

Juego como experiencia natural, espontánea, nutritiva y placentera

Andrea Soto Rojo

Educadora de Párvulos; Magíster en Educación



“Se habla a menudo del juego como si se tratara de un descanso del aprendizaje serio. Pero para los niños [y las niñas] el juego es aprendizaje serio. El juego es el trabajo de la infancia” (Rogers, s/f, citado en Domínguez, 2001, p.186)

“El juego no es sólo juego infantil, es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que se ponen a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (Bruner, 1984).

Al hablar de nuestra infancia es recurrente que muchos de los recuerdos estén asociados a momentos de juego, debido a que genera experiencias placenteras que quedan registradas en nuestra memoria. García (1995) lo define como “(...) acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de júbilo” (p.126).

Múltiples son las investigaciones acerca del juego que han sido abordadas por diversas áreas del conocimiento como educación, psicología, antropología, entre otras. Pese a los antecedentes y evidencias empíricas que relevan el valor del juego en el desarrollo personal y social de los niños, niñas y jóvenes, se observa cotidianamente una idea superficial o un desconocimiento acerca de su especial valor en la infancia.

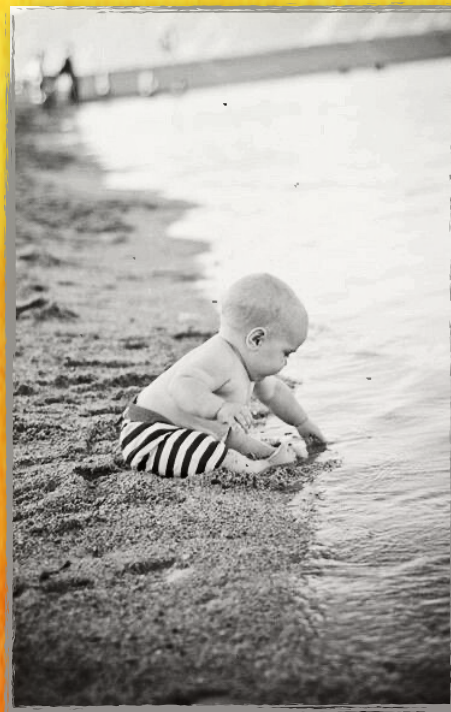
Es necesario comprender que el juego tiene diversas perspectivas de análisis. En este documento los y las invitamos a reflexionar acerca del rol de los juguetes y los discursos o mensajes asociados a estos, pensar acerca de la discapacidad y el acceso al juego, para finalmente reflexionar cuáles son sus consideraciones en los sistemas educativos.

El Juego...

El juego surge desde el primer año de vida, según Linaza (2013), los primeros juegos que se realizan aparecen con el control que se logra del propio cuerpo al comenzar a chupar, agarrar o golpear distintos objetos, surgiendo así los llamados juegos motores o relaciones circulares, en los que se ejercitan nuevas habilidades adquiridas producto del natural proceso de desarrollo e interacción con el entorno. Junto con el crecimiento de los niños y las niñas, los movimientos espontáneos o poco controlados van desapareciendo y se evidencian algunos más coordinados debido a la madurez del sistema nervioso y su impacto en el desarrollo motor. El ambiente es un escenario desconocido por el niño y la niña, es atractivo, lo percibe y descubre por medio de los sentidos, sintiéndose poco a poco parte de él, interactuando con los objetos, personas y otros elementos, esta interacción natural permite la aparición de nuevas formas de juego.

Por mucho tiempo investigadores/as y precursores/as de la educación infantil han otorgado importante valor al juego, en especial en el ámbito educativo, indicando que permite la comprensión de la mente, como señala López (2010):

Cualquier capacidad del niño [y niña] se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño [y niña] se ha considerar como una oportunidad de aprendizaje: es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer (p. 24).



De acuerdo con Brower (1988 citado en Meneses y Monje, 2001) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño y niña en desarrollo, Hetzer (1992) indica que constituye la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena. Pese a esta evidencia muchos/as adultos/as no reconocen el valor del juego, expresando que representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce, por lo que obligan a niños y niñas a realizar actividades poco adecuadas para su edad. Para muchos niños y niñas el desarrollo del juego natural y espontáneo es limitado producto de falsas creencias, falta de visibilización de las diversas formas de jugar o una desvalorización del juego como un elemento vital en el desarrollo integral de las personas.

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (MINEDUC, 2018), documento orientador de las prácticas educativas del nivel inicial en Chile, comprenden el juego como un principio:

El juego es, en la Educación Parvularia, un concepto central. Se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada. De acuerdo con autores/as clásicos/as del desarrollo y el aprendizaje, el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ellos. Son innumerables las actividades que pueden llamarse juego en los párvulos a diferentes edades, desde tocar, golpear, manipular, llevarse todo a la boca, juntar hojas o piedras, amontonar, insertar anillos, cabalgar un palo de escoba, imitar a la mamá, hasta participar en una dramatización, en juegos y actividades con determinadas reglas (MINEDUC, 2018, p.32).

La literatura y las orientaciones curriculares manifiestan el valor del juego y su aporte al desarrollo infantil, pese a esto aún se puede encontrar una serie de barreras y creencias que obstaculizan su desarrollo natural.



Estereotipos de género y falsas creencias...

¿Todas las niñas juegan a ser princesas o todos los niños disfrutan de los autos? La respuesta es no, desde temprana edad el juego de ellos y ellas se ve influenciado por juguetes que reproducen roles de género de la vida adulta o responden a las creencias de los/las adultos/as que generalmente asocian a las niñas con actividades tranquilas reproduciendo juegos asociados a tareas del hogar o actividades delicadas como jugar a las princesas, por otro lado, los juegos de los niños están asociados a la fuerza y movimiento como superhéroes o deportes. Muchas de las creencias asociadas a los juguetes reproducen patrones patriarcales, este concepto está asociado a organizaciones sociales, políticas, económicas y religiosas en las que hay roles definidos por sexo-género con un marcado desequilibrio en las relaciones de poder entre varones y mujeres, fuertemente orientadas e inclinadas hacia los primeros (Facio y Fries, 2005).

La clasificación de los juegos o juguetes según sexo limita el juego libre, restringiendo las posibilidades de elección, es usual escuchar que hay juguetes para niños y niñas, incluso los juguetes unisex son clasificados por colores sexistas, usualmente rosados para las niñas y azules para los niños. Es necesario reflexionar y analizar la función de los juguetes en el juego de ellos y ellas, podemos preguntarnos: ¿las muñecas o los utensilios de casa son sólo juguetes para niñas?, ¿Jugar a la pelota o con dinosaurios es sólo un juego de niños? Estas sencillas preguntas pueden ayudar a reflexionar acerca de la elección de un juguete y cómo impacta en el juego de los niños y las niñas, esto nos permite avanzar hacia una desnaturalización de los estereotipos de género asociados a los juegos y juguetes. Hasta ahora muchas jugueterías, padres, madres, educadores/as y cuidadores/as promueven con sus acciones un discurso que perpetúa roles estereotipados reproduciendo la discriminación. Es importante que al momento de seleccionar un juguete este sea un aporte al juego, que promueva el goce, la creatividad y que permita la participación de todos y todas, sin discriminar entre niños y niñas



referencia: Saludable.guru. (facebook)



¿Todos los niños y niñas pueden jugar?

El juego es una actividad natural en el niño y la niña, placentera, que nos revela su pensamiento e intereses y enriquece su conexión y comprensión del mundo que le rodea, por ello que se convierte en una herramienta útil para potenciar el desarrollo y aprendizaje. Sin embargo, no todos los niños y las niñas pueden desarrollar el juego de forma natural, los niños y las niñas en situación de discapacidad encuentran dificultades para experimentar y vivenciar el juego puesto que el sistema social y educativo presenta una serie de barreras que limitan su acceso. Por ejemplo, muchos de los juguetes del mercado tienen estructuras limitadas respecto de su uso y manipulación, siendo un obstáculo para un niño o una niña que presenta alguna dificultad motora.

La mayoría de las plazas o parques no tienen juegos adaptados o pensados para los niños y las niñas con menor autonomía o con diversas formas de acceso a la información, por ejemplo, no hay indicaciones en braille o una guía que oriente a un niño y niña ciega. Debido a la gran diversidad de discapacidades motoras, cognitivas, sensoriales, perceptivas, relacionales es difícil establecer orientaciones generales o que sean útiles para todos y todas (INADI, s/f). Por ello, el desafío en esta área es mayor y el primer paso es visibilizar las necesidades permanentes o transitorias de estos niños y niñas, teniendo presente que es fundamental individualizar las adaptaciones, disminuir las barreras, crear espacios y ofrecer juguetes flexibles, capaces de adaptarse a la necesidad de un niño y una niña, promoviendo siempre la oportunidad para jugar ejerciendo deliberación y autonomía.



Educación y juego, ¿está permitido que el juego entre al aula?



Si pensamos cuántas oportunidades tienen los niños y las niñas de jugar en la escuela, es probable que identifiquemos pocos momentos para las instancias de juego, dado que algunos/as educadores/as o profesores/as entienden que el juego es incompatible con sus contenidos

curriculares o desconocen el valor del juego como una oportunidad para aprender. Nuestro sistema escolar se caracteriza por estar centrado en la enseñanza de competencias con orientación a resultados, restando valor al proceso lúdico o a las posibilidades de ofrecer tiempo para el juego libre desconociendo las habilidades y experiencias que se experimentan en el camino (Hirtt, s/f, citado en Beluche, 2013). Este fenómeno educativo es muy común en las sociedades neoliberales, centrado en la obtención de resultados medibles, por lo que el proceso de aprendizaje queda invisibilizado, esto provoca que el juego no sea una herramienta permitida debido a su destino incierto y a las pocas posibilidades de evaluar homogéneamente a los niños y niñas en tales escenarios. Para Flinchum (1988), el juego abastece al niño y a la niña de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Los niños y las niñas nos muestran lo que saben y lo que desean aprender jugando, ellos y ellas aprenden a establecer relaciones sociales con pares, se plantean y resuelven problemas propios de la edad.

¿Por qué es relevante promover el juego en el aula de clases? El juego constituye una experiencia capaz de fomentar aprendizajes (Bongiorno, 2018), tanto cognitivos, sociales, emocionales, lingüísticos y motrices, esto porque el juego y aprendizaje son actividades profundamente conectadas, las posibilidades que ofrece el juego en el ámbito escolar es una oportunidad para desarrollar potencialidades que van más allá de lo definido en el currículum prescrito, implementado o evaluado. El juego es una herramienta de aprendizaje en sí misma, por lo que se hace necesario crear espacios en el aula que favorezcan el juego libre y espontáneo. Incorporarlo en el aula -no debe tener como único objetivo la adquisición de ciertos contenidos curriculares-, el juego debe ser una oportunidad de aprendizaje para que los niños y las niñas (re)construyan múltiples conocimientos, habilidades y actitudes, identifiquen aquellas estrategias más adecuadas en la resolución de problemas, desarrollen su creatividad, practiquen la tolerancia y sean más libres y felices (Bernabeu y Goldstein, 2010).

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (MINEDUC, 2018), mencionan:

“(...) en los jardines infantiles, la actividad rectora es el juego, en cuyo marco se reestructura la interacción para permitir al párvulo el desarrollo de la creatividad, habilidades sociales y normas, así como un conocimiento más amplio de su entorno. En los niveles de transición, el juego educativo continúa siendo la aproximación pedagógica predominante, pero inserta en una cultura con la cual debe dialogar” (p.32).

Por tales razones, es sumamente necesario que las educadoras y educadores reflexionen acerca de cómo promueven el juego en sus espacios educativos, algunas preguntas claves son: ¿el juego es un aliado o está invisibilizado en mi aula? ¿de qué manera aporta o contribuye a los aprendizajes que me he propuesto desarrollar? ¿es una oportunidad de placer y conexión entre los párvulos? Estas son algunas de las interrogantes que puedan ayudar a repensar el rol del juego en el aula.

Para finalizar, es importante recordar que el juego, tanto como estrategia de aprendizaje como una manifestación innata en el niño y la niña, potencia el desarrollo integral en los ámbitos social,

lenguaje, autonomía, cognición, emocional, motriz e incluso es una poderosa herramienta terapéutica. El desafío está en reflexionar si las oportunidades ofrecidas por los/las adultos/as, ya sean padres, madres, educadores/as, cuidadores/as u otros profesionales permiten que todos los niños y las niñas tengan la ocasión de disfrutar de él de modo libre y espontáneo. Por ejemplo: ¿somos capaces de entregar propuestas de espacios, objetos y juguetes para todos los niños y las niñas de manera que ejerzan su derecho al juego libre, espontáneo y creador? ¿qué valor tiene el juego en nuestras vidas? Son preguntas vitales al momento de pensar en el juego como herramienta fundamental del desarrollo integral de la infancia.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños [y las niñas] no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos, [amigas] y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención -debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana- (Torres y Torres, 2007, p.116).



Referencia www.alasombrita.com

Referencias bibliográficas:

- Beluche, O. (2013). La educación por competencia y el neoliberalismo. Recuperado de: <https://www.sinpermiso.info/textos/la-educacion-por-competencias-y-el-neoliberalismo>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2010). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Narcea S.A. de Ediciones. Recuperado de: http://otrasvozeseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf
- García, S. (1995). Sobre el concepto de juego. *Aula*, 7, pp. 125-132. Recuperado de: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf;jsessionid=6CD218E452BC9169555DC32FF1B2D6DE?sequence=1
- Bongiorno, L. (2018) Things every parent should know about play. *Teaching Young Children*, N° 11, p. 21
- Domínguez, G. (2001). Lenguaje, pensamiento y valores. España: Ediciones de la Torre.
- Facio, A. y Fries, L. (2005). Feminismo, género y patriarcado. *Academia. Revista de la Enseñanza del Derecho de Buenos Aires*. N° 6, pp. 259-294. Recuperado de: http://www.derecho.uba.ar/publicaciones/rev_academia/revistas/06/feminismo-genero-y-patriarcado.pdf
- Flinchum, B. (1988). Early childhood movement programs. Preparing teachers for tomorrow. *Journal Physical Education, Recreation and Dance*. N° 59, pp. 62-67.
- Hetzer, H. (1992). El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz.
- INADI (s/f). Estereotipos de género en la infancia. Argentina: Ministerio de justicia y Derechos Humanos Presidencia de la Nación. Recuperado de: <http://inadi.gob.ar/contenidos-digitales/wp-content/uploads/2018/07/Infancia-Interactivo-21-5-18.pdf>
- Linaza, J. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, N° 65, pp. 103-118. Recuperado de: <file:///C:/Users/Veronica/Downloads/Dialnet-ElJuegoEsUnDerechoYUnaNecesidadDeLaInfancia-4166461.pdf>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta 1.3*. P. 19-37. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- MINEDUC (2018). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Chile: Ministerio de Educación. Subsecretaria de Educación Parvularia.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*. Volumen 25, N° 2, pp.113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Posada, L. (2015). El género: Foucault y algunas tensiones feministas. *Estudios filosóficos*. Universidad de Antioquia. P. 29.
- Torres, C. y Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Recuperado de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=449A7028358ED655352CC455183EF995?sequence=1

Directora de Edición: Verónica Lizana M.

Diagramación: Catalina Ahumada D.