por el comunismo (14%), y recuerda que los juegos eran igualitarios (14%). Habla de los valores (30%), remarcando mucho el del colectivismo, la cooperación en grupo, etc. Piensa que en la sociedad actual (14%) existe una pérdida de ciertos valores (14%) sobre todo, cómo no, por la influencia tecnológica (14%) y la globalización.



10.13. Resumen general de las tablas de categorización de las historias de vida.

Tabla 15

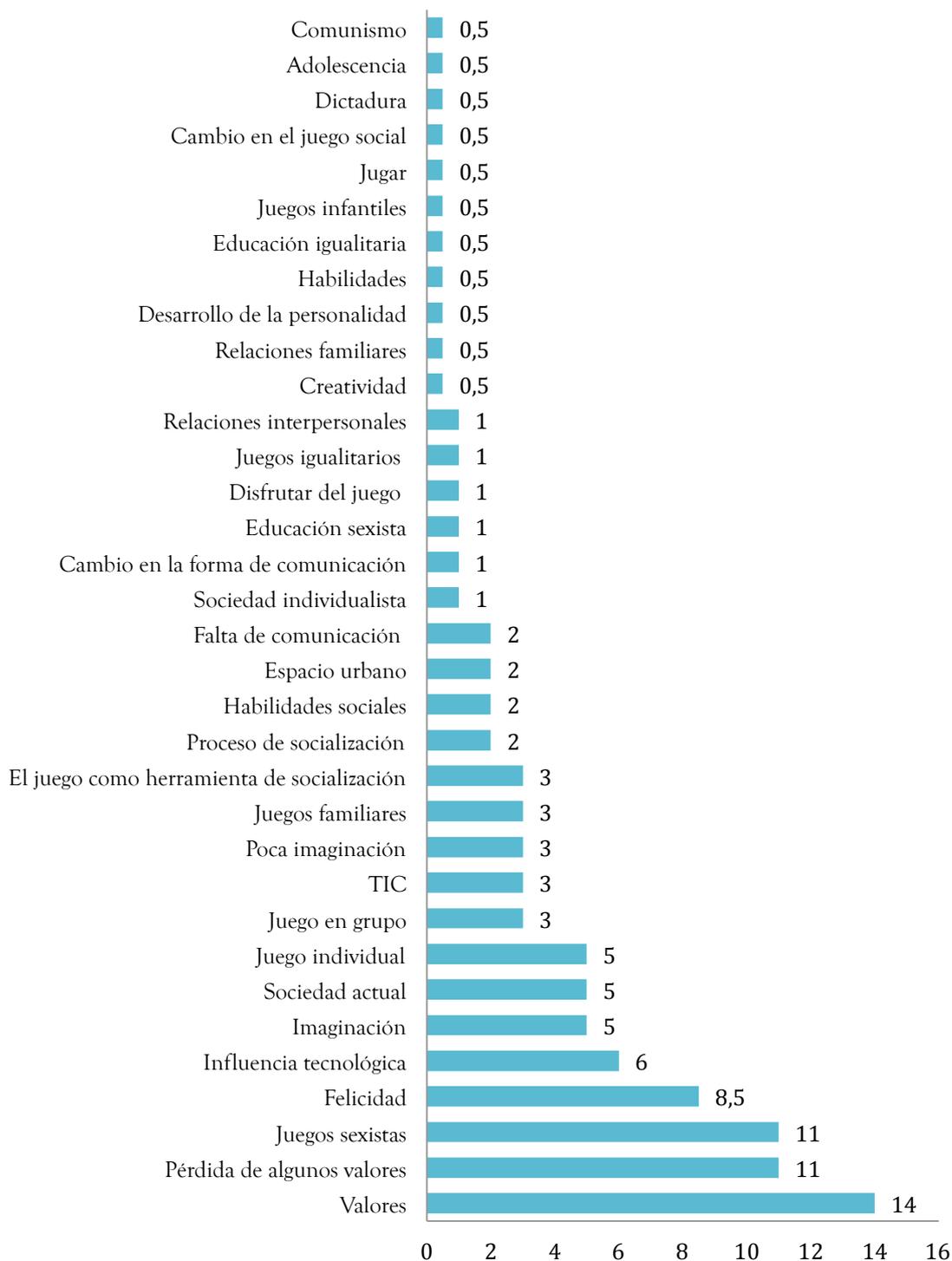
Número	Categorías	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	Total	%
1°	Valores	4	2	3	2	1	1	4	2	2	0	0	0	21	14
2°	Pérdida de algunos valores	2	3	1	1	2	1	0	1	1	2	1	1	16	11
3°	Juegos sexistas	3	0	1	1	0	4	2	2	3	0	0	0	16	11
4°	Felicidad	4	1	0	0	0	2	0	0	0	5	0	2	14	8,5
5°	Influencia tecnológica	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	4	1	10	6
6°	Imaginación	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	2	0	6	5
7°	Sociedad actual	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	2	1	6	5
8°	Juego individual	0	0	1	1	3	0	1	0	0	0	0	0	6	5
9°	Juego en grupo	0	0	1	0	0	0	0	1	3	0	0	0	5	3
10°	TIC	0	2	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	5	3
11°	Poca imaginación	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	0	4	3
12°	Juegos familiares	0	0	0	0	2	0	1	0	0	1	0	0	4	3
13°	El juego como herramienta de socialización	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	4	3
14°	Proceso de socialización	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2
15°	Habilidades sociales	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	2
16°	Espacio urbano	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	2
17°	Falta de comunicación	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	2
18	Sociedad individualista	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1
19°	Cambio en la forma de comunicación	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1
20°	Educación sexista	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1
21°	Disfrutar del juego	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1
22°	Juegos igualitarios	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1
23°	Relaciones interpersonales	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	1
24°	Creatividad	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
25°	Relaciones familiares	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
26°	Desarrollo de la personalidad	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
27°	Habilidades	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
28°	Educación igualitaria	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
29°	Juegos infantiles	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
30°	Jugar	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
31°	Cambio en el juego social	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5
32°	Dictadura	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0,5
33°	Adolescencia	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0,5
34°	Comunismo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0,5



### Gráfico 13

Resumen de la tabla general de categorizaciones de las doce historias de vida.

■ *Tabla 15*



#### 10.14. Interpretación de los datos

De entrada he de decir que analizar las doce historias de vida no me ha resultado nada fácil, ya que ha salido mucha más información de la que esperaba y necesitaba. Para mi sorpresa, las y los participantes me han “regalado” auténticas joyas y he disfrutado mucho a la hora de leer y categorizar las historias de vida.

Aunque mi objetivo principal era analizar la pérdida de los valores del juego infantil tradicional, en el análisis de datos he llegado a categorizar 34 categorías que de forma clara y precisa se presentan en la tabla 15 y en el gráfico número 13, donde se resume toda la información. En esta tabla general y en este gráfico general se puede apreciar de manera global lo que opina cada participante con respecto a los valores que les aportaban los juegos tradicionales, entre otras cosas.

Para aclarar, he creído pertinente reunir las categorías por grupos según la relación existente entre ellas. La categoría con más porcentaje es la de los *valores*. Un 14% de los participantes opinan que los juegos tradicionales sí aportaban una serie de valores, como la amistad, la honestidad o la solidaridad. Como bien expresa uno de los participantes en su *historia de vida*: “A lo largo de mi vida la amistad ha tenido y tiene un valor incalculable. La honestidad y el respeto también han sido un complemento de estos valores [...]” (tabla 3, código: 1918). También, el de compartir, debatir o relacionarse, entre muchos otros. Pero hay que decir que estos valores venían marcados por la época, es decir, los juegos eran sexistas. Por tanto, a las niñas se les inculcaban unos y a los niños otros. Con respecto de los *juegos sexistas*, es la segunda categoría con más porcentaje junto a la de *pérdida de algunos valores*. Un 11% de los participantes afirma que los juegos eran diferenciados por sexo: a las niñas, les enseñaban a coser y tareas del hogar, y los niños jugaban a fútbol, a coches,... hecho que destaca 1951: “Se fomentaban los roles, de forma que las niñas ya jugaban a ser mamas, a cocinar para la familia, coser, bordar,... y los niños jugaban al fútbol, a luchar, a coches, trenes,...[...]” (tabla 6, código: 1951). Esto, evidentemente, desemboca, entre otros factores, en una *educación sexista* (1%).



En cuanto a la categoría de *pérdida de algunos valores*, también con un 11%, es importante destacar que los participantes afirman que sí existe un progresivo cambio en la pérdida de éstos. Como bien dice 1969B “Creo sinceramente que estos valores hoy en día no se transmiten a través de los juegos, o se transmiten en mucha menor medida [...]”. (tabla 11, código: 1969B).

A continuación menciono las categorías de *jugar* (0,5%), *juego individual* (5%), *juegos igualitarios* (1%), *juegos infantiles* (0,5%) y *relaciones interpersonales* (1%). Se puede interpretar que, aunque estos porcentajes sean bajos, excepto el de *juego individual*, que saca un porcentaje un poco más alto, no significa que tengan menos relevancia, y que eso es debido a que las personas que han colaborado con sus historias han puesto el énfasis en los valores.

Por otra parte, quería destacar las categorías de *proceso de socialización* (2%), *el juego como herramienta de socialización* (3%), y *habilidades sociales* (2%), ya que diversos participantes piensan que, aparte de los valores, a través del juego tradicional se formaba la personalidad, y a partir de aquí comenzaba el proceso de socialización, aprendían a relacionarse. El participante 1918 dice en su historia que: “En aquellos tiempos, las calles del pueblo donde vivía eran completamente de arena, pero para nosotros era el espacio natural y vital, donde de una forma u otra sociabilizábamos los niños” (tabla 3, código: 1918).

Otra categoría que ha salido en el análisis es la *felicidad*, con un porcentaje relativamente alto, ya que un 8,5% dice que en su infancia era feliz jugando, disfrutaban mucho jugando (*disfrutar del juego*, 1%).

También quería mencionar las categorías de *sociedad individualista* (1%), *sociedad actual* (5%), *influencia tecnológica* (6%), y las *TIC*, con un 3%. Estos participantes piensan que la sociedad actual es individualista, y que las nuevas tecnologías tienen mucho que ver con que los niños de hoy en día ya no saben jugar en grupo, y necesitan muchos “medios” para poder montar un juego. Como bien dice 1969B “Creo sinceramente que estos valores hoy en día no se transmiten a través de los juegos, o se transmiten en mucha menor medida, en la misma medida en que mayoritariamente se



han substituido los juegos de grupo por los individuales, en la mayor parte, a través de soportes tecnológicos (consolas, tablets,...)” (tabla 11, código: 1969B). La categoría del *espacio urbano* (2%), no tiene un porcentaje relevante, pero no por eso deja de ser importante ya que el cambio en los espacios urbanos es un factor determinante para los juegos infantiles.

Un 3% de los participantes piensa que ya no hay lugar para la imaginación (categoría *poca imaginación*), y que ya no es como antes, cuando los niños se “autofabricaban” los juguetes. Como bien afirma este participante: “A mi parecer, esta generación es la generación en que sin datos no hay vida. Los pequeños tienen Apps de rompecabezas, de vídeos, de lo que sea, pero eso sí, on-line. Lo mejor y lo peor está on-line. Todo es fácil, explícito, no dejan nada para el desarrollo de la imaginación. Pintan en una táblet, leen en un Ebook, le dan de comer a su mascota virtual, [...]” (tabla 13, código: 1976).

Encuentro pertinente destacar las categorías de *juego en grupo* (3%) y *juegos familiares* (3%). Tanto una como la otra tienen una relación estricta ya que la mayoría de los valores eran aprendidos a través de estos juegos. Aquí entrarían las categorías de *relaciones familiares* (0,5%), *falta de comunicación* (2%), y *cambio en la forma de comunicación* (1%) hecho que pone de manifiesto cómo los nuevos hábitos sociales han influido en las relaciones familiares y sociales.

He creído conveniente categorizar la *adolescencia*, ya que aunque solo haya salido un 0,5%, nos sigue demostrando que el juego aún se practica en esta etapa y de manera más madura. 1969A explica que jugaban juegos en equipo y se lo tomaban más seriamente.

Un dato importante es que varios participantes aseguran que, debido al contexto, han tenido que desarrollar la *imaginación* (5%), *creatividad* (0,5%) y ciertas habilidades (0,5%) para jugar. Como dice 1951 “Se tenían en general muy pocos juguetes, que se suplían con imaginación” (tabla 6, código: 1951).

Otro aspecto importante es el del *desarrollo de la personalidad* (0,5%), a través de los juegos. Por suerte, en este aspecto, parece ser que últimamente se ha producido un



*cambio en el juego social (0,5%), que ha conducido a una mayor educación igualitaria (0,5%).*

Por último, me quedan las categorías de *dictadura* y *comunismo*, con un 0,5%, hecho que no he podido obviar ya que considero importantes los valores aprendidos según el contexto histórico, cultural, social, político y económico.



## 11. Conclusiones

“Vivir juntos en el mundo quiere decir, esencialmente, que un mundo de cosas existe entre aquellos que lo tienen en común, así como una mesa puede estar situada entre los que se sientan alrededor; el mundo, como cualquier <<ser en medio>>, relaciona y a la vez separa a los hombres” (Arendt, 2009, p. 65).

Considero pertinente comenzar este apartado con las palabras de esta gran filósofa. En nuestro caso la mesa viene a ser substituida por los *juegos infantiles tradicionales*. Como he comentado en el marco teórico, Huizinga (2012) decía que a menudo se intenta mantener lazos más allá del juego, en otros ámbitos de la vida. Es un claro ejemplo del juego como herramienta de socialización, es decir, nos enseña a relacionarnos, a formar parte de un grupo dentro de la sociedad, que para Arendt sería los que se sientan alrededor de la mesa.

Después del vaciado e interpretación de los resultados, he podido constatar que los juegos infantiles tradicionales sí son una herramienta transmisora de valores. En las historias de vida un alto porcentaje afirma que a través de ellos han adquirido valores como los de amistad, honestidad, respeto, aprender a compartir, relacionarse con los otros, el compañerismo, el humanismo, colaboración con el grupo o solidaridad entre otros, hecho que confirma Francesc Gispert, quien afirma que mediante el juego los niños construyen e interpretan un mundo, y que los juegos proporcionan un valioso bagaje de valores y de habilidades.

A continuación me centro en mi principal objetivo: analizar la *pérdida de los valores del juego infantil tradicional*. En este sentido he de decir que a medida que iba analizando las distintas historias de vida, veía que en la mayoría había una respuesta clara y explícita sobre los valores perdidos, aunque esto viene condicionado por múltiples factores.

Hay que decir que considero cumplido uno de mis objetivos específicos: conocer cuáles son algunos de los factores que influyen en la pérdida de estos valores.

Así pues, la sociedad actual, individualista, la influencia tecnológica, las TIC y el espacio urbano son algunas de las causas que condicionan la pérdida de los valores a



través del juego. Asimismo, pienso que en la actualidad la sociedad ha dado un giro importante en cuanto a los hábitos y costumbres cotidianos. Es decir, los avances tecnológicos han sido un factor determinante en nuestras vidas. Las nuevas tecnologías han echado raíces profundas en todos los ámbitos de nuestras vidas, de manera que nos hemos quedado atrapados en este mundo virtual que limita la capacidad creativa debido a la poca imaginación. Hemos dejado de lado costumbres y tradiciones que aportaban buenos valores humanos, como bien dice Torres (2002): "[...] honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor y tolerancia [...]" (p. 116), hecho que da validez a lo que explican en las historias de vida.

El individualismo también tiene un papel relevante en los cambios de modelo de sociedad, cosa que viene influida por una educación del consumo masivo y contribuye a una cierta pérdida de valores , ya que el individualismo no favorece una buena socialización. En este sentido reconocidas autoridades afirman:

"[...] el nuevo tipo humano que crean las sociedades en que se ha impuesto el consumo masivo y los medios de comunicación: un individuo guiado por los impactos y exigencias de su medio. En consecuencia, aún con los peligros que ello comporta, es de la opinión que el hombre ya no puede realizarse en el trabajo sino que únicamente podrá hacerlo a través del consumo y de las actividades que el ocio propicia" (Puig, & Trilla, 2000, p. 33).

En esta misma línea, desde la sociología se expone que:

"Se trata, pues, de hacer que el mundo obedezca nuestros caprichos y fantasías y se adapte a ellos; que podamos suprimir todo aquello que se interpone, de manera obstinada y agresiva, entre el deseo y la realidad. Maticémoslo: como lo que llamamos <<realidad>> es lo que se opone a la voluntad humana, se trata de poner fin a la realidad. Vivir en un mundo hecho únicamente de los propios anhelos y deseos; de mis anhelos y deseos y los vuestros, y los de todos nosotros: los compradores, consumidores, usuarios y beneficiarios de la tecnología" (Bauman; 2013, pp. 13-14).

Pienso que otro de los factores que influyen en la pérdida de los valores es el del espacio urbano para el juego que ya casi no existe, y como bien se expresa desde la pedagogía del ocio:



“[...] una de las funciones lúdicas que más se han perdido es posiblemente una de las más importantes: la de procurar espacio y estímulo al juego espontáneo infantil. Es un hecho que en las ciudades, y particularmente en los barrios más céntricos, los niños cada vez pueden disponer menos de la calle como espacio de juego, como ámbito lúdico relativamente descontrolado de las instituciones de custodia de la infancia (familia y escuela). El transporte y el tráfico están entre los mayores problemas actuales de las grandes ciudades. Y eso ha sido, sin duda, la causa más importante de la reducción del juego de la calle. Los coches, aparcados o en circulación, se han ido apropiando de los espacios lúdicos infantiles” (Puig & Trilla, 2000, pp. 62-63).

Como futura educadora social creo que es viable y deseable realizar propuestas de mejora ante este fenómeno ya que como se refleja en el gráfico 13, hay muchas categorías que tienen un bajo porcentaje, pero que no dejan de ser relevantes, y es aquí donde desde el mundo de la educación social se ha de poner el énfasis para potenciarlas.

Estas categorías son: las relaciones familiares, habilidades, creatividad, desarrollo de la personalidad... Además, habría que trabajar con el tema de los juegos sexistas ya que eso nos demuestra que en los juegos infantiles hay una discriminación de sexos, y por tanto se transmiten unos roles diferenciadores entre niños y niñas. En la parte contraria tenemos la categoría del juego igualitario, que demuestra que los roles son igualitarios, y eso viene determinado por un contexto diferente. En el primer caso, algunos de los participantes habían vivido en una época de dictadura, y en el segundo caso, provienen de una cultura donde regía el comunismo.

Pero pienso que el juego y jugar no es sólo importante en la etapa infantil, sino que en mi estudio he constatado que sigue siendo un medio potente en las relaciones sociales, ya no solamente de los niños sino también de los adultos, porque permite, tanto en el ámbito familiar como social disfrutar, creando así armonía, bienestar, participación, socialización...

A modo de conclusión, quiero decir que para hacer jugar a los niños solamente hay que crear espacios naturales para que puedan desarrollar su imaginación, pasárselo bien y aprender a convivir con los demás, y creo que por eso a veces no hay que tener un guión tan estructurado, unos métodos tan científicos, unas teorías que a veces no llevan a ningún lado, sino que es necesario no centrarnos tanto en todo eso y simplificar más



la vida, pero sin dejar de lado la prioridad de inculcar estos buenos valores, ya que en definitiva de eso trata este proyecto de investigación. En esta línea desde la filosofía de la ciencia se piensa que:

“Al tratar de resolver un problema, los científicos utilizan indistintamente un procedimiento u otro: adaptan sus métodos y modelos al problema en cuestión, en lugar de considerarlos como condiciones rígidamente establecidas para cada solución. No hay una <<racionalidad científica>> que se pueda considerar como guía para cada investigación, pero hay normas obtenidas de experiencias anteriores, sugerencias heurísticas, concepciones del mundo, disparates metafísicos, restos y fragmentos de teorías abandonadas, y de todos ellos hará uso el científico en su investigación. Por supuesto esto no quiere decir que no sean posibles unas teorías racionales que faciliten modelos sencillos para la resolución de problemas científicos: de hecho existen, y algunas incluso llegan a ser tenidas en cuenta en algunas investigaciones, pero pretender que son la base de toda la ciencia sería lo mismo que pretender que los pasos del ballet clásico son la base de toda la locomoción” (Feyerabend, 2010, p. XV).

Finalmente, con el presente trabajo quiero dejar la puerta abierta a otros profesionales para que puedan llevar a término, a través de los juegos infantiles tradicionales, los objetivos siguientes: fomentar los valores a través del juego, sensibilizar a la sociedad con respecto a los juegos tradicionales como patrimonio social y cultural, y mejorar las relaciones intergeneracionales a partir del juego.

Asimismo, también me considero con el compromiso de tener en cuenta los datos expuestos en este trabajo a la hora de desarrollar mi carrera profesional en el terreno socioeducativo.



## 12. Valoración personal y aprendizajes

Para empezar, quería decir que elaborar un proyecto de esta dimensión ha sido una gran experiencia. A medida que lo iba construyendo aprendía nuevas maneras de hacer y nuevas herramientas de diseño. Este proyecto me ha proporcionado una serie de conocimientos tanto teóricos como prácticos que me han permitido entrar en un escenario social ya con una visión diferente, más preparada para poder lidiar con las personas. Tanto a lo largo de la carrera como con la realización de este proyecto de investigación hemos hablado mucho de la práctica educativa, y cómo llevar a cabo la acción socioeducativa en los diferentes ámbitos de actuación. Ahora bien, valoro muy positivamente todo el bagaje de conocimientos que he adquirido, hecho que me ha preparado para saber utilizar rigurosamente los diferentes métodos, estrategias y herramientas para mi futura tarea educativa y también para detectar situaciones difíciles y saber actuar adecuadamente ante ellas. Por lo que respecta a las ventajas que he tenido para elaborar este proyecto, debo decir que el hecho de tener el tema pensado desde hacía tiempo, me ha facilitado bastante las cosas a la hora de hacer realidad mi idea. También ha influido el hecho de tener un guión estructurado para la elaboración del trabajo.

Aunque he disfrutado mucho haciendo este trabajo, he de reconocer que he tenido pequeños contratiempos, como por ejemplo a la hora de pedir las historias de vida, ya que no todo el mundo está dispuesto a dedicar su tiempo a estas cosas, hecho que evidentemente he respetado en todo momento, entendiendo las diferentes circunstancias de cada uno. En esta línea, me gustaría hablar del tiempo invertido en la realización de este proyecto, ya que a mi parecer es una tarea muy compleja que requiere bastante tiempo para la investigación documental, el análisis, la recogida de datos, conclusiones, etc., y con todo esto tengo que reconocer que me ha sido un poco complicado, debido también a mis circunstancias personales, finalizar el proyecto en el tiempo requerido.

En resumen, no obstante, diría que he tenido una experiencia muy satisfactoria, ya que he trabajado directamente con las personas y he aprendido bastante de ellas. Me he



dejado llevar por mi parte humana, y como se afirma desde la pedagogía social, Freire (2007): “La educación, en verdad, necesita tanto de formación técnica, científica y profesional como de sueños y de utopía” (p. 34).



### 13. Difusión o impacto que puede tener el TFG en la sociedad

Es un hecho que últimamente, debido en gran parte tanto a un cambio en los hábitos de vida en la sociedad actual como a la irrupción de las nuevas tecnologías, se ha producido asimismo un cambio en la importancia que se da a las tradiciones, de las cuales forman parte una serie de juegos basados en las relaciones interpersonales, que se están dejando de lado a favor de otro tipo de juegos más individualistas propiciados en su mayor parte por estas tecnologías a las que he hecho referencia.

Espero que este proyecto de investigación contribuya a que, tanto los profesionales en el mundo de la educación, ya sea social o pedagógica, como los padres o tutores tomemos conciencia de que sería beneficioso, a mi modo de ver, volver un poco la vista atrás y recuperar estos juegos tradicionales como herramienta no ya solo para despertar interés por las tradiciones en nuestros niños/as, sino también para promover una serie de valores que creo que estos juegos pueden ayudar a transmitir, como el compañerismo, aprender a trabajar en equipo, el respeto por unas reglas determinadas, etc.



## 14. Fuentes documentales

### Bibliografía.

- Arendt, H. (2009). *La condició humana*. Barcelona: Empúries
- AAVV. (1960). *Enciclopedia Vergara*. Barcelona: Vergara
- Bauman, Z. (2013). La felicitat es fa, no es compra. En CCCB (Ed.), *En comú* (págs. 5-32). Barcelona:CCB
- Berardi, F. (2003). *La fàbrica de la felicitat*. Madrid: Traficantes de sueños
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla
- Bovet, P. *El instinto luchador*. Madrid: Biblioteca Nueva
- Craig, G. J., & Baucum, D. (2009). *Desarrollo psicológico*. México: Pearson
- Delgado, B. (2000). *Historia de la infancia*. Barcelona: Ariel
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología*, núm. 34, pp. 93-114, 2011
- Eliade, M. (2005). *El vuelo mágico*. Madrid: Siruela
- Feyerabend, P. (2010). *Tratado contra el método*. Madrid: Tecnos
- Freire, P. (2007) *A la sombra de este árbol*. Barcelona: El Roure
- Gisbert, F. (2012). *A què juguem?* Picanya: Bullent
- Harris, M. (1991). *Introducción a la antropología general*. Madrid: Alianza Editorial
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza
- Lorenz, K. (1986). *Fundamentos de la Etología*. Barcelona: Paidós Ibérica
- L'Ecuyer C. (2014). El mundowww. El mundo.es. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/espana/2014/05/26/53823529268e3e2b728b457b.html>
- Minerva, C. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula [archivo pdf.]. pp. 115-134. Recuperado de: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)



Piaget J. (2004). *Biología y conocimiento*. Madrid: siglo XXI

Puig J.M<sup>a</sup> & Trilla J. (2000). *Pedagogía del ocio*. Barcelona: Laertes

Artur Parcerisa Aran, N. G. (2010). *La Educación social. Una Mirada didáctica*. Barcelona: Graó.

Reguera M. E. (1999). *Pedagogía para mal educados*. Madrid: Quilombo

Romero V. & Gómez M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar

Schiller F. (1990) *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Madrid: Anthropos

## Webgrafía

<http://www.amnistiacatalunya.org/edu/docs/nu-dec-infants.htm> [fecha de la consulta 12-11-14]

<http://issuu.com/craiuurv/docs/apa2> [fecha de la consulta 12-11-14]

<http://trajanoadoptau monumento.blogspot.com.es/2012/05/juegos-de-los-ninos-romanos-al-ver-el.html> [fecha de la consulta 21-11-14]

[http://ibytes.es/blog\\_menores\\_a\\_principios\\_de\\_siglo\\_xx.html](http://ibytes.es/blog_menores_a_principios_de_siglo_xx.html) [fecha de la consulta 21-11-14]

<http://definicion.mx/juego/> [fecha de la consulta 21-11-14]

<http://editoremancipado.blogspot.com.es/2011/01/de-pan-y-de-circo.html> [fecha de la consulta 01-12-14]

<http://definicion.de/juego/> [fecha de la consulta 01-12-14]

<http://www.qfrases.com/> [fecha de la consulta 01-12-14]

[https://prezi.com/3uvfpna\\_puge/la-palabra-metodo-se-deriva-de-los-vocablos-griegos-meta/](https://prezi.com/3uvfpna_puge/la-palabra-metodo-se-deriva-de-los-vocablos-griegos-meta/) [fecha de la consulta 15-02-15]

<http://etimologias.dechile.net/?me.todo> [fecha de la consulta 15-02-15]

<http://ajuntament.barcelona.cat/noubarris/ca/> [fecha de la consulta 15-02-15]



<http://yuslencicarrero.blogspot.com.es> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/86> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://es.wikipedia.org/wiki/Propedéutica> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://definicion.de/innato/> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://definicion.de/socializacion/> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Etologia.htm> [fecha de la consulta 01-03-15]

<https://www.veoverde.com/2010/05/el-potlach-la-ceremonia-del-dar/> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://www.eduardpunset.es/23019/general/apuesta-por-la-intuicion> [fecha de la consulta 01-03-15]

<http://www.economia48.com/spa/d/muestreo-opinatico/muestreo-opinatico.htm> [fecha de la consulta 01-03-15]

[http://www.geocaching.com/geocache/GC3WNVX\\_nou-barris-4-la-guineueta?guid=ef7b5f72-dfee-46bf-98af-301e9cd9818e](http://www.geocaching.com/geocache/GC3WNVX_nou-barris-4-la-guineueta?guid=ef7b5f72-dfee-46bf-98af-301e9cd9818e) [fecha de la consulta 02-03-15]

<http://ajuntament.barcelona.cat/noubarris/ca> [fecha de la consulta 02-03-15]

[http://www.ub.edu/pedagogia/queoferim/es/grau/grau\\_edu\\_social/](http://www.ub.edu/pedagogia/queoferim/es/grau/grau_edu_social/) [fecha de la consulta 31-01-15]

<http://elcajondelarteylacultura.blogspot.com.es/search/label/BLOQUE%20I%20ACCIÓ%20EDUCATIVA%20EN%20EL%20MUNICIPIO> [fecha de la consulta 08-03-15]

<http://www.proverbia.net/citastema.asp?tematica=38> [fecha de la consulta 09-04-15]



<https://www.google.es/search?q=frases+de+educacion+social&safe=active&biw=1437&bih=710&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=YAsoVfqtC8yBUeaEgbgF&sqi=2&ved=0CCwQsAQ#imgrc=HORTjxHTEB9xpM%253A%3BQCIDIW6cm7p7twM%3Bhttp%253A%252F%252Ftodasfrases.com%252Fwp-content%252Fuploads%252F2014%252F09%252Feduc.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Ftodasfrases.com%252Ffrases-sobre-educacion-de-eduardo-galeano%252F%3B465%3B318> [fecha de la consulta 10-04-15]

[http://w110.bcn.cat/portal/site/NouBarris/menuitem.41ac961c3611025387858785a2ef8a0c/?vgnextoid=8c65e6e34b295410VgnVCM1000001947900aRCRD&vgnnextchannel=8c65e6e34b295410VgnVCM1000001947900aRCRD&lang=es\\_ES](http://w110.bcn.cat/portal/site/NouBarris/menuitem.41ac961c3611025387858785a2ef8a0c/?vgnextoid=8c65e6e34b295410VgnVCM1000001947900aRCRD&vgnnextchannel=8c65e6e34b295410VgnVCM1000001947900aRCRD&lang=es_ES) [fecha de la consulta 11-04-15]



15. Anexos



## 15.1. Apartado 1: Historias de vida

### 1. Historia de vida de 1918

Nací el 30 de agosto de 1,918. Parte de mi niñez la pasé en Cuba. En aquellas épocas no gozábamos de tantos juguetes. Los juegos con los que solía jugar eran , por ejemplo, carretas pequeñas , carros de madera con hierro y un triciclo. Por otro lado, solía jugar con amigos en la calle. En esos tiempos, las calles del pueblo donde viví eran completamente de arena, pero para nosotros era el espacio natural y vital, en donde de una manera u otra sociabilizábamos los niños. Fue una etapa en la que éramos felices en la niñez. Con poca cosa ya estábamos contentos. Es decir, la sensación de sentimientos se resumían en felicidad.

Remontándome al pasado recuerdo claramente a unos niños que se llamaban Amarín, Ricardo, y al hijo del alcalde, que en estos momentos su nombre no lo recuerdo. Con ellos y algunos más nos pasábamos muchas tardes jugando. Parece increíble, pero unos simples barcos de papel nos unían, y éramos cómplices. Esto nos unía en un cariño grande y fraternal, un respeto entre nosotros y hacia los demás.

En este preciso momento estos recuerdos invaden mi vida, y vuelven a llenarme de alegría y felicidad. Los valores, desde mi humilde punto de vista, que me han transmitido estos juegos son el saber apreciar las pequeñas cosas. No se necesita tanto para ser feliz. Otro valor es el de la amistad. A lo largo de mi vida la amistad ha tenido y tiene un valor incalculable. La honestidad y el respeto también han sido un complemento de estos valores, que fui aprendiendo durante la sociabilización que tenía por medio de estos espacios con mis amigos.

Quisiera resaltar que por aquellas épocas éramos educados de diferente manera. Es decir, en mi infancia el juego era totalmente diferenciador de género. Los niños con los niños y las niñas con las niñas.

Los juegos femeninos eran: muñecas de trapo, de porcelana, las tabas, la soga, jugaban a la tienda, etc. En cambio los niños jugábamos a la pelota, al cometa, con bicicletas,...

Han pasado ochenta y pico de años y he podido ver el cambio que ha venido dando la sociedad. El niño, en esta época, le da el valor a las cosas según el momento. No creo



que sean mejores ni peores que los de antes, pero sí creo que se han perdido algunos valores , como por ejemplo, no se valoran las cosas materiales que se poseen. Al no faltarles casi de nada hoy en día, se desprenden fácilmente de lo que tienen, sin pensar ni un momento, el sacrificio que han tenido que hacer sus padres para que ellos gocen de estas cosas.

Por otro lado quiero resaltar el cambio de los valores familiares. De una u otra manera, el juego en equipo ayuda a aprender a convivir mejor que no el juego en solitario que favorecen las nuevas tecnologías. En esta sociedad actual globalizada y capitalista la estructura urbana y el cambio social invitan a que las sociedad esté educándose de manera individualista. Esto conlleva a que las familias se dispersen por diferentes motivos. Debido a las obligaciones cotidianas, nadie tiene tiempo para nadie. Esto se transmite a los niños, y es el resultado que recogemos las personas mayores. Ahora mismo, sentado en esta silla, solo me queda recordar que tengo una hermosa familia, pero no se puede comparar con aquellos tiempos en que estábamos todos juntos, alegres y felices.

Recuerdo mucho a mis amigos merendando en casa de mis padres, y esta actitud perduró por muchos años.



## 2. Historia de vida de 1920

Nací en 1,920 en un pueblo de Extremadura. Tuve muy poca niñez ya que quedé huérfana de madre al poco de nacer. Los juegos que recuerdo eran hacer dibujos en la arena con un palo mientras cuidaba el rebaño, hacer muñecas de paja, o correr, saltar y dar volteretas por la montaña. Pocas veces jugué con otros niños del pueblo ya que mi hermana mayor, que hacía el papel de madre, ocupaba mi tiempo enseñándome y haciéndome hacer las faenas de la casa.

Fui muy poco tiempo a la escuela, pero lo recuerdo como un tiempo muy feliz porque jugaba con los demás niños.

Los valores que creo que me han transmitido estos juegos son esencialmente la amistad, el aprender a compartir y a relacionarme con los demás. Pienso que en la actualidad los valores han cambiado. Yo, por ejemplo, le he querido dar a mis hijos todo lo que yo no he podido tener y disfrutar, y puede ser que me haya excedido y por eso mis hijos hayan desarrollado una personalidad más materialista e individualista.

Mis nietas, por ejemplo, me visitan poco, y cuando vienen se pasan el día con la Tablet o el móvil, habiendo realmente muy poca comunicación entre nosotras. A mi modo de ver las relaciones familiares han cambiado, y también las relaciones en general. Mis nietas (cuando me hablan), me explican que se comunican con sus amigos casi más por las redes sociales que no en persona. Para mí todo esto ha supuesto un cambio de valores. Los niños y adolescentes sociabilizan de otra manera, y esto influye en los valores de la amistad, el compañerismo y la unión familiar.

En conclusión, a pesar de tener mis hijos, me siento sola, lo que me ha llevado a una fuerte depresión debida a esta soledad y a la falta de cariño y comprensión.

### 3. Historia de vida de 1949

Nací en abril de 1,949. En aquella época, al disponer de pocos medios, me fabricaba yo misma los juguetes para jugar. Al tener como una de las asignaturas en la escuela de monjas a la que hacía labores, adquirí cierta habilidad para fabricarme estos juguetes. Los materiales que utilizaba para ello eran, arena cuando iba a la playa, y paja cuando iba al campo con mis tíos. Tenía pocos amigos. Los juegos en grupo a los que más jugábamos eran la cuerda y la charranca, y en solitario jugaba a vender, como si tuviera una minitienda.

En mi época jugábamos niños con niños y niñas con niñas, ya que en la escuela ya nos separaban por sexo. Entre el 75 y el 78 ya empezaron las clases mixtas, pero eso ya era en la generación de mi hija.

Los valores que me transmitieron los juegos fueron el compañerismo, humanismo para relacionarme, y colaboración con el grupo. Creo que en la actualidad se han perdido estos valores, en parte porque los tiempos han cambiado. Con las nuevas tecnologías se ha perdido la imaginación que se tenía de pequeño. Mi abuelo, que nació en el año 1,889, cuando iba a trabajar a las minas decía: *aprende más el necesitado que el abogado*. En aquellas épocas el contexto social era diferente al de hoy, la necesidad económica apremiaba. Por lo tanto, los niños de entonces no teníamos casi juguetes. Entonces lo que nos tenía que ayudar era la imaginación.

Los niños de hoy en día están más preparados para la vida, por ejemplo saben idiomas, de ordenadores, hacen deportes,... En la escuela, por ejemplo, hacen teatro, judo,... pero el valor de la comunicación se ha perdido porque la gente anda inmersa en sus obligaciones. Antes era todo más sencillo. No había dinero pero disfrutábamos de los juegos, y nos reíamos un montón. Hoy en día tienen más juegos pero no se ríen.

Yo, la verdad, es que no hago uso de las nuevas tecnologías, más que nada por comodidad y por el factor visual. Pero a esta edad creo que aún se pueden aprender muchas cosas. de hecho, yo, ahora mismo, estoy aprendiendo percusión, es decir, aprendo a tocar la batería. Hasta que te vas de este mundo uno puede seguir aprendiendo.



De pequeña aprendí a socializarme con los demás, cosa que sigo haciendo hoy en día,  
puesto que esto ya forma parte de mi carácter

#### 4. Historia de vida de 1951

Los juegos infantiles de mi época eran más libres, jugábamos mucho en la calle. Ahí era el único espacio donde coincidíamos con los niños, pero los juegos no solían ser conjuntos. Se tenían en general muy pocos juguetes, que se suplían con imaginación. No había nada de tecnología pero sí mucha lectura. También eran absolutamente sexistas. Se fomentaban los roles, de forma que las niñas ya jugábamos a ser mamás, a cocinar para la familia, coser, bordar... y los niños jugaban al fútbol, a luchar, a coches, trenes,... pero sí es verdad que los juegos casi siempre eran en compañía de más niños o niñas. Aprendíamos a relacionarnos, pero por sexos. Los valores que aprendimos también eran sexistas. Los niños eran los responsables de ser los proveedores y protectores de la familia y las niñas las responsables del cuidado de todos los miembros de la familia. Nuestros valores eran de unión familiar (pertenencia al grupo) y solidaridad. Hoy los niños y niñas juegan a juegos más individuales y solitarios, no juegan o juegan poco en grupo, tienen muchos juguetes, mucha tecnología, todo lo tienen más hecho, tienen poco espacio para la imaginación, pero también sus juegos son más igualitarios, no son sexistas, los roles ya no están determinados por nacer niño o niña, entre los dos sexos hay una relación más de igualdad. Quizás el sentido familiar y de ayuda a los individuos del grupo (padres, abuelos....) esté perdiendo fuerza, pero esos valores también los impone una sociedad mucho más exigente con las personas, donde se ha de estar muy preparado, y esto absorbe todo el tiempo del que se dispone. Yo creo que los juegos, como todo, evolucionan, y aportan los valores que cada sociedad necesita en su momento. Los niños de hoy puede que sean más individualistas y menos solidarios, pero también son más sinceros, e infinitamente más informados y preparados tecnológicamente.



## 5. Historia de vida de 1953

Con los juegos de antes jugábamos individualmente, con algún miembro de la familia o con otros niños en grupo. El juego individual creo que antes nos aportaba que los niños estuviéramos mas centrados en lo que hacíamos y nos ayudaba para un aprendizaje, para que después en la edad adulta estar más centrado. El juego familiar ayudaba a fomentar el afecto entre los miembros de la familia y cuando se jugaba en la calle se aprendía a compartir, saber perder y ganar y fomentaba la sociabilización.

En la actualidad creo que los niños pequeños juegan individualmente y en ese sentido creo que no han cambiado mucho las cosas, aunque antes teníamos menos juguetes y ahora los niños tienen muchos más y puede que el tener tantos eso hace que no valoren tanto lo que tienen y no se centren tanto en jugar con un juego sino que se dispersen más. A nivel juego-familia creo que actualmente debe haber de todo, familias que juegan algún tiempo con sus hijos y familias que por falta de tiempo no compartan ese espacio con sus hijos. En lo que respecta al juego social, creo que actualmente los niños ya no juegan en la calle como antes sino que se comunican a través de los medios tecnológicos. Por lo tanto, las relaciones en gran medida son a través de esos medios tecnológicos, aunque por otro lado también compartan las relaciones de grupo algún tiempo en la escuela u otros espacios.

En definitiva, creo que en general ha cambiado la sociedad, sobre todo por los cambios tecnológicos que han habido y que nosotros en nuestra infancia no teníamos. Por lo tanto, también entiendo que es normal que haya habido unos cambios en la forma del juego y en los valores de los mismos. En definitiva, considero que no es ni mejor ni peor, sino que es diferente y que dependiendo de la época de cada generación, la base del juego individual no ha variado mucho. En cambio, el juego social sí que ha cambiado.

Diría que la ventaja de ahora es que los niños desde muy pequeños están muy familiarizados con la tecnología, algo que ayuda a desarrollar el cerebro, pero no hay que olvidar que las personas necesitamos el contacto físico y el trato social para vivir y que eso en ninguna generación se tendría que perder.

## 6. Historia de vida de 1963A

Esta es mi opinión personal sobre cómo los juegos influyen en nuestra vida.

Si tengo que hablar de mi infancia tengo que hablar de una infancia muy feliz los primerísimos años que luego se complicó un poco con la llegada de unos hermanos pequeños que me complicaron un tanto la vida.

Soy la mayor de cuatro hermanos y una chica que, hoy en día, no querrá decir nada, pero yo nací hace 52 años, con lo que la cosa cambia un poco. Por aquellos entonces había juegos de niños y de niñas, y se puede uno imaginar, en una familia muy humilde venida de Andalucía a Cataluña para sobrevivir, a lo que me tocó jugar. Mis juegos estaban en la mayoría de los casos relacionados con el estatus de la mujer en la sociedad de la época. Jugábamos a mamás, a hacer comiditas, por cierto en un descampado de enfrente de casa en que machacábamos hierbas con piedras y las espolvoreábamos con arena, también a médicos, en fin, cosas cotidianas que en nada tienen que ver con los juegos de hoy.

Después estaban los juegos de patinar, saltar a la goma, saltar a la comba, que también me gustaban mucho, pero que tengo que reconocer que era muy patata.

Tengo que decir que a pesar de todo lo pasábamos bien aunque a ratos. Yo era una chica y no podía hacer según qué cosas porque te tildaban de marimacho o estaban mal vistas. Los valores que se aprenden con estos juegos quizás sean más de tipo de comunicación interpersonal y del tú a tú, y que hoy, a través de las tecnologías, han quedado desfasados.

Se ha perdido quizá el valor de la camaradería y del jugar al aire libre, y un cierto espíritu de aventura. A mí me cuesta un poco adaptarme, pero veo a mis hijos que lo hacen de una manera diferente que no creo que sea ni mejor ni peor, simplemente diferente. Pienso que si no descuidan las relaciones personales, no están detrás de un ordenador a todas horas del día, y le dedican un espacio para cada cosa, también puede tener su parte positiva.



## 7. Historia de vida de 1963B

Nací en 1963. Mi infancia transcurrió entre los años 60 y 70, años aún de dictadura, que fomentaba la mentalidad machista, entre otras cosas, y ello, evidentemente, al influir en la forma de educar, influía también en los juegos. En mi infancia, aunque lo que más recuerdo es mucha soledad, sí es cierto que los juegos de las niñas iban encaminados a educarnos en el rol de madres y amas de casa. Muñecas y sus complementos en mi caso. Pasaba muchas horas jugando sola con mis muñecas a “hacer de madre” (bañarlas, peinarlas, vestir las, etc.), aunque no fue un periodo muy largo. Abandone las ganas de jugar con muñecas muy pronto en comparación con otras amigas. Tenía un osito de peluche que conservé hasta muy mayor. Era mi amigo y tenía un sentimiento hacia él muy fuerte, yo diría que anómalo, pero él suplía mi falta de afecto. No recuerdo muchos juegos de mi infancia. Eran juegos solitarios la mayor parte de las veces. Me gustaba mucho dibujar y podía pasarme horas haciéndolo. En casa, cuando jugábamos juntos, solían ser juegos de mesa, como el parchís, o algún juego de cartas. De esos juegos aprendí la honradez. Jamás valía hacer trampas. Me hacía ilusión ganar, pero no era nada competitiva, no me importaba mucho perder. No tenía muchas cosas, aunque creo que era bueno para potenciar la imaginación. Fuera de casa, ya de pequeña, disfrutaba mucho al aire libre, tanto mar como montaña. Aprendí, sobre todo de mi padre, a respetar y a disfrutar de la naturaleza. Tenía una “vena” aventurera, que ha salido de mayor. Adoraba también a los animales, no les tenía ningún miedo y me encantaba jugar con ellos. Soñaba con tener un perro, aunque el recuerdo de ese tema no es nada agradable. También me sentía muy a gusto jugando en el agua. Tenía mucha facilidad para nadar, sumergirme, jugaba en el agua como si fuera un pez. Otra cosa que adoraba, aunque sólo duró dos años, era la danza. Bailar, el ballet, miraba cuando había ocasión en la tv espectáculos de ballet clásico. Para ser tan pequeña, valoraba el arte en general: música, baile, dibujo... En esa época no habían actividades extraescolares. Yo tenía muchas ganas de aprender muchas cosas, pero todo quedó por el camino. Los juegos preferidos de mi infancia, no eran muy típicos. Lo que más me gustaba venía más marcado por mi forma natural de ser que por nada que me enseñaran. Las tendencias han seguido de adulta: amor a la naturaleza, a los animales, a la aventura, ganas de saber y aprender... Los valores me llegaban del ambiente, de comentarios y del ejemplo más que a través de juegos, y sobre todo por parte de mi padre. Responsabilidad, honestidad, honradez.... Fuera de casa jugaba con otras niñas, más que niños, lo que era propio de



la época, por la separación de sexos. Me faltaba autoestima y eso hacía que a veces pareciera tímida, pero en cuanto cogía confianza no tenía problemas para hacer amigos.

Recuerdo algo que me encantaba, columpiarme, lo más alto que podía, y también me gustaban mucho las películas de Tarzan. Soñaba con vivir en la selva.



## 8. Historia de vida de 1969A

El juego al que jugábamos mayoritariamente los niños en la época en que yo salía a jugar a la calle era el fútbol. Nos pasábamos toda la tarde y los fines de semana, si el tiempo lo permitía, mañana y tarde, jugando partidos a 20 goles, y después cambiábamos los equipos y vuelta a empezar. Bien es cierto que, sobre todo a una edad más temprana, íbamos alternando con otros juegos. Poli y “ladra” (ladrón), era una variante de jugar a pillar, en la que se hacían 2 equipos: los polis pillaban (magaban) y los ladras huían. Sólo había una regla. No te podías salir de unos límites. Otra variante era jugar a la plaza. También era jugar a pillar pero alrededor de una plaza o edificio.

Nosotros usábamos un mercado al que dábamos vueltas. O el bote, una variante del escondite en la que se colocaba una pelota (o un bote) en un lugar determinado. Si conseguías llegar y darle una patada, el que magaba tenía que ir a buscarlo y volver a contar. O el cuba libre, otra variante de jugar a pillar en el que cuando te iban a pillar podías decir cuba y no te podían “pillar” pero no podías moverte hasta que otro jugador te tocara y dijese “libre”. O también podía ser con las palabras stop y salvado. O también el de “mosca”. Los jugadores hacían un pasillo y el que magaba, tenía que pasar por el medio. Los demás jugadores le podían pegar, pero al que viera pasaba a magar. Incluso a veces jugábamos a hacer guerrillas tirándonos pequeñas piedras, para lo cual solíamos usar obras urbanas, tanto para utilizarlas de escenario de las “batallas” como para proveernos de munición. He de aclarar que no recuerdo una sola vez que nos hiciéramos daño con cualquiera de estos juegos. También recuerdo haber jugado a carreras de chapas en circuitos que nos hacíamos en la arena.

Con pelota, también teníamos otros aparte del fútbol. Una temporada nos dio por el béisbol, pero como no teníamos ni pelotas de béisbol ni bates, inventamos una variante que era chutando una pelota. Y también, en un momento determinado, dejamos el fútbol un poco de lado y nos dio más por el baloncesto, propiciado seguramente por unas canastas del “Cola cao” que empezaron a poner por los parques. Aquí estoy hablando ya de una edad más cercana a la adolescencia, lo que propició a su vez que este juego ya nos lo tomáramos un poco más en serio, llegando, con el tiempo, a formar un equipo, a través de la asociación de vecinos del barrio, para jugar en la liga de “esport lleure” de Prosperitat, equipo que se mantuvo durante muchos años, y que incluso hasta no



hace mucho seguía existiendo, aunque con uno o dos de los jugadores “fundadores”.

En otro apartado, podría citar los juegos de mesa: Risk, Trivial Pursuit... a los que también nos pasábamos tardes enteras jugando en casa de uno o de otro.

Si he de decir qué valores creo que me han aportado estos juegos yo creo que principalmente me han servido como medio de relacionarme con los demás. He de decir que los que considero amigos míos de toda la vida, son todos de esta época. Después, evidentemente, a lo largo de tu vida vas haciendo más y buenos amigos, pero estos compañeros de juegos de la infancia con los que sigo manteniendo contacto son los que considero amigos míos de toda la vida, y sé que tanto por mi parte como por la suya, tengamos más o menos contacto, va a haber siempre un sentimiento de afecto que queda patente en las pocas ocasiones que por circunstancias de la vida nos reunimos.

Y no solamente me han servido para hacer estas amistades sino que también han sido el vehículo para conocer a mucha más gente. Por ejemplo, con el fútbol muchas veces se hacían partidos entre diferentes grupos de amigos, o entre diferentes calles. O bajabas a la calle y no podías jugar con tus amigos porque ya eran “pares”, y le preguntabas a otra gente si podías jugar. O sucedía al revés, alguien de fuera preguntaba si podía jugar con vosotros,...

Incluso, con el tema del baloncesto, como ya he dicho, nos llevó a entrar en la asociación de vecinos del barrio, entrando a conocer y a formar parte de este movimiento asociativo a través de este deporte. Además, como ya he dicho, mantuvimos esta actividad a lo largo de muchos años (unos siguieron con el baloncesto, otros nos pasamos otra vez al fútbol), sirviéndonos, cuando ya crecimos, como válvula de escape y como excusa para reunirnos con los amigos, además del simple placer de realizar una actividad que nos agradaba, que al fin y al cabo es por lo que juegas cuando eres niño, ni más ni menos.

Considero que actualmente sí es cierto que se está perdiendo esa capacidad de interrelacionarse entre los niños jugando juntos en la calle. Actualmente, los niños juegan más con juegos electrónicos, concebidos para poder jugar solos. Nada tengo



contra estos “juguetes” en principio. Pero creo que también sería beneficioso para los niños de hoy en día que salieran más a la calle a jugar y a relacionarse, puesto que creo que les ayudaría muy positivamente en el desarrollo de su personalidad. A mi modo de entender esto no deja de ser una parte importante de la preparación para la vida misma.



## 9. Historia de vida 1969B

Nací en 1,969. Realmente no sé si tuve del todo una infancia feliz. Sí que he jugado, como todos los niños, pero los juegos, como tantas otras cosas, estaban tremendamente influenciados por la figura de mi madre. Antes de seguir he de apuntar que provengo de una cultura muy tradicional y machista, puesto que nací en un pequeño pueblo del Perú.

Los primeros recuerdos que tengo son de jugar con mi madre. Ella desplegaba en el suelo un petate con los juguetes típicos de una niña, al menos de una niña de aquella época y en aquel contexto: muñecas, cocinitas, ropas para las muñecas,... y nos poníamos a jugar, y jugando mi madre ya me iba preparando para ser un ama de casa. También hay que tener en cuenta que yo era la única niña de 4 hermanos, con lo que aún mi madre se volcaba más en ese aspecto.

Recuerdo algo curioso de esa época y es que se dio la moda entre las niñas del barrio de organizar cumpleaños a las muñecas, imitando las fiestas que organizaban los adultos, y en las cuales incluso participaban las madres.

De ahí mi recuerdo salta a cuando empecé a integrarme con otros niños en el jardín de infancia, lo que aquí se conoce más como guardería. Allí recuerdo haber jugado con los otros niños haciendo figuras de plastilina, pintando, cantando, con juegos de montar figuras, rompecabezas, etc. y recuerdo también cómo las profesoras nos enseñaban valores como el respeto a los demás y el aprender a compartir.

De mi época de primaria recuerdo jugar con mis primos y hermanos a “las familias”, que consistía básicamente en imitar las estructuras familiares que veíamos en los mayores, fingiendo ser matrimonios en los que las muñecas y muñecos eran los hijos. O también jugábamos a “la escuela”, haciendo unos de alumnos y otros de profesores. La única sensación que recuerdo de estos juegos es que nos reíamos y nos lo pasábamos bien.

A medida que crecimos se disolvió este grupo familiar puesto que cada uno empezamos a ir a nuestros respectivos colegios y empezamos a relacionarnos con otros niños. En estos colegios los niños estaban separados por sexo, con los que los juegos se



diferenciaban claramente entre juegos de niños y de niñas. Yo recuerdo en esta época haber jugado mucho a los “llases”, juego consistente en hacer botar contra el suelo una bola de goma e ir cogiendo unas piezas de plástico de diferentes colores, según unas determinadas normas, con una mano antes de recoger la bola con la otra. A este juego recuerdo haber jugado también en casa con mi hermano pequeño y dos vecinos, y habérmelo pasado muy bien. También jugaba en esta época, con mis amigas, al matagente, juego en el que nos lanzábamos una pelota y nos íbamos eliminando, la liga, la sogá (aquí es la comba), escondidas, voléibol,...

Aparte de estos juegos colectivos, también nos entreteníamos, las niñas, en aprender a hacer labores, como tejer, bordar, coser, punto de cruz,... Esto venía facilitado por el hecho de que era una asignatura que teníamos en el colegio, lo cual puede dar una idea de la cultura en la que crecí.

Recuerdo que con la entrada de la adolescencia poco a poco se fue haciendo cada vez más complicado reunirnos a jugar, o bien porque algunas amigas ya se quedaban embarazadas y se casaban, o porque se iban a estudiar fuera.

En general, creo que los valores que más he aprendido con los juegos han sido el de la amistad, la solidaridad, el aprender a compartir, pero sobre todo creo que la disciplina, impuesta sobre todo por la figura de mi madre, quien también me enseñó por cierto la importancia del esfuerzo y del sacrificio para llegar a tener una educación que en un futuro me ayudara a ser autosuficiente.

Creo sinceramente que estos valores hoy día no se transmiten a través de los juegos, o se transmiten en mucha menos medida, en la misma medida en que mayoritariamente se han sustituido los juegos en grupo por juegos individuales, en su mayor parte a través de soportes tecnológicos (consolas, tablets, ...). Y creo que sí sería recomendable hacer un esfuerzo por incluir los juegos clásicos en grupo en el tiempo que nuestros niños dedican al ocio.



## 10. Historia de vida de 1972

Nací 1972, y te cuento lo que más o menos recuerdo de los juegos de infancia. En el ámbito familiar, al ser 4 hermanos, a mis padres les gustaba regalarnos muchas veces juegos de mesa. En concreto, varias Navidades los "juegos reunidos geiper" que eran "lo más" de aquella época. Consistía en una caja con varios tableros y fichas, con los que podías jugar a varios juegos distintos, hasta 55, creo recordar. También a mi padre le gustaba jugar a otros juegos de mesa: damas, cartas, también ajedrez. Digo en Navidades porque en aquella época era la única época del año que había juguetes, casi, y lo que buenamente podían comprar mis padres, al igual que en la mayoría de hogares de entonces, era lo justo. Nosotros tuvimos la suerte de que mis padres siempre nos regalaban, con lo cual también lo valorábamos mucho más, digo, que ahora, que normalmente tienen la mayoría de los niños tantos juguetes y lo último en tecnología que a veces no aprecian nada. Los juegos de mesa nos aportaban saber debatir, perder, compartir, expresarte, ganar y relacionarnos mejor con los demás. También adquieres habilidad mental, yo los recuerdo con mucho cariño. A diferencia de los niños de ahora (digo siempre en general o una mayoría), que pueden pasar horas delante de un juego de ordenador o consola, y se olvidan de que hay mundo a su alrededor. Yo pienso que en pequeñas dosis está bien porque saber manejar y ser hábil con las nuevas tecnologías es importante, pero cuando ese juego individual se convierte en el principal tiempo de ocio creo que es un problema para la sociedad, pues los valores como la empatía, el respeto, la solidaridad, etc., se aprenden desde pequeños, y tienen una gran importancia los juegos en grupo. Yo con mis amigos salía mucho a la calle, al parque, jugábamos a churro, mediamanga mangotero, al pilla pilla, escondite, policías y ladrones etc. Estábamos deseando salir a la calle. Me parece que estos juegos nos daban los valores que también he dicho antes de interrelacionarnos, (compartir, lealtad, confianza..), ejercicio físico y tomar el aire y el sol. Considero insano que un niño en la actualidad pase tantas horas encerrado delante de una pantalla.

En lo que se refiere al `paso a la adolescencia, en lugar de ir al parque a jugar, nos juntábamos igualmente pero salíamos a dar una vuelta, al centro del barrio, Barcelona, playa, bares..; supongo que los chicos de ahora hacen lo mismo pero cuando se juntan washcan más en lugar de hablar, y se están más en los ordenadores con el facebook. Pero no hay que olvidar tampoco que el cambio en los hábitos de los niños y adolescentes



también es debido al cambio de modelo en la familia. Muchos son hijos únicos, y ahora no es como antes, que los niños salían solos a la calle y no pasaba nada.

En conclusión, creo que sí se están perdiendo valores en determinados segmentos de la sociedad, pero también hay una gran parte de esa nueva generación muy preparada, y con buenos valores, que participan en proyectos solidarios y nos dan una gran lección.



## 11. Historia de vida de 1976

Nací en el 1976. Con eso no digo que sea un dinosaurio pero a veces me siento así, sobre todo cuando veo a mis hijos relacionarse y jugar.

En treinta años hemos pasado de salir de la escuela, merendar y salir a la calle a buscar las pandillas de niños que vivían cerca para jugar, a un modelo donde los niños salen del colegio, no tienen tiempo de merendar, hacen miles de extraescolares, llegan tarde a casa con el tiempo justo de hacer sus tareas, cenar y conectarse a sus tablets, consolas u otros utensilios electrónicos hasta la hora de dormir.

Los juegos en los ochenta eran con cuerdas, gomas, o con una tiza dibujábamos una charranca, tirábamos la piedra y a la pata coja la cogíamos. También recuerdo haber jugado a pica paret, al potro, a canicas, o a matar si teníamos una pelota.

Cuando estábamos en casa jugábamos a muñecas, o a secretarias (con un boli y una libreta), a hacer de profesoras, o con los hermanos montábamos una cabaña con cuatro sillas, una manta y unas pinzas de la ropa (éramos indios y vaqueros).

Hoy mis hijos y sus amigos cuando van al parque tienen que llevar todo el arsenal de cosas para poder montarse un juego. Luego los observas cuando ya han empezado y se les ve felices corriendo y saltando, pero lo extraño es que les cuesta empezar el juego (falta de costumbre).

Los niños necesitan patines, patinetes, pelotas, para disfrutar del aire libre, eso si quieren salir de casa que siempre ponen mala cara. Les cuesta desprenderse de su aparatito multimedia. Por no hablar del whatsapp... que sales a tomar un vermú y tienes a la adolescente de turno enganchada a un aparato diciendo que no lo puede guardar ya que hay alguien virtual que se le enfada si no le contesta... En mi caso, que tengo tres niños, sería fácil que si están en una calle peatonal soleada se pusieran a jugar a algo los tres. Pues no, surge la guerra a ver si me dejas el móvil, y lo que más sorprende es que con él en la mano se acaba toda la protesta.



A mi entender esta generación es la generación de que sin datos no hay vida. Los pequeños tienen apps de puzzles, de vídeos, de lo que sea, pero eso sí, on line. Lo mejor y lo peor está on line. Todo es fácil, explícito, no dejan nada para el desarrollo de la imaginación. Pintan en una tablet, leen en un ebook, le dan de comer a su mascota virtual, y así pasa que cuando están juntos sin máquinas pasan un buen rato hasta que descubren que los amigos son mejor de carne y hueso, lo mismo que las mascotas...

La evolución de los comportamientos está claramente vinculada a los cambios en la sociedad. Hoy en día la gran ciudad, los barrios, no son como antes. No pueden salir a la calle solos por culpa de la violencia y el miedo que tienen los padres a que sus hijos bajen solos a la calle, y pasan de las actividades dirigidas a estar en casa donde los juegos cada vez son más virtuales y basados en la tecnología. Los amigos están en otras casas conectados al mundo a través de redes sociales y para ellos la plaza es el chat. Se critican on line, su vida social se cuenta en likes y cada paso que dan está en Instagram. Antes quedábamos para ir a jugar a baloncesto o a fútbol, ellos comentan la prueba que superaron en el juego de la play station.

Con esta comparación entre dos épocas no tan distanciadas nos damos cuenta de la revolución tecnológica y cómo ha influenciado en la vida de nuestros jóvenes. Hoy si no tienes internet (según ellos) no puedes estudiar, aunque en casa existan cientos de libros y enciclopedias, atlas, etc. No saben los recursos que se están perdiendo.

Cuando yo era pequeña hacíamos los vestidos a las muñecas con telas viejas, cosíamos (¿coser?, ¿eso qué es?, me dice mi hija de catorce años), nos montábamos en el patio del colegio una cabaña con cuatro piedras y cuatro ramas,... Hoy no podríamos, todos los patios están asfaltados, no hay árboles. ¿Es culpa de ellos que hayan limitado su capacidad creativa? Creo que no. Hemos protegido tanto a estos niños que se están perdiendo algo tan valioso como la propia experiencia y el fracaso. El ir por la calle mirando cuándo hay que cruzar, el resolver sus propios problemas sin la intermediación de un adulto. El que los hermanos mayores protejan a sus hermanos más pequeños o incluso que los mayores de la pandilla fueran los responsables de sus vecinos más pequeños.



La conclusión es clara: individualismo, timidez, poca autonomía y falta de capacidad para las relaciones personales. Es un problema, un cambio que es general en la sociedades más ‘avanzadas’. Por otro lado es un cambio que se da en nuestros niños, porque en los hijos de la inmigración más reciente no se da. En mi barrio, ‘Prosperitat’, aún se ven grupos de niños jugando en la calle, muchos de ellos de origen latino, o indio, pakistanís,... niños que en su cultura todavía no ha entrado el consumismo capitalista en estado puro y todavía gozan de la calle, de la compañía y de la vida real.

Otro factor que ha llevado a estos cambios de conducta es la urbanización que han hecho los políticos de las ciudades. Un urbanismo pensado en el consumo y en sacar el máximo rendimiento del espacio público. Cada vez hay menos sitios con asientos donde la gente mayor se reúna para charlar mientras sus niños juegan. Todo es de pago. Grandes avenidas llenas de bares y sin un banco donde leer el periódico o descansar después de un paseo. Cada vez menos fuentes de agua potable. Menos pistas para patinar sin pagar. Ni pistas de baloncesto. Ni campos de futbol de entrada libre... todo tiene un precio.

Realmente la tecnología que es súper útil para muchas cosas, para otras muy importantes es un hándicap.



## 12. Historia de vida de 1981

Tinc trenta-tres anys i sóc d'Armènia, un país que va formar part de la URSS en la seva època. Bé, doncs la meva infància ve molt marcada per l'època del comunisme, i em recordo que jugàvem tot el dia al carrer, tant jocs d'estiu com d'hivern.

Haig de dir que jugàvem les nenes amb els nens, no hi havien gaires jocs per sexes, només quan les nenes saltàvem la goma, els nois això no ho feien. En canvi, ells jugaven a futbol. Majoritàriament, jugàvem junts: amagar, saltar la corda, matar, burro i policia, els pirates, que consistia en imaginar-nos una barca i pirates. Llavors ens dividíem en grups que interpretaven diferents papers. Després hi havia la granota, en que botàvem una pilota de goma a la paret i saltàvem esquivant-la. També eren molt divertits els jocs d'hivern. Fins i tot fèiem campana en alguna classe per anar a jugar fent la guerra amb boles de neu, baixàvem en trineus, esquivàvem, i, és clar, arribàvem a casa tots xops! Així que no ens frenava res, jugàvem sempre tant si nevava com si plovia.

Els valors que aportaven aquells jocs eren d'amistat, de companyerisme, de cooperació, de socialització, de respecte, sobretot quan els/les líders del grup eren més grans que la resta, llavors mereixien un cert respecte. L'edat significava saviesa. Però crec que el valor més gran era la transmissió de la cultura a través dels jocs, ja que en cada festa popular o tradicional tenien especial lloc els jocs, per exemple: la Festa de l'aigua al juliol: tothom tira aigua a l'altre, Festa de nuvis recent casats, que podria ser l'equivalent d'una mena de Sant Joan d'aquí, on tots els convidats fan una rotllana al voltant del foc, canten cançons i comencen a saltar sobre el foc. Els nens i les nenes fan una baralla/combat de broma on els avis fan veure que perden. També els jocs de guerra d'ous de Pasqua, on a cada família es decoren els ous de Pasqua i després els infants de cada casa van a cal veí per fer la guerra d'ous amb altres nens. Doncs són jocs que fan que revifar la tradició, la cultura, i mantenen viva la imaginació i la creativitat de la canalla.

Lamentablement, avui en dia, això ha canviat, ja no existeixen espais urbans dedicats al joc. També les noves generacions estan perdent aquest esperit màgic dels jocs, de saber compartir, escoltar, plorar, riure. Ara estem a l'era del consumisme, del capitalisme,



que ja han esborrat aquesta innocència de la meva infància. Ara estem “fabricant” infants amb els caps “*input*” o “*output*”, amb tanta pantalla digital que, sens dubte, fomenten l’egoisme i l’individualisme. Ara “l’apego” només el tenen amb “amics” virtuals, amb els candycrash, el whatsapp, el google, i encara podria continuar amb uns quants més.



## 15.2. Apartado 2: Cuadro de autoevaluación del TFG

FASES	ASPECTOS EVALUABLES	NOTA
PROCESO	Elección del tema y planteamiento claro del trabajo a desarrollar	12345678910
	Análisis del estado de la cuestión	12345678910
	Viabilidad y organización del plan de trabajo	12345678910
	Dificultades para el desarrollo del trabajo	12345678910
	Asistencias a las sesiones grupales	12345678910
	Asistencia a las tutorías individuales	12345678910
	Presentación de los trabajos parciales	12345678910
ASPECTOS FORMALES	Presentación formal general del trabajo	12345678910
	Adecuación a la estructura propuesta	12345678910
	Buena redacción, ortografía y sintaxis	12345678910
	Las citas y la bibliografía adecuadas y bien referenciadas	12345678910
ASPECTOS CUALITATIVOS Y DE CONTENIDOS	Lógica interna del trabajo y coherencia textual y reflexiva	12345678910
	Claridad y rigor en el desarrollo del trabajo	12345678910
	Fundamentación teórica rigurosa	12345678910
	Fundamentación práctica rigurosa	12345678910
	Aportaciones propias, originalidad y creatividad	12345678910
	Nota global del trabajo	12345678910

### Observaciones:

Considero el proceso satisfactorio.

### Sugerencias y aspectos a mejorar:

Considero el proceso satisfactorio.

