

El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes

Virginia Viciano Garófano. José Luis Conde Caveda. Julio Conde Caveda

Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación. Campus Cartuja. E-mail: vviciana@ugr.es; jconde@ugr.es

Universidad de Cádiz. Facultad de Ciencias de la Educación. Campus Universitario de Puerto Real. Polígono Río San Pedro, 11510 Puerto Real. Cádiz. Tfno. (956) 016200. Fax (956) 016253. E-mail: julio.conde@uca.es

(Recibido Septiembre 2002; aceptado Diciembre 2002).

Bibliid (0214-137X (2002) 18; 91-105)

Resumen

Este artículo pretende justificar la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños/niñas de la etapa de Educación Infantil, y cómo a través de éste podemos desarrollar todos los contenidos curriculares de dicha etapa. A través de un análisis exhaustivo del juego, sus características, definición, etc. se reconoce su protagonismo en los procesos de aprendizaje, atreviéndonos a afirmar la imperiosa necesidad que tiene el adulto/educador en ensalzar las virtudes del juego como herramienta educativa de primer orden.

Palabras clave: Juego. Instrumento educativo. Currículum. Educación Infantil. Actividad lúdica.

Abstract

The aim of this paper is to explain the importance of games in the integral development of boys/girls at Pre-primary Education and how these can be used to develop curricular contents. After an exhaustive analysis of games, characteristics and definitions, etc., it is possible to see how essential games are in the learning processes. This gives us the confidence to express firmly that it is very important that teachers/adults praise the powers of game as a first class educational tool.

Key words: Games. Educational instrument. Curriculum. Pre-Primary Education. Ludic activity.

Résumé:

Cet article prétend justifier l'importance du jeu dans le développement intégral des enfants pendant l'Éducation Maternelle et comment il sert à développer tous les contenus curriculaires de cette étape. À travers une analyse exhaustive du jeu, de ses caractéristiques, de sa définition, etc. on parvient à reconnaître son rôle primordial dans les processus d'apprentissage et on ose affirmer les besoins impérieux de l'adulte/éducateur de vanter les vertus du jeu comme outil éducatif de premier ordre.

Mots clés: Jeu. Instrument éducatif. Curriculum. Éducation Maternelle. Activité ludique.

Sumario

1.-Introducción. 2.-Concepto de Juego. 3.-Características que hacen del juego una actividad indispensable para el desarrollo del niño.

1.- Introducción

“Un niño que no sabe jugar, un pequeño viejo, será un adulto que no sabrá pensar”. Chateau (1958).

Todos los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego, o la considera como actividad integrada: juego-trabajo (Zapata, 1989).

De las palabras anteriormente referidas, se desprende la importancia que tendrá el juego para el desarrollo integral del niño, no sólo desde el punto de vista motor, sino también desde la perspectiva intelectual, afectiva, y social. De esta manera, según Marín (1995), el juego en la infancia, tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo ésta la fuente más importante de progreso y aprendizaje. En la misma línea Molina (1990), nos sintetiza que el juego es, fundamentalmente un medio de aprendizaje. A partir del juego se pueden hacer llegar al niño aprendizajes que de otro modo no serían interesantes para él, ya que éste es una actividad que le produce placer, y por tanto, estará dispuesto a aprender todo lo que le sea necesario. De esta forma el niño, a través de sus juegos no sólo se divierte o “pasa el rato”, sino que consigue una serie de objetivos que mediante ninguna otra actividad podría alcanzar: consigue hacerse al mundo exterior, conquista su independencia y el conocimiento de sí mismo como ser activo, aprende procesos y los observa, etc. Álvarez (1983), afirma que toda práctica didáctica que intente centrarse en el niño, que contemple los intereses de los alumnos, que quiera ser activa y participativa, creativa y gozosa, tendrá que considerar el jue-

go como elemento pedagógico de primordial importancia. Hay que añadir como afirman Gutiérrez et. al. (1997), cómo resalta la importancia del juego infantil en la vida del ser humano por lo gratificante que resulta para el niño, convirtiéndose en un recurso indiscutible en esta etapa. Según estos autores, el educador debería utilizar esta tendencia natural del pequeño para planificar las actividades educativas.

A pesar de las excelencias del juego como instrumento educativo de primer orden, en la sociedad en la que vivimos donde el juego se vincula como la antítesis al trabajo, hace que este instrumento sea marginado por el educador, al pensar que el juego no es otra cosa que merecido descanso tras el trabajo, como podemos comprobar por la existencia de los recreos, ya en las primeras etapas infantiles. Esta concepción provoca que exista poca aceptación y reconocimiento del valor del juego, por la rigidez de los aprendizajes escolares, que otorgan poco tiempo de juego en la escuela. En esta misma línea, Ortega & Lozano (1996), opinan igualmente que la escuela tradicional ha relegado al juego a una posición marginal, debido a una diferenciación intrínseca entre juego y aprendizaje, levantando una creencia falsa de rigor psicológico sobre la inutilidad instrumental de los juegos. Estos autores opinan que: “La introducción del juego en la escuela infantil debe pasar de la despenalización a la estimulación; de la tolerancia a la optimización; de la ignorancia a la investigación. Los procesos de desarrollo y aprendizaje que tienen lugar dentro de ellos aconsejan dedicar más tiempo, observación y reflexión para incorporarlo al proyecto educativo del centro sin desvirtuar su natural potencialidad educativa. Todo ello exige un educador predisposto profesionalmente a vivir en un marco de aula y de centro que incluya una actitud juguetona, distendida y de respeto por los juegos concretos que los niños desean realizar espontánea y libremente” (Ortega & Lozano, 1996). De Borja (1985), por otro lado nos apun-

ta que el juego puede representar un cambio en la mentalidad y forma de actuar de no pocos maestros y escuelas que tradicionalmente han venido calificándolo como actividad opuesta al trabajo, como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo y por tanto es repudiada en la clase y en la escuela.

Marchant & Brown (1996), hablan de la necesidad de reexaminar las consideraciones acerca del papel del juego no sólo en el desarrollo del niño sino también en el lugar que éste debe ocupar en el Currículum de Infantil. Estos autores plantean la intervención educativa a través del juego donde se busque el equilibrio entre el juego más dirigido y un juego espontáneo que lleve hacia un aprendizaje constructivista.

Debemos recordar, como afirma Blández (2000), palabras textuales de la ley que aluden a que: "La actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en esta etapa. Es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo que considera a este último asociado al esfuerzo por aprender, y el juego como diversión ociosa".

Por otro lado si este debate lo trasladamos al ámbito familiar, igualmente, en la mayoría de las familias el juego es considerado como una pérdida de tiempo, un pasar el rato, una distracción, limitándose en gran medida su utilización, manifestándose casi exclusivamente en situaciones aisladas, donde el niño juega solo, o con el juguete, sin la participación familiar tan necesaria, ya que los padres llegan a casa demasiado cansados del trabajo, como para "perder el tiempo" jugando con el niño.

"¿Por qué hacer jugar al niño?, ¿Por qué pretender organizar las actividades lúdicas de un pequeño y esforzarse por programárselas de modo adecuado? Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, que un

niño se lo pase francamente bien de cuando en cuando, existe un hecho que muchas veces se olvida y que honradamente creemos que es un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser, y de hecho son, transferidos a otras situaciones no lúdicas. Es decir las habilidades que el niño va desarrollando mediante el juego pueden ser utilizadas en otras circunstancias cotidianas, sean escolares, sean domésticas, sean de grupo, etc. Y la intensa motivación del niño promedio hacia el juego, merced a todos los motivos antes apuntados, permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador de muchos aprendizajes. Por este motivo, el juego es una actividad infantil capaz de desarrollar las habilidades generales del niño y facilitarle la satisfacción de las exigencias del medio social en que vive. El juego es un instrumento trascendental de aprendizaje" (Toro, 1979).

Como opinan Gallardo & Toro (1993), el juego contribuye a la transmisión del acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad; y es precisamente en el juego entre compañeros en donde el niño hace un auténtico aprendizaje para la convivencia social.

Todas estas reflexiones, nos hacen llegar a la conclusión que para aprender mejor, el proceso debe ser lo más divertido posible, motivante por excelencia, sin tener por ello que perder su rigor educativo. Como señala Echevarría (1980): "En la pedagogía moderna el juego desempeña una función educadora importante y peculiar. El lema de aprender jugando se ha convertido en un lugar común. El juego sería la actividad principal durante una etapa de la existencia humana." Enlazamos con las palabras de Leif & Brunelle (1978), quienes inciden en que: "Todo el propósito de la pedagogía debe ser pues, llevar a los niños a obtener en el trabajo tanto placer como el que les produce el juego".

La vida infantil no la podemos concebir sin el juego. Jugar es la principal actividad de la infancia que responde a la necesidad del niño de hacer suyo el mundo que le rodea. Antes de los seis años, según Garaigordobil (1990), el niño normalmente ha jugado un promedio de 17.000 horas y esta actividad es uno de los principales y más efectivos motores de su desarrollo. A esta afirmación le incluimos la siguiente reflexión: "si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio, ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no sólo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?". En este sentido, somos de la opinión que las dificultades en los aprendizajes escolares, tienen su origen en la metodología utilizada por el educador, tan lejos siempre de lo que al niño le motiva. En este sentido se deberán centrar los esfuerzos para conseguir que el niño se divierta aprendiendo y sea feliz con lo que aprende, pudiendo aplicar todo este bagaje a su vida diaria. Tomando palabras de García et. al. (1998): "Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorealización. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas".

Fleer (1996), habla de la importancia del juego en el desarrollo del niño frente a una estructura pedagógica en estas edades excesivamente estructurada y formal, y señala que a través del mismo se pueden abordar perfectamente áreas del currículum como son las matemáticas, arte, conocimiento del medio social, lenguaje, etc. Por otra parte señala que a través de esta herramienta (el juego) se puede perfectamente evaluar no sólo las habilidades que el niño/a va adquiriendo, sino también sus conocimientos.

Según Gutiérrez et. al. (1997), el juego se trata de un recurso para el aprendizaje que

cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio para favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño. Su valor no está solamente en la motivación, sino en que es una actividad significativa, desarrollando experiencias globalizadoras, puesto que las actividades lúdicas se relacionan con los tres ámbitos de experiencias.

Moyles (1994), reconoce que el juego tiene un protagonismo específico en los procesos de aprendizaje de los niños y aborda la idea de la imperiosa responsabilidad que tiene el adulto/educador en ensalzar las virtudes del juego como herramienta educativa de primer orden.

Para Bruner (1984) cit. por Ortega & Lozano (1996), el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo. Él consideraba el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. Un análisis global de los componentes psicológicos del juego nos muestra que el marco lúdico funciona como un ámbito de desarrollo y aprendizaje en el que los factores cognoscitivos, motivacional y afectivo-social caminan juntos en un todo que lo convierte en estímulo permanente de la actividad, el pensamiento y la comunicación. Usando palabras textuales de González et. al. (1993): "Hay que hacer una distinción entre el juego espontáneo y el juego dirigido. Mientras el juego espontáneo no tiene una finalidad fuera del juego en sí, el juego dirigido tiene una mayor orientación hacia aprendizajes concretos, siendo ésta la forma más usual de enseñanza en la escuela infantil".

Para Puig (1994), la fuerza motivadora que los niños imprimen a sus juegos está relacionada con la curiosidad natural del ser humano. Por eso, juego y aprendizaje necesariamente deben estar relacionados. Esta autora considera

al juego como la actividad fundamental por excelencia de la infancia; como un instrumento de exteriorización de la actividad infantil, en la que encontramos siempre emoción, vértigo y alegría. Nos señala: "por una parte, tiene una gran trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño y por otra es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano". "Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es aconsejable que no se les considere únicamente como instrumento facilitador del aprendizaje, ni únicamente como descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo" (Puig, 1994). De igual manera comenta Ortega (1990), que un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del individuo si con él se posibilitan procesos que ejerciten sus capacidades.

En esta misma línea y tomando palabras textuales de Raabe (1980): "Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos".

Este autor comenta que debido a su aspecto institucional, al carácter arbitrario de sus reglas y a su forma de transmisión casi obligatoria, a la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social.

Según Molina (1990), son muchas las capacidades que se pueden desarrollar a través del medio lúdico. De este modo, nos podemos encontrar las siguientes mejoras:

- Desarrollo motor (físico): el ejercicio que el niño activo necesita le viene dado por el juego de la mejor manera. El juego favorece: el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo, etc.
- Desarrollo psicológico: el juego desempeña una función catártica, liberando al niño de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada.
- Desarrollo mental: a nivel mental, la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la imaginación, creatividad y fantasía, así como la inteligencia y mejora del rendimiento escolar.
- Desarrollo social: el juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño. Desde su nacimiento, el niño va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia a través de la actividad lúdica. En los juegos sobre todo cooperativos, el niño ha de pensar en los demás, aceptando sus actitudes y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño en los juegos va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas.
- Desarrollo del lenguaje: en el juego con los demás, o de imitación de otras personas, es evidente que el niño necesita del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas (y qué mejor forma para desarrollar la capacidad lingüística que hablando).

Podemos ir comprobando la importancia que llega a tener el juego como instrumento educativo, por lo que deberíamos introducirlo en la escuela con mucho más convencimiento que con el que lo hemos hecho hasta ahora. Como afirma Lamour (1991), y aunque existen experiencias aisladas como las de Montessori, Freinet, Steiner, Neill, etc.: “La historia no nos ofrece ningún sistema educativo esencialmente centrado en el juego”, aunque las potencialidades de las virtudes propias de la actividad lúdica estén quedando manifiestas.

Según Martínez (1998), junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento. En este sentido, Zapata (1989), afirma que la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.

Según Gutiérrez et. al. (1997), la negativa a concederle al juego el lugar de honor que

le corresponde puede responder, entre otras, a estas razones:

- Desconocimiento teórico sobre el juego.
- Inseguridad del educador o educadora ante el trabajo con grupos, utilizando propuestas menos rígidas.
- Falta de recursos lúdicos.
- Ausencia de repertorio de juegos.
- Falta de experiencia.
- Concepto que se tenga del juego.

Según Raabe (1980), parecería natural, que el juego ocupase su lugar en la escuela, pero sin embargo, pese a las teorías innovadoras formuladas por Claparède y más tarde por Decroly y Freinet, el papel de juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que deberían ocuparse. Al considerar al juego como improductivo, es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa.

Blández (2000), comenta que cuando se quiere conceptualizar la idea de juego, se le otorga rápidamente el carácter lúdico, pero se le rehuye como medio de aprendizaje cognitivo. En consecuencia se asocia el juego a las clases de Educación Física, porque en ellas el alumno se “divierte” y se “desfoga”, mientras que en las matemáticas, la lengua, etc., aprende cosas más “serias” e “importantes”, en las que lo lúdico no tiene cabida.

Según Guitart (1996), si estamos de acuerdo en que el jugar es una actividad natural de la niña y del niño, y que en la escuela se juega, también tendremos que aceptar que, como actividad que forma parte de la manera de

ser del alumnado y que, además se lleva a término también en horario escolar, nos interesa conocer, aprovechar y desarrollar esta herramienta.

Construir este espacio lúdico en la escuela no es tarea fácil, pues los enseñantes aún continuamos padeciendo una deformación conceptual respecto del juego: Para unos, es sinónimo de “pérdida de tiempo”, algo improductivo que aleja al niño del estudio; para otros, suponen un medio didáctico, afirmando que el juego es el método más importante de aprendizaje.

No sólo el profesor tiene que estar predisposto para incluir el juego en la escuela, sino también como afirman Carbonell et. al. (1996): “Para potenciar el juego en la escuela es necesario no sólo que los maestros de parvulario lo quieran llevar a cabo, sino también que la escuela se preocupe en impulsarlo y evaluarlo, y en poner los recursos humanos, económicos y materiales que se requieran”.

Se puede caer en la idea simplista de que el juego supone momentos de descanso para el educador y que manifiesta la poca relevancia de su trabajo cuando se ocupa en el juego, pero a esto se puede responder con las palabras de Medina, cit. por Gutiérrez et. al. (1997), que apunta: “pensar en una escuela lúdica es mucho más difícil, pues en ella cada día debe resultar un reencuentro, donde docentes y alumnos vivencien la alegría de trabajar juntos, de disfrutar de cada actividad placentera, donde las frustraciones también se harán presentes y la competencia tendrá lugar; pero donde los aprendizajes serán mutuos, donde se requerirá del esfuerzo y la responsabilidad de docentes, padres, alumnos y todos aquéllos comprometidos en el proceso de aprendizaje”.

Tomando palabras textuales de Raabe (1980): “Puede decirse pues que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo

que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales”. “El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar”.

Medina, cit. por Gutiérrez et. al. (1997), señala que si a ese procedimiento placentero y natural, al que el niño responde espontáneamente, le agregamos la intención lúdica y el objetivo claro del docente, el perfeccionamiento humano se dará más placenteramente porque habríamos adaptado un método de trabajo que es propio a la vida infantil: el juego.

Como se aprecia, no faltan las razones para hacer recaer sobre el instinto lúdico todo el peso de una pedagogía de conductas motrices”. Al respecto, Puig (1994), nos comenta la razón por la que no se acepta al juego como se debiera: “Hay que tener muy presente que la pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo; sin embargo las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, de maduración y de aprendizaje”. Al respecto, Molina (1990), constata: “Observamos la importancia que tiene la actividad lúdica en la vida del niño y a considerar, además, la posibilidad de desarrollar una enseñanza basada en el juego (principio lúdico de la Escuela Nueva)”.

Según Álvarez (1983), la presencia del juego en la escuela debe ir más allá del patio e inundar toda la actividad de los niños, ya sea como elemento motivador, ya como actividad escolar encaminada al aprendizaje (con la misma categoría que las actividades de lápiz y papel), o simplemente, como desarrollo de la capacidad de goce y disfrute de las propias y ajenas capacidades físicas, afectivas e intelectuales.

Según Puig (1994), la psicología como la pedagogía conceden, hoy en día, una gran importancia al juego del niño. Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. Como afirma Lavega (1995), el juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja pero conciliable.

El juego representa según Zapata (1990), un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño; en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. Por ello en los programas de educación infantil, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educativa.

Investigaciones recientes avalan al juego como instrumento educativo por excelencia. Así, nos encontramos trabajos como los de Ortega & Lozano (1996), donde centran su investigación en la etapa de Educación Infantil y comprueban la potencialidad educativa de los juegos para el desarrollo y el aprendizaje infantil. Recogemos textualmente palabras de dichas autoras quienes señalan: "Hoy la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber y del saber hacer complejos y profundos mediante situaciones de juego espontáneas y cargadas de sentido cultural" (Ortega & Lozano, 1996).

Otra investigación que hay que señalar y que ha sido motivo de tesis doctoral, es la llevada a cabo por Veiga (1998), donde se afirma nuevamente la relación tan directa entre juego y aprendizaje.

Rosberg (1994), habla de la importancia del juego sociodramático, en el desarrollo cognitivo, social y físico del niño, utilizando dicho juego dramático (siendo el cuento motor una variante de este juego y herramienta de nuestro trabajo de investigación). En una investigación realizada con niños con edades comprendidas entre los 3 y los 5 años se demostró que mejoraban su creatividad, sus niveles madurativos, sus capacidades de relación con los demás y su capacidad cognitiva en base a una considerable mejora en cuanto a la resolución de problemas.

Retomando palabras de Martínez (1998): "Por investigaciones que se han llevado a cabo, sabemos que el juego proporciona un clima especial para que se produzcan aprendizajes. En este sentido, el juego posee un valor educacional. Ahora bien, el juego encaminado a obtener aprendizajes específicos en el marco de las materias del currículum debe ser cuidadosamente planificado".

En esta misma línea Viciana (2000), comprueba en su investigación que a través de una metodología lúdica se consiguen aprendizajes muy significativos comparados con la utilización de una metodología de corte editorial, más pasiva y estática.

Podemos concluir este apartado diciendo que al asumir que el juego puede proporcionar los materiales a partir de los cuales se incidan en aprendizajes escolares, supone convertir a dicha actividad (al juego), en un centro de investigación permanente.

2.- *Concepto de juego*

Una vez que hemos fundamentado la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pasaremos a abordar la comple-

alidad conceptual del término, motivo que se suscita por su propia dimensión.

Cuando queremos abordar el término juego, nos encontramos con numerosas dificultades, entre las que podemos citar: la cantidad de actividades y comportamientos que se agrupan bajo el término "juego" (bromear, trastear, burlar, enredar, frivolidad, diversión, alegría, abandono, recreo, imitación, simulacro, distracción, etc.); la dificultad en diferenciar entre ocio constructivo, actividad lúdica, juego como recurso didáctico, y juego "per se", la separación juego-trabajo, etc. De esta manera, y como bien dijo un sabio, el juego "juega con nosotros" pues al querer delimitarlo, se escapa, en el sentido de querer encontrarle un sentido (Conde & Viciano, 1997a).

Todo ello provoca que exista infinidad de definiciones e intentos de conceptualizar la naturaleza del juego, que a veces nos pueden alejar del objetivo último, que es el de superar la dicotomía juego-trabajo, integrando ambas realidades en una síntesis: "actividad o trabajo lúdico". En esta línea Raabe (1980), nos dice que basta considerar en efecto, el aspecto lingüístico para ver aparecer divergencias significativas en la noción misma de juego. La etimología nos señala por ejemplo que el adjetivo "lúdico" del que derivan términos modernos como "ludoteca" procede de la palabra latina "ludus" que significaba a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela. Una evolución comparable proviene del griego "schola" que significaba en un principio ocio antes de adquirir el sentido de "ocio dedicado al estudio", al sentido actual de "escuela". Así pues, para las sociedades antiguas, la oposición trabajo/ocio o juego está lejos de ser tan clara como en las sociedades industriales que desde el siglo XVIII, valoran el trabajo productivo en detrimento de toda ocupación considerada como improductiva.

Todo esto provoca que existan infinidad de definiciones e intentos de conceptualizar la naturaleza del juego, que a veces nos puede alejar del objetivo último, que es el de superar la dicotomía juego-trabajo, integrando ambas realidades en una síntesis: "actividad o trabajo lúdico".

Entre las numerosas definiciones que se han hecho del concepto de juego, recogemos aquellas que nos parecen más esclarecedoras.

Según Wallon (1980), el juego es una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar una función en todas sus posibilidades cuando aparece.

Según Huizinga (1984), el juego es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Según Gutton (1982), el juego es una forma privilegiada de expresión infantil.

Según Zapata (1990), es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Según nuestra opinión, y sintetizando las ideas anteriores, el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y

socializador por excelencia. En definitiva, clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas. Puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes. Puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada, siempre que se respete el principio de la motivación (Conde & Viciano, 1997a).

3.- Características que hacen del juego una actividad indispensable para el desarrollo del niño

Llegados a este punto, nos deberíamos preguntar por qué juega el niño, respuestas que nos llevarán a establecer las características que hacen de este fenómeno una actividad indispensable para el desarrollo del niño en todas sus vertientes. Por tanto, a la pregunta de ¿por qué juega el niño?, podríamos responder entre tantas posibilidades:

- Para liberar energías.
 - Para integrarse en el medio.
 - Para prepararse para la vida adulta.
 - Porque le motiva la actividad.
 - Para afirmar la personalidad.
 - Para explorar y descubrir.
 - Para gozar con lo creado.
 - Para exteriorizar sus pensamientos.
 - Como descarga de impulsos y emociones.
 - Para colmar sus fantasías.
 - Para realizar todo aquello que le está vedado en el mundo adulto.
- El juego es la actividad principal y más efectiva para el crecimiento del niño, tanto en el plano motriz, intelectual, social, afectivo y sexual.
 - El juego es un agente del crecimiento de los órganos, ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas y el desarrollo del sistema nervioso.
 - El juego favorece la creatividad y espontaneidad, desarrollando el hábito de la investigación, la exploración, la comunicación, imaginación y creación.
 - El juego favorece la sociabilidad ya que implica a otras personas y le ayuda a descubrir el mundo exterior.
 - El juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, es una fuente de gozo.
 - El juego implica la participación activa. El juego es repetición.
 - El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego (solución de problemas, desarrollo del lenguaje, adquisición de otros conocimientos, etc.).
 - El juego manifiesta el deseo de ser mayor, de ser adulto, como en el adulto de ser niño. En el niño implica progresión y en el adulto, regresión.
 - El juego es un elemento valiosísimo de transmisión de valores y de pautas de comportamiento social.
 - El juego para el niño, es una actividad seria, es trabajo; y puede requerir un gran esfuerzo.
 - El juego estimula el afán de superación personal, de éxito.

De estas afirmaciones, podemos extrapolar algunas ideas que nos pueden llevar hacia el establecimiento de las características más destacables del juego en la Educación Infantil. Estas ideas las tomamos de Garaigordobil (1990), y Marín (1995):

Según Lavega (1995), en el concepto de juego se vislumbra una serie de características entre las que siguiendo a autores como Huizinga, Caillois, Cagigal, Bandet y Sarazanas entre otros, consideramos las que creemos que son algunas de las más representativas:

- El juego es una actividad libre.
- El juego siempre se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano.
- El juego es incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- El juego es gratuito. Es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso.
- El juego es ficticio. Es un mundo a parte, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico.
- El juego es convencional. Todo juego es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas.

Según Gutiérrez et. al. (1997), el Juego:

- Ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que le rodean.
- Es actividad motivadora, significativa, globalizadora e individualizadora.
- Estimula los sentidos.
- Desarrolla habilidades motrices.
- Estrecha vínculos afectivos.
- Fomenta la autoafirmación.
- Introduce en las formas sociales.
- Favorece la construcción de estructuras cognitivas.”

Según García et. al. (1998), las características más significativas del juego son:

- Placentero: El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.
- Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la practica de forma natural.
- Voluntario: Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- Mundo aparte: La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción que logra satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- Creador: La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad, de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- Expresivo: El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.
- Socializador: Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Analizando la contribución que hace el juego al desarrollo integral del niño, podemos profundizar más, basándonos en las ideas expuestas por Garaigordobil (1990), en su libro “Juego y Desarrollo Infantil”, dividiendo éstas, en contribuciones al desarrollo motor, intelectual, afectivo-psico-sexual y social del niño.

❑ Contribuciones del Juego al Desarrollo Motor.

Las contribuciones del juego al desarrollo motor del niño, son bien conocidas. Entre éstas, podemos resaltar las siguientes:

- El juego sirve para madurar el sistema nervioso.
- El juego sirve para educar los sentidos.
- El juego sirve para desarrollar las habilidades motrices (Control y Conciencia Corporal, Locomoción, Manipulación, etc.).
- El juego sirve para desarrollar las capacidades físicas básicas.
- El juego sirve en definitiva, para coordinar el cuerpo permitiendo un mejor desenvolvimiento en el medio.

□ **Contribuciones del Juego al Desarrollo Intelectual**

Entre las contribuciones del juego al desarrollo intelectual, podemos citar:

- El juego aporta nuevas experiencias, favorece la capacidad de indagar, de experimentar.
- El juego es un instrumento válido para investigar cognoscitivamente el entorno.
- El juego ofrece la oportunidad de resolver problemas.
- El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento.
- Ayuda a elaborar y desarrollar las estructuras mentales.
- El juego estimula la capacidad de imaginar, de crear.
- El juego es el principal factor que introduce al niño en el mundo de las ideas (Mujina, 1983).
- El juego estimula la memoria, la atención y el rendimiento.
- El juego favorece la discriminación entre fantasía y realidad.

- El juego ayuda a la mejora del lenguaje (Garvey, 1977).
- El juego puede desarrollar otros contenidos curriculares (matemáticas, conocimiento del medio, etc.).
- Jugando el niño aprende, porque obtiene nuevas experiencias y ofrece la oportunidad de cometer aciertos, errores y de solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil (Puig, 1994).

□ **Contribuciones del juego al desarrollo Afectivo-Psicosexual.**

Entre las contribuciones del juego al desarrollo Afectivo-Psicosexual, podemos citar:

- El juego es deseo dominante de ser mayor, contribuye en el proceso de identificación con el adulto.
- El juego es una fuente de placer.
- El juego permite la realización simbólica de deseos prohibidos.
- El niño expresa a través del juego, sentimientos, conflictos, preocupaciones, miedos, fantasías, etc.
- En el juego se expresan y satisfacen de forma sustitutiva, los impulsos sexuales y agresivos.
- El juego es un instrumento de control de las emociones intensas y aprendizaje de solución de conflictos.

□ **Contribuciones del Juego al Desarrollo Social.**

Entre las contribuciones del juego al desarrollo social, podemos citar:

- El juego es un instrumento de socialización por excelencia.

- A través del juego se llega al descubrimiento de la vida social de los adultos y de las reglas por las que se rigen estas relaciones.
- A través del juego, uno educa el auto-dominio y la voluntad.
- El juego educa actitudes y valores, ya que es asimilación de reglas de conducta.
- El juego fomenta el desarrollo de la conciencia personal, lo que facilita la convivencia.

Podríamos concluir tomando las palabras de Zapata (1990), quien apunta que: "El impulso natural del juego nace, como la mayoría de los actos humanos de una necesidad. Hoy en día se conoce profundamente el inmenso valor de la actividad lúdica en sus diversas manifestaciones; por lo tanto, es esencial encauzarla desde la niñez, para que rinda plenamente en la vida infantil, para que produzca un ser humano feliz, uno con una conducta normal, con alegría de vivir, con grandes afectos y posibilidad de expresarlos, con capacidad de comunicarse y convivir con sus compañeritos, con desahogo de sentimientos, con inclinaciones estéticas y con libertad de crear, pensar y de expresión. En una palabra un ser creativo y libre".

Referencias bibliográficas

- Álvarez F. (1983), "Investigar el Juego". *Cuadernos de Pedagogía*. N°99.
- Blández J. (2000), *Ambientes de Aprendizaje*. Barcelona: Inde.
- Carbonell A. et. al. (1996), "El juego como instrumento educativo. El juego en el Parvulario: instrumento para el desarrollo y el aprendizaje". *Revista Aula*. N°52-53, pág.4-12.
- Chateau J. (1958), *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Conde J.L. & Viciana V. (1997a), El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes: Mito o realidad al alcance de todos los educadores. En *Actas del I Jornadas de Mitos y tabúes en la Infancia y Adolescencia*. Granada: FETÉ-UGT.
- Conde J.L. & Viciana, V. (1997b), *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Málaga, Aljibe.
- De Borja, M. (1985). Situación Española. En *Experiencias de Juego en Preescolares*. Madrid, Morata.
- Echevarría J. (1980), *Sobre el Juego*. Madrid, Taurus Ediciones.
- Fleer, M. (1996), *Play through the profiles: profiles play*. Australian Early Childhood Association, Inc. Watson.
- Gallardo P. & Toro, V. (1993), "El Juego". *Revista Comunidad Educativa*. N° 204, págs. 27-28.
- Garaigordobil M. (1990), *Juego y Desarrollo Infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, A. et. al. (1998). *Los Juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: Inde.
- Garvey C. (1977), *El Juego Infantil*. Madrid, Morata.
- González E.; Álvarez, C. & De Pablo, P. (1993), "El juego en la Infancia". *Revista Comunidad Educativa*. N°208. págs. 36-38.
- Guitart, R. (1996), "¿A qué jugamos? Los valores en el juego". *Revista Aula*. N°52-53, págs. 25-28.
- Gutiérrez D. , Bartolomé R. & Hernán L.Mª. (1997), *Educación Infantil II. Expresión y Comunicación. Metodología del Juego*. Madrid, McGraw-Hill e Interamericana de España.
- Gutton, P. (1982), *El Juego de los Niños*. Barcelona: Hogar del niño.
- Huizinga J. (1984), *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Lamour H. (1991), *Manual para la enseñanza de la Educación Física y Deportiva*. Madrid, Ministerio de educación y Ciencia/Paidós.
- Lavega, P. (1995), El juego: teorías y características del mismo. en V.V.A.A. (1995). *Temario desarrollado de los contenidos específicos del*

área de Educación Física para el acceso al cuerpo de profesores de Enseñanza Secundaria. Barcelona: Inde.

Leif J. & Brunelle, J. (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.

Marchant, C. & Brown, C. (1996). The role of play in inclusive early Childhood Settings. *Revista Playing for keeps: Supporting Children's Play. Topics in early childhood education*. Vol.2, págs. 25-50.

Marín I. (1995), *Juegos Populares: jugar y crecer juntos*. Barcelona: Infancia.

Martínez, G. (1998). *El Juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.

Molina J. (1990), "El juego, su importancia: Evolución en el ciclo inicial". *Revista Comunidad Educativa*. págs. 26-31.

Moyles J. (1994), *The excellence of play*. Open University Press.

Mujina V. (1983). *Psicología de la edad Preescolar*. Madrid: Visor.

Ortega R. & Lozano, T. (1996),. Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil. *Revista Aula*. N°52-53, págs. 13-17.

Ortega, R. (1990). *Jugar y Aprender*. Sevilla: Diana.

Puig M.C. (1994), El Juego, en Varios (1994). *Educación y su Didáctica*. Alcalá de Henares: I.C.C.E. págs. 99-111.

Raabe J. (1980), *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris: Unesco

Rosberg M. (1994), Enhancing learning through sociodramatic play. Comunicación presentada en la Conferencia Educaional *Innovations in Education Significance to Teaching and learning*. Penang, Malaysia, Octubre, 1994.

Toro J. (1979), "Juego y aprendizaje". *Revista Cuadernos de Pedagogía*. N° 57.

Veiga F.M. (1998), *Xogo popular galego e Educación*. Tesis Doctoral. Santiago de Com-

postela. Universidad de Santiago de Compostela. Inédito.

Viciana V. (2000), *Efectos de un programa metodológico lúdico para la mejora de los contenidos curriculares en niños/as del segundo ciclo de la etapa de Educación infantil*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. Inédito.

Wallon H. (1980), *Psicología del niño I y II*. Madrid: Pablo del río.

Zapata, O. (1989), *El aprendizaje por el Juego en la Escuela Primaria*. México D.F.: Pax México.

Zapata O. (1990), *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. México D.F.: Paz México.