



REVISTA DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ■ ROSA SENSAT  
**in-fan-cia**  
*educar de 0 a 6 años*

Asia

2007  
MARZO  
ABRIL  
**102**

# La teoría del origen histórico-social del juego de Elkonin

## en la investigación del juego infantil

### Origen histórico-social del juego de rol

Elkonin (1978/1980) partiendo de las hipótesis desarrolladas por Vygotski elaboró una teoría explicativa acerca del origen o naturaleza social del juego del rol.

El objeto de su investigación fue la naturaleza y el contenido del juego de roles, la psicología de la forma desplegada de la actividad lúdica, su origen, desarrollo y decadencia, su importancia para la vida y el desarrollo del niño, en tanto que forma y configuración la personalidad. Sus aportaciones al estudio del juego pueden sintetizarse en cinco enunciados.

**Elkonin plantea una teoría del origen histórico-social del juego de rol, desde la que considera que: El juego de rol o protagonizado surge en un momento histórico del desarrollo de la humanidad en el que los niños quedan apartados de la sociedad productiva, del trabajo. El juego no surge espontáneamente, sino debido a la educación de los adultos. Las actividades y relaciones del hombre influyen en el juego de los niños. El juego es una unidad orgánica entre el papel y las acciones. El juego realiza una importante contribución al desarrollo psíquico del niño tanto por su papel en el descentramiento cognitivo como por su papel en el desarrollo moral.**

La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las tareas tempranas de su desarrollo y en su papel colectivo».

Desde esta perspectiva se define el juego como una actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones

### Maite Garaigordobil

Elkonin (1978/1980) se adhiere aunque con algunas precisiones, a la definición de juego dada por los etnógrafos Vsevolodski-Guernegros:

«Llamamos juego a una variedad de práctica social, consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito práctico real:

sociales, y considera que en el juego del rol influye sobre todo la esfera de la actividad y las relaciones entre personas: «El fondo del juego protagonizado en forma desplegada no es el objeto, ni su uso, ni el cambio de objeto que pueda hacer el hombre, sino las relaciones que las personas entablan mediante sus acciones con los objetos; no es la relación hombre objeto sino la relación hombre hombre» (Elkonin, 1978/1980).

En su opinión, los temas de los juegos no se extraen únicamente de la vida de los niños sino que tienen un fondo social y, por lo tanto, no pueden ser un fenómeno biológico. Por ello Elkonin concluye que el fondo, la naturaleza y el origen del juego es social, y que nace de las condiciones de vida del niño en la sociedad: «El juego se presenta como una actividad que responde a la demanda de la sociedad en la que viven los niños y de la que deben llegar a ser miembros activos» (Elkonin, 1978/1980).

Esta formulación del origen social del juego se fundamenta también en datos recogidos por antropólogos como Mead que en 1931 describió la vida de los niños en una sociedad de pescadores primitivos de la Melanesia en la que destacaba la casi ausencia de juego en el que se representarían las escenas de la vida de los adultos, o como el antropólogo Levingston que en 1947 al describir la vida de una tribu, la de los bacalahari escribió que no había visto nunca jugar a sus hijos.

Basándose en estos datos Elkonin (1978/1980) propone que la ausencia de los juegos protagonizados es debida a una situación especial de los niños en estas sociedades. Situación que ha relacionado con la temprana incorporación de los niños de las tribus en la sociedad del trabajo, es decir, en la sociedad de los adultos. En su opinión no es posible determinar con exactitud el momento histórico en el que apareció el juego del rol pero lo asocia con un cambio en la situación del niño en la sociedad: «En las etapas tempranas de la humanidad, cuando las fuerzas productivas aún se encontraban en un nivel primitivo, en el que la sociedad no podía afrontar el sustento de sus hijos y en el que las herramientas permitían incluir directamente, sin preparación especial alguna a los niños en el trabajo de los adultos, no existían ejercicios especiales para aprender el manejo de las herramientas ni menos aún el juego protagonizado. Los niños entraban en la vida de los mayores, aprendían el manejo de las herramientas y todas las relaciones participando directamente en el trabajo».

Para este investigador el desarrollo sucesivo de la producción, la complicación de los útiles de trabajo, la aparición de formas más complejas de división del trabajo y de nuevas relaciones de producción, da lugar a que se compliquen aún más las posibilidades de incluir a los niños en el trabajo productivo. Son necesarias algunas facultades para dominar los instrumentos y la sociedad crea objetos, es decir, juguetes para ejercitar estas facultades. Además, aparece el juguete simbólico con el que los niños reconstituyen las esferas de la vida y de la producción a la que aspiran. En este momento, en el que el niño queda separado de la preocupación de su propio sustento y de la participación en el trabajo productivo, se inicia un período en el que los niños quedan abandonados a sí mismos y se constituyen las comunidades infantiles, en las que empieza a aparecer el juego de rol o protagonizado donde representan las relaciones de los adultos.

Desde su perspectiva el juego protagonizado nace a lo largo del desarrollo histórico de la sociedad, como resultado del cambio de lugar del niño en el sistema de relaciones sociales. Por consiguiente es de origen y naturaleza social, y su nacimiento se relaciona con unas condiciones sociales muy concretas de la vida del niño en la sociedad y no con la acción de energía instintiva innata o interna de ninguna clase.

### **El juego no surge espontáneamente sino debido a la educación**

En relación a los motivos inductores del juego, Elkonin no acepta las teorías profundas (teoría del placer, de la satisfacción, de los impulsos

primarios internos, de la auto-afirmación), y considera que el camino del desarrollo del juego que va de la acción concreta con los objetos a la acción lúdica sintetizada y de ésta a la acción lúdica protagonizada (hay cuchara, dar de comer con la cuchara a la muñeca, dar de comer a la muñeca como la mamá) requiere en todas las transiciones enumeradas de la dirección de los adultos: «La idea de la espontaneidad del desarrollo del juego protagonizado por los niños es debida a que los adultos no se dan cuenta de la dirección que ejercen realmente de manera espontánea» (Elkonin, 1978/1980). Así, el nexo entre el papel y las acciones relacionadas con él, debe ser descubierto al niño.

### **Influencia de las actividades y relaciones del hombre en el juego**

Elkonin (1978/1980) observa que en el juego protagonizado o de rol de los niños preescolares influyen sobre todo las actividades y relaciones humanas, que su contenido fundamental es el hombre, condicionando las distintas esferas de la realidad de distinto modo en el surgimiento de éste. Con la finalidad de esclarecer el problema de las premisas psicológicas en que se basa la adopción del papel y el desarrollo del contenido del papel interpretado por el niño en el juego subraya:

- El juego es posible únicamente si hay ficción. El aspecto constitutivo del juego es asumir un papel.
- La esencia interna del juego estriba en reconstituir las relaciones entre las personas.

- El sentido del juego cambia con la edad. Para los menores (3-4 años) el sentido está en las acciones de la persona que representan; para los de mediana edad (4-5 años) está en las relaciones de estas personas con los otros; y para los mayores (5-6 años) en las relaciones típicas de la persona cuyo papel representa.
- Cada papel oculta determinadas reglas de acción o conducta social.
- Una condición psicológica esencial para que el juego surja, es la manifestación de ciertas relaciones que sean reales para el niño. Primero las relaciones del adulto íntimo del niño, luego las existentes entre los adultos, y al final del desarrollo la actitud del niño con los adultos.

### El juego como unidad orgánica entre el papel y las acciones

Para este psicólogo son el papel y las acciones dimanantes de él lo que constituye la unidad fundamental e indivisible de la evolución de la forma del juego. Al estudiar la evolución del juego y observar que con un mismo argumento los niños de distinta edad reflejan distintos contenidos, describe cuatro niveles en el desarrollo del juego del rol (ver clasificación adjunta).

En el trabajo de Elkonin estos niveles de edad, no lo son en cuanto a que estén determinados por la edad, sino que son más bien grados de desarrollo del juego de rol o protagonizado. Respecto a las fuentes del contenido de los mismos subpara que «la fuente fundamental del enriquecimiento del contenido del juego son las ideas que los niños tienen de la realidad, y si no las tienen el juego no puede llevarse a cabo» (Elkonin, 1978/1980).

| Primer nivel<br>3-4 años                                                                                                                                  | Segundo nivel<br>4-5 años                                                                                                                                                                           | Tercer nivel<br>5-6 años                                                                                                                                                                                                                       | Cuarto nivel<br>6-7 años                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Contenido</b>                                                                                                                                          | <b>Contenido</b>                                                                                                                                                                                    | <b>Contenido</b>                                                                                                                                                                                                                               | <b>Contenido</b>                                                                                                                                                                                                    |
| El contenido central del juego son principalmente las acciones con determinados objetos dirigidos al compañero de juego (dar de comer, lavar al bebé...). | El contenido es la acción con el objeto, pero se pone en primer plano la correspondencia de la acción lúdica a la acción real.                                                                      | El contenido fundamental del juego llega a ser la interpretación del papel y la ejecución de las acciones dimanantes de él, entre las que comienzan a destacar las acciones transmitidas del carácter de las relaciones con los participantes. | El contenido fundamental es la ejecución de las acciones relacionadas con la actitud adoptada entre otras personas.                                                                                                 |
| <b>Papeles</b>                                                                                                                                            | <b>Papeles</b>                                                                                                                                                                                      | <b>Papeles</b>                                                                                                                                                                                                                                 | <b>Papeles</b>                                                                                                                                                                                                      |
| Los papeles existen en la realidad pero vienen determinados por el carácter de las acciones, no los determinan ellos.                                     | Los papeles se demuestran, se reparten las funciones y ejecutan acciones relacionadas con el papel.                                                                                                 | Los papeles están bien perfilados, mencionan los papeles antes de que comience el juego, y éstos papeles determinan el comportamiento del niño.                                                                                                | Los papeles están claramente perfilados y destacados; el habla tiene un carácter teatral manifiesto.                                                                                                                |
| <b>Acciones</b>                                                                                                                                           | <b>Acciones</b>                                                                                                                                                                                     | <b>Acciones</b>                                                                                                                                                                                                                                | <b>Acciones</b>                                                                                                                                                                                                     |
| Las acciones son monótonas, repetitivas, y se observan infracciones a la lógica de las acciones (el orden de sucesión de los hechos no es esencial).      | La lógica de las acciones viene determinada por la sucesión observada en la vida real, y no se acepta la alteración de la continuidad de las acciones (aún no se rechaza con fuerza la infracción). | La lógica y el carácter de las acciones se determinan por el papel, siendo variadas, y las infracciones a la lógica de las acciones es protestada.                                                                                             | Las acciones se despliegan en el orden y la lógica real; son múltiples y reflejan la variedad de las realizadas por la persona a quien el niño representa, y la infracción a la lógica es manifestamente rechazada. |

Al investigar el aprendizaje infantil de las reglas del juego plantea que en las fases tempranas del desarrollo no hay una frontera clara entre las reglas y los juegos protagonizados, interesándose más por lo común de ambos (juego de reglas juego de rol) que por la génesis de los juegos con reglas acabadados como la rayuela o el dominó. De sus observaciones se desprende que la cantidad de juegos dramáticos con argumento disminuye en tanto que los juegos de reglas sin argumento aumentan al final de la edad preescolar (a los 7 años, a diferencia de los 5 se dan cuenta de su impulso a saltarse la regla y la acatan conscientemente). Llevando a cabo una serie de experimentos dirigidos a aclarar el proceso de aprendizaje de las reglas del juego, llega a las siguientes conclusiones:

- El papel contribuye a que se acate la regla, primero, porque le da un sentido y la hace necesaria para el niño, y segundo porque le brinda la posibilidad de controlar su acatamiento.
- El acatamiento de la regla convencional, depende de que haya o no compañero, y su presencia aumenta las posibilidades de acatamiento.
- En el juego dinámico desplegado con reglas variadas la situación exterior del juego y su trama general se conocen antes que las reglas convencionales y ésta situación desempeña en el aspecto funcional el mismo papel que el argumento en el juego de rol.
- Existen una unidad orgánica del argumento y de las reglas del juego, siendo de importancia primordial el argumento para formular las reglas. Las reglas vienen determinadas por el contenido fundamental del papel y se complican a medida que se desarrolla y complica dicho contenido.

Desde su punto de vista, los juegos protagonizados y los juegos de reglas antes del fin de preschool guardan una unidad interna tan grande que puede hablarse de una sola trayectoria, observa las reglas convencionales totalmente desligadas del argumento sólo a finales de la edad preescolar, y considera que cuando el niño se toma la regla como entidad convencional es indicio de que ya está preparado para ir a la escuela.

#### **Funciones del juego en el desarrollo psíquico: Impacto emocional de la actividad humana, descentramiento cognitivo y desarrollo moral**

Los estudios realizados por los psicólogos rusos han destacado la importancia del juego para el desarrollo de la independencia, del colectivismo, así como su papel en la asimilación de las normas morales, y en el enriquecimiento de sus nociones sobre el mundo circundante. Elkonin, en la misma dirección que Vygotski, estimó el importante alcance del juego en el desarrollo psíquico, postulando los siguientes valores del mismo:

##### *a) Juego e impacto emocional de la actividad humana*

De sus observaciones concluye que pasada la primera infancia el niño descubre el mundo de los adultos con su actividad, sus funciones, relaciones, y en este momento el adulto comienza a ser un modelo para él: «El niño ve ante todo al adulto por el lado de sus funciones. Quiere actuar como él, se siente dominado totalmente por ese deseo... Esta sensación es tan grande, que basta una pequeña alusión para que el niño se convierta en adulto. Por la fuerza de esta sensación con

gran facilidad asumen papeles de adultos» (Elkonin, 1978/1980). En la misma dirección que Vygotski considera que la trascendencia del juego en la evolución de la esfera de las motivaciones y necesidades del niño es importantísima, pero desde su perspectiva, el juego no se presenta como actividad que tenga una realidad íntima con la esfera de las necesidades del niño, sino que en él se opera la orientación primaria del impacto emocional en los sentidos de la actividad humana, y se adquiere conciencia del limitado lugar de uno en el sistema de relaciones con el adulto, sintiéndose la necesidad de ser adulto. En su opinión, en ninguna otra actividad se entra con tanta carga emocional en la vida de los adultos, ni se resalta tanto las funciones sociales y el sentido de la actividad de las personas como en el juego, siendo ésta la trascendencia primordial del juego protagonizado en el desarrollo del niño.

##### *b) Juego y descentramiento cognitivo*

Analizando los resultados de la investigación experimental de Nedospásova (1972), Elkonin plantea que en el juego se opera el descentramiento cognitivo del niño: «El juego se nos presenta como una actividad en la que se opera el descentramiento cognoscitivo y emocional del niño. En ello vemos la gran importancia que el juego tiene para el desarrollo intelectual. Ya no se trata sólo de que en el juego se despliegan o forman operaciones intelectuales sueltas, sino de que cambia de raíz la posición del niño frente al mundo circundante y se forma el mecanismo propio del posible cambio de posiciones y coordinación del criterio de uno con los otros

posibles. Este camino precisamente ofrece la posibilidad y abre vías para que el pensamiento pase a un nivel más elevado y constituya nuevas operaciones intelectuales» (Elkonin, 1978/1980). Para Elkonin, el juego protagonizado se presenta como práctica real no sólo del cambio de postura al adoptar un papel, cambio constante de la postura del niño (= real) y del adulto (= papel), sino también como práctica de relaciones con el compañero de juego. No sólo como práctica real de acciones con los objetos en congruencia con los significados atribuidos, sino también como práctica de coordinación de puntos de vista sobre los significados de estos objetos sin manipulaciones directas. Por ello el juego es un proceso de descentramiento cognitivo permanente.

### c) Juego y desarrollo moral

Sus estudios sobre el juego de rol le permiten observar que al representar un papel hay un modelo de conducta implícito en el mismo, con el cual el niño compara y verifica su conducta. El niño, por un lado, interpreta su papel y, por otro lado, verifica su comportamiento, aunque esta función verificativa es muy débil aún y sigue requiriendo de la situación y de los compañeros del juego: «En ello radica la debilidad de esa función

naciente, pero el valor del juego consiste en que esa función nace aquí, por eso puede considerarse que el juego es escuela de conducta arbitraria» (Elkonin, 1978/1980).

Desde este análisis del juego, el contenido de los papeles se centra principalmente en las normas de las relaciones entre las personas, así en el juego el niño pasa a un mundo desarrollado de formas supremas de actividad humana, a un mundo desarrollado de reglas de las relaciones entre personas, por ello las normas en las que se basan estas relaciones devienen por medio del juego en fuente del desarrollo moral: «En este sentido, por mucho que se pondere la importancia del juego difícilmente podrá ser sobrestimada. El juego es escuela de moral, pero no de moral en la idea, sino de moral en la acción» (Elkonin, 1978/1980).

Además, en esta perspectiva teórica se incide en la importancia que reviste el juego para formar una colectividad infantil armónica, para inculcar independencia, para educar en el amor al trabajo, para corregir algunas desviaciones conductuales de ciertos niños y para muchas cosas más: «Todos estos efectos educativos se fundan en la influencia que el juego ejerce sobre el desarrollo psíquico del niño y sobre la formación de la personalidad» (Elkonin, 1978/1980). ■



David B. Elkonin

### Bibliografía

- ELKONIN, D.B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río. (trabajo original publicado en 1978)
- GARMIGORDOBI, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conductas prosociales y creatividad*. Madrid: Práximide.