

Por María Luján Morfi y María Victoria Minetti

Mucho se ha dicho sobre la nueva generación de estudiantes que, "natividad tecnológica" de por medio, tienen otras maneras de aprender más orientadas a la interactividad que pueden brindar los videojuegos, simulaciones o realidades virtuales. Sin embargo, la historia confirma que el simple juego (sin mediación de la tecnología, a secas, no sólo computarizado) también ha sido considerado una herramienta pedagógica en el pasado.

En el libro titulado "Homo Ludens", el filósofo e historiador holandés **Johan Huizinga** afirma que el siglo XVIII decidió llamar a nuestra especie "Homo Sapiens", pero dado que con el paso del tiempo nos hemos dado cuenta de que no somos tan racionales como pensábamos, la modernidad se inclinó por designarnos como "Homo Faber", o el hombre hacedor. Sin embargo, continúa Huizinga, existe una tercera función tan importante como el razonar y el hacer, que se denomina jugar. Por lo tanto, bien podríamos merecer la nomenclatura de "Homo Ludens", o el hombre jugador. Presentando un análisis teórico pionero, el libro se propone trabajar con el juego como un fenómeno cultural, estudiando el lugar que ocupa dentro de las otras manifestaciones de la cultura.

Con esta concepción del juego en mente, podemos hablar de la presencia de lo lúdico y su combinación con la educación, rastreándola a lo largo de la historia de la humanidad. Pero antes de embarcarnos en ese viaje, veamos una definición propuesta por **Virginia Romero y Montse Gómez**

en el libro "

El juego infantil y su metodología

":

"Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios."

A partir de esta definición, podemos deducir algunas características intrínsecas del juego:

-
Implica actividad

-

Es un fenómeno social

-

Tiene un fin en sí mismo

-

Es una actividad placentera

-

Debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario

-

Tiene una limitación espacial y temporal

Hasta aquí ya sabemos algo con seguridad: el juego es parte primordial de la vida del hombre. Sin embargo, su conexión con el aprendizaje y las posibles ventajas de su uso en las instancias educativas formales todavía es cuestionada. Muchos educadores se han focalizado en sólo algunas de las características mencionadas (como el carácter placentero, libre y espontáneo), lo que los ha llevado a pensar el juego como pérdida de tiempo, o en el mejor de los casos, como actividad opuesta al trabajo, la producción y el rendimiento.

Sin embargo, si prestamos atención al resto de sus elementos (como la implicancia de actividad, lo social, y el fin perseguido), podemos adoptar una noción muy distinta del juego, valorando su potencial para promover la comunicación así como el intercambio de conocimientos, experiencias y vivencias entre los participantes. Ello sin mencionar que, usando el juego como metodología, se pueden aprehender conocimientos de distinta índole con un gran plus: la diversión.

María José Daniel Huerta, maestra especialista de Educación Física y Educación Espacial de la Universidad Pontificia de Salamanca, resume: "*El juego tiene a su favor como vehículo formativo la especial predisposición con la que los alumnos aceptan su funcionamiento. El desenfado, espontaneidad y alegría que conlleva la actividad lúdica, propician que los jóvenes escolares acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice como medio material el juego.*"

Las estadísticas están de nuestro lado en este punto. De acuerdo al estudio "La eficacia de los juegos con fines educativos: una revisión de la investigación" de J. Randel, B. Morris, D. Wetzel y B. Whitehill:

-

En siete de ocho estudios se encontró que el uso de los juegos es superior a la instrucción en el aula tradicional para mejorar el rendimiento en matemáticas.

-

En 12 de 14 estudios, los estudiantes manifestaron tener un mayor interés en las actividades de simulación y juegos que en actividades más convencionales.

-

Las simulaciones y los juegos muestran una mayor retención en el tiempo de instrucción en el aula convencional.

Un poco de historia

Romero y Gómez realizan un recorrido histórico de la utilización del juego en el que resaltan cinco etapas:

-

La época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego estaba presente como actividad en la vida cotidiana de los niños.

-

El mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. Se difunde la costumbre entre las clases altas de elaborar juguetes para sus niños.

-

La etapa moderna: en el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje; un siglo más tarde se impone con fuerza como instrumento pedagógico. Así comienza la búsqueda de un sistema educativo útil y agradable, en un contexto donde la educación era impartida por la Iglesia.

-

A partir del siglo XIX: a pesar de que la revolución industrial le quita tiempo de juego a los niños, en esta época surge un gran número de juguetes que ampliarán las propuestas de juego.

El juego desde diferentes corrientes teóricas

Psicólogos, pedagogos, educadores y antropólogos, han estudiado el juego desde el punto de vista científico, buscando desentrañar su naturaleza, y han descubierto que el juego tiene un carácter vital en el desarrollo del ser humano.

El [naturalista](#), [antropólogo](#), [fisiólogo](#) y [psicólogo holandés](#) del [siglo XX](#), Frederic Jacobus Johannes Buytendijk (1887-1974), elaboró su *Teoría General del Juego*

que entiende que la infancia explica el juego. El ser humano juega porque aun es niño, no puede hacer otra cosa sino jugar. Así, tomó cuatro aspectos que posibilitan el juego en la infancia: La incoherencia sensoria motriz, el carácter impulsivo de los movimientos, la actitud emotiva ante la realidad, la timidez y la presteza en avergonzarse.

Además, señaló tres impulsos iniciales que conducen al juego: El impulso de libertad, dado que el juego satisface el deseo de autonomía individual, el deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás y la tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

Por otro lado, el psicólogo y pedagogo suizo, Édouard Claparède (1873-1940), quien dedicó gran parte de su vida al estudio de la enseñanza, decía que la escuela ha de movilizar la actividad del niño. Debía estimular al máximo su actividad. Era indispensable que la escuela fuera para el niño un medio alegre en el cual se trabaje con entusiasmo.

En su *Teoría de la Ficción* él veía la clave del juego justamente en su componente de ficción, y su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

Claparède postuló al juego como factor estimulante para el sistema nervioso y del desarrollo de los órganos corporales. El juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, el juego resulta así un agente natural educativo.

No obstante, otra corriente de pensamiento elaborada por el médico psicoanalista, Sigmund Freud (1859-1939), toma al juego como una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, cumpliendo una función elaborativa. La función esencial del juego para la *Teoría Psicoanalítica* resulta ser, de este modo, la reducción de las tensiones internas que surgen por la imposibilidad de realizar los deseos y se basa en una transacción permanente entre lo imaginario y lo real.

Freud analiza el juego como un proceso interno de naturaleza emocional y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil.

Otro aporte fundamental, fue el que hizo Jean William Fritz Piaget (1896-1980), [psicólogo](#) experimental,

[filósofo](#)

y

[biólogo](#)

[suizo](#)

, quien ve en el juego la expresión y condición del desarrollo del niño. Plantea una teoría del desarrollo que explica los cambios que se producen en el ser humano desde el nacimiento hasta la adolescencia.

Piaget estudió al juego, por la información que podía aportar al desarrollo intelectual en general. Tal vez, uno de los aportes más importantes que realiza Piaget es la noción de estadios de desarrollo, aplicados al aspecto intelectual, por los que pasa el ser humano.

“El juego tiene a su favor como vehículo formativo la especial predisposición con la que los alumnos aceptan su funcionamiento”.

Estadio de Desarrollo

0 a 2 años: Estadio sensoriomotor- Juego Funcional: la interacción con el medio está basada en la acción. El juego se expresa como movimiento en las extremidades.

2 a 6 años: Estadio Preoperacional. Juego Simbólico: se utilizan nuevos recursos simbólicos como el lenguaje. Capacidad de representación mental, imitación.

6 a 12 años: Estadio operacional concreto. Juego reglado. Desarrolla la objetividad.

12 en adelante: Estadio operacional formal. Juego reglado.

Luego resonaron también otras teorías como la del psicólogo Lev Semiónovich Vigotsky (1896-1934) quien creó la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores* : donde el juego aparece como valor socializador. El ser humano hereda toda la evolución filogenética, aunque el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

La socialización se da a partir del contexto familiar, escuela y grupo de amigos. Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores y costumbres.

El juego es un factor básico de desarrollo en la infancia, porque se canaliza una necesidad de

saber, de conocer y de dominar los objetos.

Distintos enfoques durante el siglo XX, demuestran que el juego es un factor clave de crecimiento. Hoy a comienzos del siglo XXI, la tecnología interviene reforzando su importancia y dándole al juego una nueva y dimensión.

Fuente: www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/