

EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO: UNA REFLEXION EDUCATIVA

Margarita NIETO BEDOYA

Dra. en Pedagogía,

profesora Titular de Teoría e Historia de la Educación

Escuela Universitaria del Profesorado de Palencia.

Plantearnos un estudio completo sobre el juego sobrepasaría los límites a los que se ve sometido este artículo. Así pues, obviaremos presentar aquí las distintas definiciones que se dan en torno al juego y las reflexiones que conllevan. Dejaremos de lado igualmente las distintas teorías existentes en torno al tema y las diversas clasificaciones que hoy en día se ofrecen ⁽¹⁾.

En definitiva, este artículo pretende presentar algunas de las innumerables posibilidades que ofrece el juego para ser utilizado en la escuela como recurso didáctico.

Coincidimos con Reboredo (1983) al considerar el juego como placentero, divertido y evaluado positivamente por las personas que lo realizan. No posee metas ni finalidades extrínsecas, sino que sus motivaciones son intrínsecas y es realizado de una manera voluntaria y espontánea, asumiendo una participación activa

A continuación presentamos algunas de las situaciones en las cuales se puede utilizar el juego como recurso didáctico dentro de la escuela.

I.- LOS JUEGOS DE ROLES Y SUS POSIBILIDADES

En este apartado vamos a ofrecer determinados aspectos en cuanto al juego de roles, destacando esencialmente su función didáctica y educadora dentro del aula.

⁽¹⁾ Todos estos aspectos se pueden solventar con la bibliografía que se ofrece al final de este artículo.

"La escuela debe crear condiciones para los procesos de aprendizaje que sean productivos y emancipadores, es decir, liberadores, para los alumnos, y en este sentido el juego puede hacer una aportación importante como medio educador" (Coburn-Staeger, 1980:65).

La teoría del juego tienen como finalidad implicarse en los procesos de aprendizaje y provocar experiencias sociales y actividad. Asume transmitir aspectos culturales, habilidades motoras, valores y normas consideradas como "positivas" por la sociedad. Consideraremos al juego no como un recurso para aumentar el interés hacia un aprendizaje determinado, sino como un apoyo para la socialización, para la integración en una sociedad dinámica.

Flitner a través de sus estudios pone de manifiesto que el alumnado gracias al juego se hace más inteligente, creativo, imaginativo, expresivo y a su vez adquiere un mayor repertorio de conductas.

El significado del **juego de roles** en la escuela hay que entenderlo bajo la idea del desarrollo, realización y valoración de situaciones de aprendizaje. Por ello los currícula con los que se trabaje tenderán a ser abiertos. Todo esto se debe a que los juegos de roles tienen fundamentalmente, una función socializadora: adquirir la capacidad de obrar. En este sentido su incorporación es esencial en los currículum que son considerados como procesos abiertos y en desarrollo y en donde participa activamente el alumnado.

La escuela debe favorecer la elaboración de experiencias y la transmisión del saber, con la posibilidad de aplicarlo activamente. Así, la capacidad de obrar significará solucionar situaciones presentes, futuras, reales e imaginarias, para lo cual el juego de roles es un instrumento ideal.

De entre los distintos juegos de roles con los que nos podemos encontrar, queremos destacar los siguientes y matizar las capacidades que desarrollan cada uno de ellos:

A.- Juegos Escénicos.- Se pueden utilizar en el campo de la educación estética, la música, el arte, la literatura, y la lengua.

Por lo que respecta a las capacidades que favorecen están la expresión gestual, el lenguaje, la memoria, las relaciones sociales, el tener y sentir nuevas sensaciones, el concepto del tiempo y del espacio, etc.

B.- Juegos Deportivos y de Competición.- Se trabaja esencialmente con ellos en la educación física y en psicomotricidad (cuando son pre-deportivos).

Se centran en el movimiento, la agilidad, cooperación, el respeto a las normas, la aceptación de decisiones, colaboración, ayuda mutua y en ocasiones la competencia. Así pues, aumenta las habilidades psicomotoras y mejora las capacidades cognitivas.

C.- **Juegos de Reglas.**- Son propios para el mundo de la lógica y suelen centrarse en el pensamiento racional.

D.- **Juegos de Estrategias.**- Se encuentran directamente implicados con la educación social, en tanto que sitúa a la persona ante escenas que pueden darse en la realidad.

Es recomendado para el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas y para favorecer la interacción. Por todo ello podemos afirmar tal y como hacen Habermas y Krappmann (Coburn-Staege, 1980:77) que "Mediante el aprendizaje a través del juego pueden practicarse y adquirirse cualificaciones básicas de la acción social, capacidades como, por ejemplo, empatía, tolerancia de ambigüedad y frustración, distancia de roles, competencia comunicativa. La acción social se entiende esencialmente como conducta dirigida por reglas, dentro de la teoría de la interacción. Por ello la justificación de los juegos en la clase desemboca en que, a través del juego, principalmente juego de reglas, puede practicarse y ensayar el trato flexible con las reglas, se desarrollan la sensibilidad social y la competencia comunicativa".

Aparte de la capacidad de adaptación y de distanciamiento, anteriormente citadas, en el juego de roles se aprende a superar conflictos de la vida cotidiana y de la interacción con los adultos. Igualmente por el juego se logra sustraerse de los miedos y frustraciones, se crea en definitiva mecanismos de defensa para el dominio de la realidad.

En cuanto a las posibilidades del juego de roles para trabajar con alumnado de más edad, es recomendable verbalizar y discutir sobre las experiencias vividas, para así llegar a los conocimientos de las cosas.

II.- DESARROLLO DE LA COOPERACION Y DEL SENTIDO DE COLECTIVIDAD A TRAVES DEL JUEGO

Aspectos tales como la colectividad y cooperación son a veces olvidadas a la hora de ofrecer una educación integral en la escuela. Por esto hemos creído interesante detenernos algo más en los juegos cooperativos puesto que ellos suponen una interpretación distinta de otras actividades lúdicas, llegando incluso a presuponer un estilo de vida diferente.

¿Qué es lo que diferencia a un juego cooperativo de otro que no lo sea? "Son juegos para aceptarse, cooperar y compartir, que pueden provocar que los niños, las familias y las comunidades se unan en el espíritu del juego cooperativo" (Orlick, 1986:9 y 10).

Estos juegos se caracterizan porque nadie pierde, eliminando de esta forma el miedo al fracaso, reafirmando la confianza en la persona y en su aceptación. El juego cooperativo se apoya en la idea de proporcionar

intercambios de experiencias, nuevos estímulos, el éxito y la diversión para todas las personas que participan de él.

El rasgo más singular de los juegos cooperativos se centra en su versatilidad y adaptación. Se pueden realizar en cualquier situación y ofrecen gran variedad de posibilidades. No requiere ningún tipo de material específico, las reglas no tienen por qué seguirse al pie de la letra y pueden cambiarse cada vez que se realiza ese juego.

Consideramos importante introducir estos tipos de juegos en la enseñanza, fundamentalmente debido a que muchas actividades lúdicas al apoyarse en determinado tipo de material (como juguetes, etc.) son rígidas, muy organizadas y excesivamente orientadas hacia la competencia y victoria. Estos aspectos limitan la libertad de actuación, aumentan la presión y la angustia psicológica del rechazo en determinado alumnado.

El fracaso conlleva que a veces se aprendan cosas negativas sobre uno mismo, sin que esto sea en su totalidad verdad, y sin que favorezca la autoestima de la persona en su periodo de formación. Por tal razón, los juegos cooperativos favorecen la aceptación y el éxito, posibilitando el desarrollo de una personalidad sana. Es interesante en este sentido señalar los estudios de Hawie Hyland, realizados en la Universidad de Ottawa con niños de octavo (Orlick, 1986:13) "los niños de octavo que no eligieron educación física tenían una menor autoestima, una infravaloración de su destreza deportiva y percepciones más negativas de sus cuerpos que los compañeros que eligieron educación física. Es probable que estas autopercepciones negativas estuvieran influidas, al menos en parte, por exposiciones al fracaso o rechazo en el juego no-estructurado (libre) y en los juegos estructurados, cuando los niños emplean tanto tiempo jugando en sus años de desarrollo".

Así, podemos decir que los juegos cooperativos se apoyan en la idea de que no haya perdedores, en favorecer la amistad y la reducción de la competición y por lo tanto disminuye la importancia del resultado, aumenta la posibilidad de que se pueda disfrutar del juego por el juego. Se posibilita el poder aprender de los errores en vez de ocultarlos o esconderse.

Orlick señala cuatro características básicas que cumplen los juegos cooperativos: la cooperación, aceptación, participación, y diversión.

III.- EL JUEGO ANTE NIÑOS/AS PASIVOS Y AGRESIVOS

La utilización de juguetes a la hora de trabajar con alumnado que presenta cierto tipo de "problemas" nos viene presentado en la historia de la educación desde M. Montessori. Pero a continuación se pretende ofrecer otras experiencias más próximas a nuestra época y más estrechamente relacionadas con niños y niñas agresivos y pasivos.

Es interesante destacar la experiencia que presenta Wolfgang (1984) en cuanto a la utilización del juego como recurso a la hora de trabajar con niñas y niños de preescolar pasivos y agresivos.

Wolfgang propone que se trabaje de forma individual con este tipo de niños y niñas partiendo de los juegos sensoriales, simbólicos, de construcción y de reglas. A partir de estos juegos se intenta en un primer momento establecer un nivel de confianza física, que acarreará tanto acercamiento físico como afectivo por parte de la maestra y el niño/a. Posteriormente se intentará que se realicen formas dramáticas de juego simbólico, para pasar a realizar actividades estructuradas.

La forma de trabajar que propone Wolfgang nos lleva a pensar que el juego es considerado como una actividad básica y propia de la edad preescolar, a la vez que posibilita una metodología "singular" para trabajar con personas que plantean determinados problemas (agresividad, pasividad).

Utilizando el juego tal y como lo presenta Wolfgang y siguiendo los pasos que ya se han expuesto, podemos decir que se está favoreciendo a estas personas el aprendizaje necesario para iniciar acciones con las demás personas y ayuda a establecer una creciente conciencia de sí mismas. Facilita el desarrollo de la conciencia de su propio cuerpo por medio del juego imitativo. Aprende a iniciar acciones sobre objetos y materiales, gracias al desarrollo de la capacidad de usar materiales fluidos. Y por último favorece la capacidad de simbolizar en una microsfera (sala de juego), para pasar a la clase.

Con estas experiencias lo que hemos pretendido es presentar una nueva vertiente o posibilidad del juego como recurso didáctico dentro de la escuela, observado cómo el juego puede ayudar a modificar diferentes aspectos de la persona, dándole así mayor seguridad en sí misma y favoreciendo su relación con el medio.

IV.- LOS RINCONES DE JUEGO EN EL PARVULARIO

La propuesta didáctica de los rincones planteada en la última década como forma de trabajo para preescolar, realza la idea ya expuesta sobre la importancia y repercusión que tiene el juego y el protagonismo que debe seguir asumiendo en la enseñanza.

Para que un aprendizaje pueda ser considerado como significativo deberá partir de la idea de que la situación escolar sea percibida por el alumnado como motivante y estimuladora. Tal y como afirma Coll (1987), el sujeto construye significaciones al mismo tiempo que atribuye un sentido a lo que aprende.

Existe un acuerdo general en considerar que los rincones de juego son sentidos por el alumnado como motivaciones, puesto que se adaptan a sus necesidades y le implican directamente en la acción.

Por ello podemos decir que "la enseñanza a través del juego permite la integración de los aprendizajes en unas actividades globalizadoras bien delimitadas que adquieren un gran sentido para el niño. Es decir, en la medida en que cada rincón de juego tiene un objetivo claro a corto plazo que requiere una planificación de las actividades para su consecución, bien sea a nivel individuo o colectivo, y que se traduce en un resultado concreto, en esa medida el alumno puede ser consciente de la actividad que desarrolla, del propósito de la guía, de su aportación personal y, finalmente, del "producto" obtenido. Por eso consideramos que los rincones de juego constituyen pequeñas unidades didácticas..." (Belart, y Rosell, 1988:160)

Debido a la falta de conciencia que lleva la realización de una actividad lúdica, en lo que respecta al proceso de enseñanza-aprendizaje, el papel del profesorado consistirá en hacer reflexionar al alumnado sobre sus decisiones y los resultados obtenidos de las acciones.

Por todo ello, consideramos que los rincones de juego, tal y como afirman las profesoras Belart y Rosell, suponen un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje ya que en ellos se da la elección y planificación de los objetivos, propuestas de actividades y aplicación del sistema de evaluación. Por otra parte hay que reconocer que el juego al ser abierto e interactivo, se ha ido introduciendo en otras actividades dentro de la escuela.

Jugar al dominó, por ejemplo, supone un acuerdo previo y una regulación de la actividad individual y colectiva en función de las distintas intervenciones personales que se van dando en el transcurso del juego.

V.- OTRAS EXPERIENCIAS EN TORNO AL JUEGO

En este apartado presentamos sucintamente algunas otras experiencias que se están llevando a cabo y que utilizan determinados elementos lúdicos como recursos didácticos.

A.- LOS JUEGOS Y LAS MATEMATICAS.-

Los profesores Fernando Corbalàn Yuste y José M. Gairin Sallan (1988), remarcan la importancia de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas. Estos profesores parten del Informe COCKROFT (1982) realizado sobre la enseñanza de las matemáticas en Gales e Inglaterra; y entre sus numerosas conclusiones señalan que

"el empleo cuidadosamente planificado de rompecabezas y juegos matemáticos... contribuye al incremento de la confianza y de la comprensión. ... el juego es un buen laboratorio para repetir ensayos y buscar nuevos caminos".

B.- EL JUEGO EN LA LINGÜÍSTICA.-

La utilización de las adivinanzas como un juego lingüístico y literario es puesto de manifiesto por la profesora Pascuala Morote Magan (1987-88).

La adivinanza es vista como "un juego o diversión de carácter lingüístico e intelectual, en cierto modo competitivo, ya que el niño que juega a las adivinanzas intenta vencer" (Morote, 1987, 88:76).

De entre las aportaciones que este tipo de actividad lleva al proceso de enseñanza-aprendizaje resaltar que: aumenta la actividad lingüística, de forma placentera; se cambian palabras, las aproxima y las opone; capta la atención de la persona que escucha y el mensaje; implica a la inteligencia a la hora de dar la respuesta correcta; trabaja con la abstracción, complejidad y el esfuerzo imaginativo.

A continuación presentamos algunos ejemplos remarcados por Morote en donde se pone de manifiesto el aspecto lúdico de las adivinanzas:

* Adivinanza falsa: "A CASA DEL REY ENTRE, ME DIJERON **SAL** DE AQUI. COMO SI YO FUERA PERRO, NO PUEDEN PASAR SIN MI."

* Adivinanza por bromas: "OYE, ¿CONOCES A ARTURO?, ¿QUE ARTURO?, EL QUE FUMA EN PURO."

* Adivinanzas simples: "BLANCOS POR FUERA, AMARILLOS POR DENTRO, LAS GALLINAS LOS PONEN..."

* Adivinanzas complejas: "VAN AL CAMPO Y NO COMEN, VAN AL RIO Y NO BEBEN, CON DAR VOCES SE MANTIENEN. (el cencerro)".

En cuanto al aspecto literario se refiere, las adivinanzas favorecen el conocimiento y utilización, de forma lúdica, de recursos lingüísticos tales como: la polisemia, la metáfora, paradoja, los contrastes, hipérbolos, nexos de unión, etc.

C.- JUEGO CON ORDENADORES.-

Mialaret (1985) manifiesta de acuerdo con la necesidad de incorporar los ordenadores en el proceso educativo y señala que no es más que un instrumento del entorno del niño/a y una técnica al servicio del proyecto pedagógico. El ordenador posibilita el aprendizaje por descubrimiento y por ensayo error.

Pillot, J., y Pillot, C. (1984) recomiendan utilizar el ordenador dentro de una metodología por rincones y donde se trabaje de manera interactiva, esto quiere decir, que habrá al menos dos niños/as por cada ordenador.

Utilizan juegos diversos para la enseñanza de la lectura, conceptos básicos relaciones especiales, etc.

CROFT, (director del Child Development Centre de Anza Community College) ha trabajado con el ordenador en preescolar, y ha observado que de los distintos rincones existentes en la clase, el rincón del ordenador era el que mayor grado de verbalización tenía, al igual que daba mayor grado de cooperación.

En la Universidad de Maryland, investigadores del centro for Young Children, han observado las diferentes secuencias lúdicas de los niños/as ante el ordenador: descubrir cómo funcional el programa; identificación y resolución de problemas; creación de nuevas situaciones.

Se observa un gran "simbolismo colectivo", pues participa el grupo en la creación. Igualmente observaron en esta etapa una gran relación entre el desarrollo de la imaginación y el del lenguaje.

Esperamos que a través de todo lo expuesto haya quedado constancia de las múltiples posibilidades lúdicas que ofrece el juego y de su importancia dentro de la escuela.

BIBLIOGRAFIA

AYUNTAMIENTO DE VALENCIA. (1985): **El juego y el niño**, Ayuntamiento de Valencia, Valencia.

BERLANT, M. y ROSELL, M. (1988): "*Los rincones de juego en el parvulario*", en **Rev. Cuadernos de Pedagogía**, n.º 160, Barcelona.

CABO MARTINEZ, R. (1985): "*La técnica del juego dramático a nivel de preescolar*", en **Rev. Magister**, E.U.M. de Oviedo, n.º 3

COBURN-STAEGER, U. (1980): **Juego y aprendizaje**, Nuestro Mundo, Madrid.

CORBALAN YUSTE, F. y GAIRIN SALLAN, J. M. (1988): "*Juegos en clase de Matemáticas*", en **Rev. Cuadernos de Pedagogía**, n.º 160, Barcelona.

EINES, J. y MANTOVANI, A. (1980): **Teoría del juego dramático**, M.E.C., Madrid.

ELKONIN, D.B. (1980): **Psicología del juego**, Visor, Madrid.

FINGERMANN, G. (1975): **Psicología pedagógica e infantil**, El Ateneo, Buenos Aires.

GORRIS, J. M. (1981): **El juego y el juguete**, Queimada, Madrid.

GUTTON, Ph. (1982): **El juego en los niños**, Hogar del Libro Barcelona.

KAMII, C. y DEVRIES, R. (1988): **Juegos colectivos**, Visor, Madrid.

LEIF (1975): **Textos de psicología del niño y del adolescente**, Narcea, Madrid.

LEIF y BRUNELLE. (1978): **La verdadera naturaleza del juego**, Kapelusz, Buenos Aires.

MARTLEW, M., SMITH, P.K., y CONNOLLY, K. (1980): "*Una perspectiva sobre la educación en la escuela maternal*", en **Nuevas Reflexiones sobre la investigación educativa**, por Dockrell, W. B., y Hamilton, D., Narcea, Madrid.

MIALARET, G. (1985): "*Quelques réflexions sur le thème: ordinateur et éducation*", en **Conférence de Clôture. Congrès de L'AIPELF**, Univ. de Sherbrooke.

MINISTERIO DE CULTURA, (1986): **Manual de Acción: como llevar a la práctica la igualdad entre los sexos**, M.C. E Instituto de la Mujer, Madrid.

MOROTE MAGAN, P. (1988): "*Las adivinanzas: un juego lingüístico y literario*", en **Rev. Monteolivete**, n.º 5, E.U.M., Valencia.

ORLICK, T. (1986): **Juegos y deportes cooperativos**, Popular, Madrid.

ORQUIN, F. (1981): "*Recuperar el juego*", en **Rev. Suplemento de "El País"**, n.º 200, 8 de febrero.

ORTEGA RUIZ, R. (1986) "*Juego y pensamiento en los niños*", en **Rev. Cuadernos de Pedagogía**, n.º 133, Barcelona.

PIAGET, J. (1945): **La formación del símbolo**, F.C.E., México.

REBOREDO, A. (1983): **Jugar es un acto político**, Nueva Imagen, México.

VIDAL, J. (1988): **Juego y educación**, Akal, Madrid.

VYGOTSKI (1979): **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**, Crítica, Barcelona.

WOLFGANG, Ch. (1984): **Como ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego**, Paidós, Barcelona.