

EL JUEGO: UNA VÍA PEDAGÓGICA PARA ENSEÑAR A APRENDER

THE GAME: A PEDAGOGICAL WAY TO TEACH HOW TO LEARN

M. Sc. Elaine Helguera Pons (0000-0002-1487-8338), Universidad de Matanzas

elainehpons@gmail.com

M. Sc. Juan Carlos Lima Pérez (0000-0002-1823-4505)

M. Sc. Leobanis Horta Rodriguez (0000-0002-1331-4266)

M.Sc. Mayrelis Guerra Escorbio (0000-0002-8116-3607)

M. Sc. Sonia Corbea Suárez (0000-0002-8443-3756)

Resumen

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, mediante el vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que adquiere a diario. Desde el punto de vista pedagógico ayuda a consolidar conocimientos, despierta posibilidades intelectuales, físicas, de imaginación y un mejor desarrollo de la creatividad, incita a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad. Desempeña una función social, satisface la necesidad de realizar ideales de la convivencia humana. Constituye una dimensión vital en el desarrollo del niño, le permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como la cognoscitiva, la socio afectiva, del lenguaje y la motriz. En el presente trabajo se pretende explicar los distintos tipos de juego, los cuales pueden servir de consulta al docente para crear juegos con sus educandos y aprender.

Palabras claves: *aprender; desarrollo; enseñar; juego*

Summary

Play is the first creative act of human beings. It begins when the child is a baby, through the link established with external reality and the fantasies, needs and desires that he or she acquires daily. From a pedagogical point of view, it helps to consolidate knowledge, awakens intellectual, physical

and imaginative possibilities and a better development of creativity, encouraging the child to discover and individually use intelligence, experience, the environment, his or her own body and personality. It performs a social function because it satisfies the need to realize ideals of human coexistence. Play constitutes a vital dimension in the development of the child that allows and facilitates the expression and growth of areas of development such as cognitive, socio-affective, language and motor areas. The present work aims to explain the different types of games, which can serve as a consultation for the teacher and from there create different games with their students that allow them to teach how to learn.

Keywords: *learn; development; teach; game*

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia.

La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo a la época y al contexto en que está insertada. Los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al educando como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, una “tábula rasa” en la que se almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el docente, por educandos capaces de construir su propio aprendizaje.

Tras años de considerar este tipo de enseñanza, distintas perspectivas del saber han dado a entender la imperiosa necesidad de replantear la manera en que la educación se lleva a cabo. Sugieren una nueva forma de hacer educación, conforme a las exigencias de un mundo globalizado, en constante cambio y crecimiento, en donde progresivamente el aprendizaje deje de ser un

condicionamiento basado en estímulo-respuesta y pase a ser más significativo y contextualizado, centrándose en el niño y en la niña. De este modo, se pasó de una perspectiva conductista a una cognitivista, que da importancia a la información, a los contenidos a aprender, que plantea que un aprendizaje efectivo debe ser segmentado y entregado de manera gradual, por lo que la y el educando, un poco más activo en su aprender, debe dominar paulatinamente cada uno de estos fragmentos temáticos para llegar a comprenderlos en su totalidad.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto, han surgido variadas reformas y políticas educativas en pro de una educación más próxima a las necesidades del desarrollo y avance de la sociedad, dando mejores expectativas de vida a las personas. Al respecto, Jacques Delors, señala que “la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social”.

En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación. Las políticas educativas nacionales e internacionales buscan, de algún modo, regular el proceso de enseñanza aprendizaje, entregando los recursos y la información adecuada, enmarcada en una nueva perspectiva del aprendizaje como construcción de significado, en que se potencia un “aprender a aprender”, que propende a la formación de estudiantes mucho más activos y autónomos en la construcción del saber, considerando sus experiencias previas y el contexto dentro del cual están insertos.

En este sentido, puede decirse que la realidad educativa ha buscado, a través de las distintas reformas implementadas, reorganizar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores y actitudes de respeto y colaboración en sus estudiantes, dando importancia a la comunicación e interacción entre los sujetos y el mundo que los rodea. Es por ello que se utiliza el juego en el nivel educativo primario del Sistema Nacional de Educación en Cuba, de modo que se considere éste como una vía de enseñanza aprendizaje, por lo que desde nuestra perspectiva puede afirmarse que aún existe una brecha entre la escuela y el entorno que no favorece aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses ni las necesidades de niños y niñas. La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo.

El juego desempeña un importante papel en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de él se exploran diferentes experiencias y puede encontrarse desde diferentes puntos de vista, siendo uno de ellos el educativo. Son en estas situaciones educativas en las que el juego no solo proporciona un importante medio de aprendizaje, sino que logrará que los adultos adquieran conocimientos acerca de los niños y sobre sus necesidades, estableciéndose un binomio entre docente y educando.

Con el juego el niño desplegará su imaginación, enunciará su manera de ver el mundo, desarrollará su creatividad y su personalidad. De ahí que en los primeros momentos del desarrollo de los educandos este puede ser un recurso pedagógico para enseñar a aprender.

Tanto en la escuela como en la casa, los niños emplean la mayoría de su tiempo en jugar teniendo el juego un lugar muy importante en el horario escolar y de vida. Se lleva a cabo a través de los distintos rincones y zonas de juego donde el pequeño encuentra todo lo que necesita para desarrollar sus habilidades y capacidades.

Sabemos que el juego forma parte del imaginario infantil lo que transforma en un medio que nos permite conocer lo que nuestros infantes tienen en su inconsciente y que gran parte de las veces manifiestan sin ser percibidos por quienes les rodean. El acceder al mundo simbólico que se crean nos permite entender y comprender a cabalidad qué es lo que quieren decir cuando juegan, develar lo que están dando a conocer por medio de sus juegos, y nos da la posibilidad de entrar en las situaciones imaginarias que se construyen, como una parte constituyente y no como un intruso que los coarta.

En el presente trabajo se propone explicar los distintos tipos de juego, los cuales pueden servir de consulta al docente y de ahí crear diferentes juegos con sus educandos que le permitan enseñar a aprender.

Los docentes se están replanteando el modo de enseñar a los niños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen una vía pedagógica eficaz para enseñar a aprender.

El juego es realmente una preparación para la vida, ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Mediante el juego aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente. Es importante comprender que el juego es un proceso tomado muy en serio por el niño, ya que para él tiene el mismo significado que para el adulto sus actividades laborales. Aunque sabe que todo es ficticio, vive y goza emocionalmente en ese mundo ilusorio que ha creado su fantasía.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Muchos investigadores y pedagogos se han referido al juego desde diferentes posiciones. Leontiev (1967), analiza que el verdadero juego del niño, es una actividad voluntaria basada en la vida diaria, reconociéndose que el juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones, las discusiones y problemas que surgen en su realización contribuyen a la ampliación de los mismos, a la profundización del interés por el conocimiento del mundo.

Vigotsky (1996), atribuye al juego un valor más general y considera que el error de muchas teorías sobre esta edad consiste en ignorar las exigencias del niño. Para este autor, la relación entre el juego y desarrollo puede compararse con la relación entre educación y desarrollo, confió mucho en las posibilidades formativas en el juego, corroborando que la lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Cuando señaló que “El juego es una fuente de desarrollo potencial y crea el área de desarrollo potencial. El juego es también la auto educación del niño, la ejercitación para el futuro”.

Para los educandos, el aprendizaje se les activa su desarrollo mediante la actividad lúdica, apreciándose un progreso en todas sus áreas de aprendizaje y es que el juego “es una actividad capital que determina el desarrollo del niño, durante el juego el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”. (Vigotsky, 1996)

Piaget (1990), considera que, mediante el juego, los niños representan sus esquemas ya establecidos y se adaptan a la realidad. El juego, por lo tanto, es tributario del desarrollo del

pensamiento, puesto que constituye una posibilidad de ejercer sus funciones cognitivas en situaciones reales.

Los autores consideran que el juego se define como la 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.

Desde el enfoque antropológico, el juego es cultura, puesto que, más allá de satisfacer una necesidad, entronca al hombre con el conocimiento y la tradición cultural, es decir, es una función humana tan fundamental como la reflexión. En otras palabras, la construcción de la cultura surge en forma de juego, ya que “en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego” (Huizinga, 2012, p. 81). Si bien el juego connota con un espacio de libertad, de todas formas,

se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Huizinga, 2012, p. 55)

El juego es una actividad instintiva e imitativa, y prepara las capacidades para la vida adulta, por lo tanto, es inherentemente un proceso de aprendizaje (Michnick, Hirsh-Pasek & Singer, 2006), porque provee las claves para comprender los significados de la cultura, así como también la resolución de problemas (Bruner, 1973). Por ende, es una condición de desarrollo, ya que, “en sus diversas manifestaciones, favorece el crecimiento, la afirmación de uno mismo, la confianza en los demás, la curiosidad, el deseo incesante de explorar, la creatividad” (Borghi, 2010, p. 144).

El juego no es solo una actividad de placer sino también de aprendizaje y de evaluación. El juego se va convirtiendo en un medio de proyección de los sentimientos y del carácter, y a través de él se encuentran entrelazados los cinco ámbitos básicos para un desarrollo integral de la personalidad infantil:

- Ámbito cognitivo
- Ámbito psicomotor

- Ámbito afectivo-social
- Ámbito de la personalidad
- Ámbito de la salud

Siguiendo a Piaget los juegos se clasifican en cuatro categorías diferentes:

El juego motor: los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

El juego simbólico: aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de simbólico como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mundo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

No será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget (1945) a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

No se trata sólo de la imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

Juego de reglas: el final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. En el juego de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas.

La obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar a cada juego, la que conocen.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

Juegos de construcción: este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos

de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

Ejemplos de juegos

A la hora de elegir el juego que se va a incorporar a las clases es preciso que los docentes tengan en cuenta el contenido transmitido en el producto y que analicen su valor pedagógico, es decir, los aspectos de contenidos que pueden utilizarse, los procedimientos que se trabajan y los valores que se ponen de manifiesto. En el momento de planificar el uso del juego en el aula habrá que considerar tres aspectos: la etapa o nivel escolar de los educandos, los objetivos pedagógicos que determinan su utilización y el tipo de juego elegido. La mayoría de los juegos no necesita pautas previas, pueden experimentarse sobre el propio juego en pequeños grupos o como una estrategia en el desarrollo de la clase. Se puede elegir entre juegos como rompecabezas, laberintos, composiciones, juegos de roles que permitan animación para los primeros niveles de educación básica. En los niveles posteriores es recomendable utilizar juegos como retos, enigmas, simulaciones, aventuras y juegos de estrategia que presenten un mayor grado de complejidad en sus contenidos y desarrollo.

A continuación, ejemplificaremos algunos ejemplos de juegos:

- **Quitarle el rabo al gato:** el docente se coloca una cinta en la cintura, de forma tal que pueda ser fácilmente extirpada por los educandos. El grupo la tiene que perseguir corriendo por todo el patio; hasta que alguien pueda quitársela. El docente debe regular su velocidad y desplazamiento, de acuerdo a las condiciones motrices de los niños, de modo que no resulte imposible quitarle el “rabo”. (Este juego puede realizarse a la hora del receso, el mismo fortalece en los educandos el valor del colectivismo)

- **Inclinarse al vecino:** se organizarán equipos los cuales se enumerarán, cada uno dentro de su “vivienda”, éstas se encuentran ubicadas en las cuatro esquinas del aula. A la voz del docente el número 1 de cada equipo corre hacia la vivienda del vecino; al llegar saludan al compañero nº 2 que se quedó en la vivienda y se sientan. Este saludo es la señal para que salga el nº 2 y repita la acción en la otra vivienda y así continúa el juego, hasta que todos los equipos se han mudado de vivienda.
- **Los gigantes perezosos:** se hacen dos grupos. Unos son los gigantes que estiran en el suelo, en círculo, con los pies en el centro y permitiendo que a su lado haya un enanito que vele su sueño. El otro grupo lo forman los enanitos. Los gigantes están perezosos respirando profundamente. Los enanitos colocan un libro en la tripa del gigante y sostendrán un papel de seda o media cuartilla delante de la boca del gigante comprobando que su respiración levanta el libro y mueve la tira de papel. Cada enanito animará a su gigante a respirar más profundamente. Después de un determinado número de respiraciones se intercambian los papeles.

Cada uno de estos juegos contribuyen a formar habilidades y capacidades en los estudiantes, de igual manera coadyuva a fortalecer valores en los mismo y de una forma u otra los ayuda a aprender cada vez más.

El juego simboliza un aspecto fundamental en el desarrollo del niño/a pequeño/a, ya que se encuentra unido al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del pequeño, es decir, el juego es la actividad diaria del niño, su vida misma. En las programaciones de Educación Infantil, el juego debe ocupar un lugar primordial y ser la base sobre la que partan todas las actividades educativas.

Para la Pedagogía, el juego es un medio que forma parte de la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia.

En sociología se entiende como un instrumento de los individuos jóvenes para aprender las reglas de la vida social y para integrarse progresivamente en la sociedad. Todos están de acuerdo en que el juego tiene una importancia fundamental en el crecimiento y en la integración social, cognitiva y afectiva del niño.

Referencias bibliográficas

Borghi, B. Q. (2010). *Educar en el 0-3*. Barcelona: Graó.

- Borghi, B. Q. (2012). *Una escuela infantil para el bienestar: 8 líneas de acción para una escuela 0-6 de calidad*. Santiago de Chile: Universidad de Las Américas y Santo Tomás.
<http://educacion.elcomercio.com>
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Leontiev, A. V. (1967) El aprendizaje como problema en la Psicología. En *Psicología Soviética Contemporánea*. La Habana: Ciencia y Técnica.
- Loos, S y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho*. Madrid: Narcea.
- Michnick, R., Hirsh-Pasek, K. & Singer, D. (2006). *Play = Learning. How play motivates and enhances children's cognitive and social – emotional growth*. New York: Oxford University Press.
- Mir, V, Gómez, T, Carreras, LL, Valentí, M y Nadal, A. (2005). *Evaluación y Postevaluación en Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Moor, P. (1987). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Vigostky, L. S. (1996). *Pensamiento y Lenguaje*. La Habana: Pueblo y Educación.
- www.educacioninfantil.com
- www.educacioninfantil.eu