

# EL JUEGO EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

María Dolores Pesántez Palacios

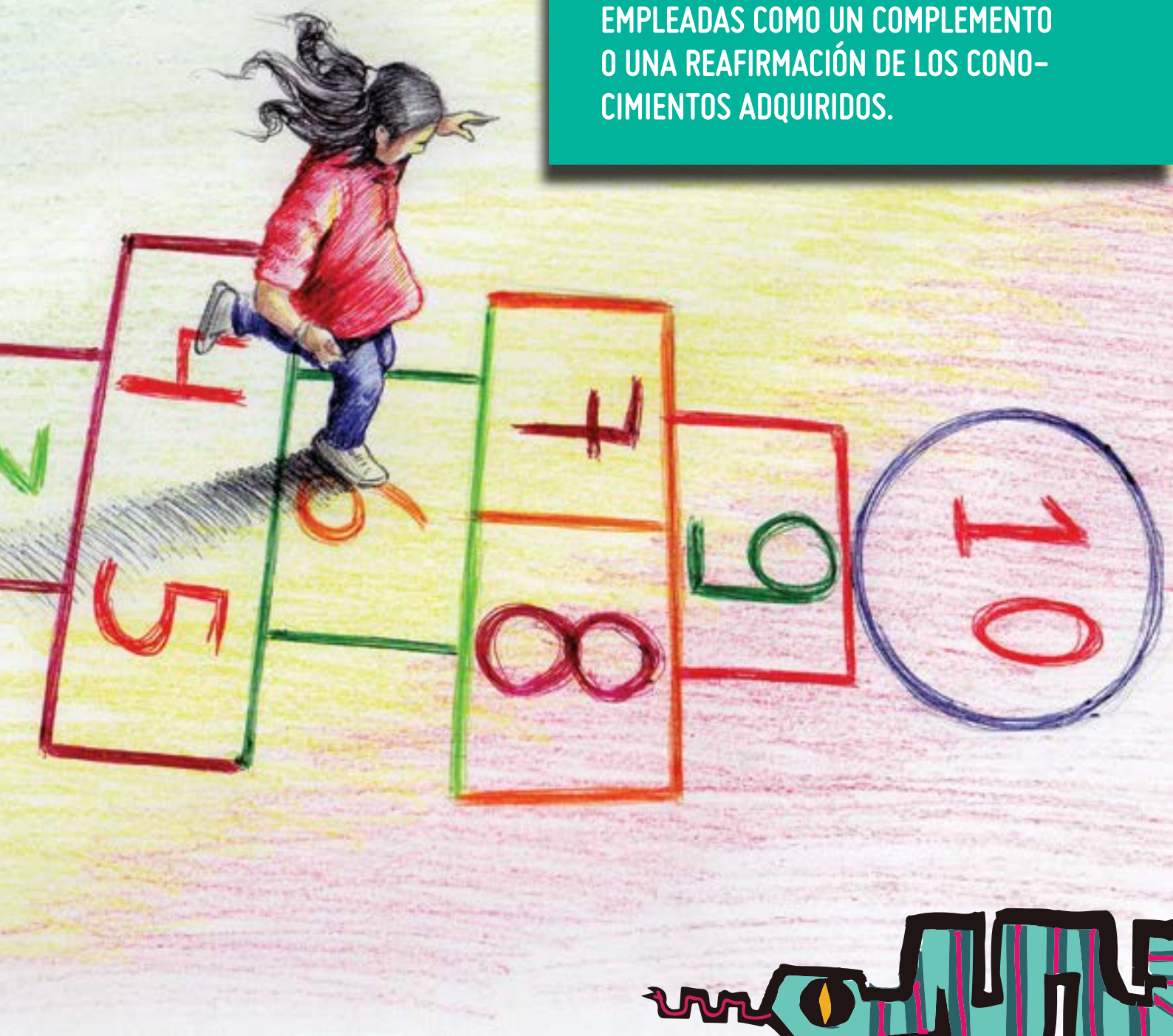
El juego aparece en la historia del hombre desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad, encontrándose en excavaciones de períodos muy primarios, indicios de juguetes simples, luego en pinturas se puede observar niños y niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir al juego como actividad esencial del ser humano, como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

Hasta hace poco tiempo, los juegos parecían ajenos a la educación, se pensaba, cuando mucho, que algunas actividades lúdicas resultaban educativas si eran empleadas como un complemento o una reafirmación de los conocimientos adquiridos mediante los recursos formales. En la modernidad se enfatizó la transmisión de contenidos, marcando así una enseñanza que se adaptó al avance de la industria, en tanto que en la postmodernidad se está reencontrando una nueva dignidad del ser humano. Dignidad entendida como la transición hacia un aprendizaje, en el que la expresión lúdica posibilita habilidades y valores necesarios al momento que vivimos, a las innovaciones que vislumbran esperanzas.

Estas innovaciones se dan cuando en las instituciones educativas, surge la necesidad vital de juegos en la educación. Aquello llegó a interpretarse, en la práctica, como un recurso para el desarrollo de las facultades motrices o un medio para la asimilación de ideas preconcebidas por el educador y sus programas de trabajo pedagógico. Tal costumbre condujo a la mecanización de las actitudes infantiles mediante patrones de conducta que resultaban



HASTA HACE POCO TIEMPO, LOS JUEGOS PARECÍAN AJENOS A LA EDUCACIÓN, SE PENSABA, CUANDO MUCHO, QUE ALGUNAS ACTIVIDADES LÚDICAS RESULTABAN EDUCATIVAS SI ERAN EMPLEADAS COMO UN COMPLEMENTO O UNA REAFIRMACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.



más útiles para el control y la autoridad, que para el desenvolvimiento personal del estudiante.

La declaración de los derechos del niño, puso en evidencia que nuestra civilización espera otra equidad social para el futuro; por lo tanto, las propuestas pedagógicas deben dar prioridad a metodologías que puedan desenvolver aprendizajes de nuevos valores, y darnos esperanzas de vivir mejor, es así como el juego se convierte en un espejo cultural en el cual van apareciendo sin cesar necesidades y deseos que nos permiten reconocer los diferentes procesos culturales y mentalidades que conviven en nuestra comunidad. Al jugar los integrantes de una comunidad logran una buena adaptación a las innovaciones y situaciones inesperadas. La ludoteca aparece como un lugar de encuentro donde los diferentes miembros de una comunidad se reconocen, comunican y socializan saberes, alternativas, aciertos e ideas por medio del juego.

Pero el hombre moderno ha perdido la autenticidad, la percepción, la originalidad, la intuición y la sinceridad, porque llamamos cultura a esa lamentable degeneración que ha mecanizado las percepciones humanas; ha perdido la sensibilidad. Hemos elaborado un mundo ajeno a nuestra constitución orgánica natural y nos preocupamos por sobrevivir aceptando todo lo que nos viene impuesto. Los sistemas educativos actuales, la adquisición de conocimientos, están en razón directa con la destrucción de las facultades creadoras, porque la educación, en la práctica, asume el papel superficial de adaptar al individuo a la cadena de la civilización contemporánea.

Necesitamos una educación que atienda, por igual, a las facultades expresivas del estudiante y a las limitaciones que el condicionamiento cultural impone en el adulto. Una educación que no confunda las necesidades productivas de la industria con las necesidades íntimas y sociales humanas, que no se limite a proporcionar instrucción y que para satisfacer las propias necesidades productivas de la industria, tenga en cuenta los requerimientos de una actitud consciente en el consumo, porque así como la industria requiere normas precisas de control, el hombre que vive en la sociedad industrial necesita proyectar su personalidad en el ambiente. “El

aprendizaje transmitido solo es imitación, el lenguaje creador es descubrimiento” (Gordillo, 1992, p.121).

Para que se de este descubrimiento, el niño necesita transformar la significación esencial de las cosas. No puede existir aprendizaje creador y reflexivo sin cambio en los significados. La labor de una educación que se valore de serlo, es hacer que la creatividad, lo lúdico y el conocimiento no resulten incompatibles. La nueva conciencia que trae consigo el juego, el descubrimiento histórico del pensamiento sensorial y los nuevos e inagotables recursos tecnológicos de la información, hace posible la recuperación del lenguaje auténticamente humano en todos y cada uno de los hombres.

## IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

*“El hombre solo es verdaderamente humano cuando juega.”*

Schiller

Para Schiller, en el hombre resulta inseparable su ser sensible y su ser racional, sin embargo, el mayor problema que enfrenta el hombre, es la lucha entre sus tendencias físicas y morales. Para resolver esta dualidad, el autor plantea una tercera tendencia, que es el impulso al juego, considerada como una expresión de la armonía y la belleza del mundo. El juego en el sentido que lo toma Schiller





**NO PUEDE EXISTIR APRENDIZAJE CREADOR Y REFLEXIVO SIN CAMBIO EN LOS SIGNIFICADOS. LA LABOR DE UNA EDUCACIÓN QUE SE VALORE DE SERLO, ES HACER QUE LA CREATIVIDAD, LO LÚDICO Y EL CONOCIMIENTO NO RESULTEN INCOMPATIBLES.**

(2006), es como una versión más concreta de la armonía propuesta por Kant que se desliza entre la imaginación y el entendimiento. Con esto se implica una especie de combinación de la necesidad y la libertad que se convierte de una manera voluntaria la sumisión a unas reglas con mira hacia el juego.

A decir del autor, jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades. Estas capacidades son desarrolladas a partir del nacimiento, ya que los

niños y niñas se convierten en fuente inagotable de actividad: experimentar, inventar, descubrir, imaginar, son actividades de juego que producen placer y alegría en los pequeños.

Vigostky sostiene que el juego es una actividad guiada internamente a partir de la cual el estudiante crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor de fracasar, actuando por encima de sus posibilidades actuales. Este escenario imaginativo, se construye a partir del juego simbólico, el niño, le asigna a un objeto el significado de otro, quebrando de este modo la relación entre objetos y significados;

el niño juega con un lápiz que simula ser un avión. Ahora bien, el modo de comprender este simbolismo es diferente según los autores. En el caso de Vigostky, el símbolo hay que entenderlo no como un signo de naturaleza abstracta y generalizada, sino como concreto, cultural e históricamente marcado por el contexto. En cambio para Piaget, en el símbolo lúdico no hay adaptación al significado, sino asimilación del significado al yo. El símbolo le aporta los medios para asimilar lo real a sus deseos o a sus intereses. No obstante, tanto para Piaget como para Vigostky, el juego simbólico es una respuesta del niño ante las necesidades que le impone hacer frente a los requerimientos del mundo de los adultos.

produce una tensión entre la búsqueda de una respuesta total a sus deseos y las limitaciones propias de la realidad representada.

El juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al normativizado e institucionalizado como en la escuela. Las teorías piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo propuestos por este autor (fase sensorio motor - pensamiento simbólico - operaciones intuitivas - operaciones concretas - operaciones formales).

El juego constituye para el niño, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él.

Además el niño a través del juego, aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que le rodea. Aparte de los conocimientos y habilidades que adquiere al jugar, se ejercita en el uso del material de juego y en su propia actividad. El juego ofrece a los estudiantes de diversas edades, la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Actúan de acuerdo con sus necesidades; se realizan a sí mismos; tienen ocasión de ser ellos mismos.

Los menores de seis años comienzan a representar mediante el juego sus fantasías, establecen sus propias reglas, lo que les permite crear y resolver sus problemas con mayor facilidad; sin embargo, liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia.

La utilización de símbolos en el juego, organizado en torno a reglas internas, le permite al estudiante elaborar una situación imaginaria en la cual se

La familia, la escuela, le preparan al estado siguiente, lo que Vigostky denomina la zona de desarrollo próximo. La comunidad nos posibilita,



**LOS JUEGOS PERMITEN DESARROLLAR LA CREATIVIDAD, EL PENSAMIENTO REFLEXIVO Y HABILIDADES COGNITIVAS; ESTOS, BIEN CONCEBIDOS Y ORGANIZADOS, PROPICIAN EL DESARROLLO DEL GRUPO A NIVELES CREATIVOS SUPERIORES.**

nos empuja a un nivel de desarrollo superior. Al jugar comunitariamente encontramos diferentes facetas del mundo. Raimundo Dinelo sostiene que “el juego permite el encuentro con el otro” (Dinelo, 2001, en línea), es decir, nos hace seres humanos, nos permite reconocernos con el otro, jugando invitamos a compartir, a llegar a acuerdos con desacuerdos, a convivir, a coexistir, a ser sensibles.

## EL JUEGO EN EL AULA DE CLASE

El aula de clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza, sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el estudiante se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos lúdicos y didácticos que propicien una enseñanza en la cual los educandos van resolviendo problemas, organizando ideas, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

El método más importante y menos utilizado sobre todo en niveles superiores al de educación inicial, es el juego, que provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre esta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos permiten descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar

diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la edad escolar.

Los juegos permiten desarrollar la creatividad, el pensamiento reflexivo y habilidades cognitivas; estos, bien concebidos y organizados, propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real. Existen varios juegos didácticos y creativos, que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento crítico en los estudiantes.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos que se deben tomar en cuenta están los siguientes:

- Correspondencia con los avances científico técnico.
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del estudiante.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

**LOS ESTUDIANTES EN ESENCIA SON ARTISTAS, LAS EXPRESIÓN CORPORAL, MUSICAL, PLÁSTICA Y LITERARIA FACILITAN EL PROCESO CREADOR Y APORTAN A LA EDUCACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTOS SIGNIFICATIVOS.**



Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad, es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas.

Por otro lado podemos manifestar que los juegos creativos fomentan el desarrollo físico, mental y social, desarrollan la perspectiva única y estilo individual de la expresión creativa de cada niño. El juego como proceso creativo permite la educación de la sensibilidad infantil. En el juego los estudiantes se sienten libres y por ello desarrollan su capacidad creadora, aunque acepten reglas, interpreten y elaboren variables a juegos tradicionales o contemporáneos. Al jugar ponen en prueba la imaginación y asombro.

En el juego creativo fluyen conflictos y afinidades que estimulan la solidaridad, lentamente gana confianza, voluntad y paciencia, logrando así un desarrollo natural e integral de su personalidad. El juego aparece como una de las primeras formas de expresión y creatividad con la que los estudiantes equilibran fantasías y realidades. Crear es básicamente recrear, con el juego da vueltas para

llegar a conocer conceptos sencillos y así adquiere la suficiente flexibilidad de pensamiento que más tarde le permitirá crecer en forma independiente y en grupo evitando complejos.

El juego, al estimular la imaginación, incita la curiosidad, propiciando un aprendizaje creativo y permanente. A partir de sus intereses el estudiante indaga y descubre la dialéctica del cambio continuo. En el camino del aprendizaje se necesita de actos y sueños significativos para lograr todo el progreso que él es capaz, y es el juego el que le permite satisfacer plenamente su necesidad de crear haciendo.

El momento más propicio para estimular el pensamiento es cuando el niño empieza a asistir a la escuela, allí se estructuran en gran parte las capacidades y aptitudes iniciales. Los estudiantes en esencia son artistas, las expresión corporal, musical, plástica y literaria facilitan el proceso creador y aportan a la educación en la construcción de conocimientos significativos. El juego también posibilita combinaciones, aplicaciones y remodelaciones. La capacidad de percepción los lleva a interesarse por todo lo que sucede a su alrededor. Al jugar, relaciona elementos, espacios,



movimientos y tiempos, interioriza el mundo que le rodea explicándose su naturaleza.

Para concluir es importante manifestar que los juegos llegan, así, a ser comprendidos como una forma del pensamiento humano donde las percepciones quedan purificadas de condicionamientos artificiales o extraños. El juego es la forma natural de la educación, el camino más corto hacia lo temporalmente inaccesible de la experiencia humana. Para el sujeto que juega, para el niño, el adolescente o el hombre que participa efectivamente en las actividades lúdicas, todo tiene la asombrosa novedad del descubrimiento: su ocupación es ajena al recuerdo, ni siquiera está inventando, sino contemplando con los sentidos el milagro de una nueva creación que ha sido sublimizada por la conciencia y donde cada percepción es una nueva valoración sin precedentes.

**¡LOS JUEGOS  
DIDÁCTICOS  
ESTIMULAN Y  
CULTIVAN LA  
CREATIVIDAD!**

**¡QUÉ  
DIVERTIDO ES  
APRENDER  
JUGANDO!**



#### REFERENCIAS

- Dinelo, R. (2001). *Lúdica, cuerpo y creatividad*. Bogotá: Magisterio.  
 Gordillo, J. (1992). *Lo que el niño enseña al hombre*. Mexico DF: Trillas.  
 Schiller, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

María Dolores Pesántez Palacios

Universidad de Cuenca con el título de Licenciada en Tecnologías de Estimulación Temprana en Salud. Universidad Politécnica Salesiana: Licenciada en Ciencias de la Educación con mención Pedagogía.  
 Universidad de Cuenca en convenio con la Universidad ARCIS de Chile, Magíster en Educación Parvularia. Docente — UNAE. maria.pesantez@unae.edu.ec, mdolo35@hotmail.com