



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° – MES DE 2008

**“APRENDER JUGANDO EN SECUNDARIA. PARTE I”**

<b>AUTORÍA</b> <b>PATRICIA ESPEJO MERCHÁN</b>
<b>TEMÁTICA</b> <b>APRENDIZAJE</b>
<b>ETAPA</b> <b>SECUNDARIA</b>

**Resumen**

Este artículo nace por comprobar la importancia de los juegos en los centros para la formación de una educación total, activa, donde los jóvenes dejan de ser objetos de educación para pasar a ser sujetos protagonistas del proceso educativo, arriesgando por una formación integral que aborde todas las facetas del ser humano y llegue a ser atrayente y realmente útil tanto al individuo como a la sociedad.

**Palabras clave**

Juegos  
Educación  
Aprender  
Afectividad  
Motricidad  
Creatividad  
Inteligencia  
Sociabilidad



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

## INTRODUCCIÓN

El juego es, probablemente, uno de los elementos claves en el desarrollo humano. Resulta casi imprescindible en el proceso de socialización ya que con él conseguimos aprender un buen conjunto de normas básicas de comportamiento, aprendemos a compartir y, sobre todo, la importancia del trabajo en equipo.

Tiene, por otro lado, una fuerte componente integradora. Esa capacidad implica que las habituales fronteras culturales, idiomáticas, intelectuales e incluso las derivadas de diferencias de edad, desaparecen casi como por arte de magia. El juego es sin duda el mejor aliado de la convivencia pacífica.

En todas las épocas y en todas las culturas los chavales han jugado, teniendo el concepto de juego relaciones filosóficas, etnológicas, sociales, culturales... Sin embargo, la reflexión que se ha realizado sobre el juego y su relevancia en el desarrollo de los jóvenes es relativamente reciente, ya que durante mucho tiempo se ha considerado una actividad recreativa, para el descanso, con escaso valor funcional.

Con este artículo se indagará y comprobará la importancia de los juegos educativos en los centros para la formación de una educación integral, activa, donde los alumnos dejan de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo, arriesgando por una formación integral que aborde todas las facetas del ser humano y llegue a ser atrayente y realmente útil tanto al individuo como a la sociedad. El juego será un elemento clave en la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral, e incluso creativa y estética.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº – MES DE 2008

## CONCEPTO DE JUEGO

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida. Se trata de un concepto muy rico, amplio y versátil que implica una difícil clasificación. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así el diccionario de Ciencias de la Educación (1994) lo define como: "actividad lúdica que comparte un fin en sí misma con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco".

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1938), para este autor el juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según unas reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real.
- Caillois contribuye al desarrollo de los estudios sobre los juegos con su obra Los juegos y los hombres (1958), en la que propone una clasificación de los mismos en cuatro categorías, según el elemento que predomine en los mismos:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

1. La competencia (AGON): son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)
  2. El azar (ALEA): juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino.
  3. El simulacro (MIMICRY): Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.
  4. El vértigo (ILINX): juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.
- Scheines (1998) sostiene que el juego es una actividad mágica como un ritual, que oculta y revela identidades. Discrimina la vida real de la ficción del juego, en la cual el jugador “adquiere una conciencia distinta de sí mismo”.
  - Trigo Aza (2000) afirma que “Nacemos creativos, nacemos juguetones y la vida, las circunstancias, las “normas” nos van imponiendo poco a poco una forma de actuar “normal”, que bloquea ese espíritu lúdico base del desarrollo humano”.
  - Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

## EL JUEGO EDUCATIVO

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, con los ordenadores multimedia, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase de lengua extranjera. Hoy en día es raro el programa para el aprendizaje de una lengua en CD-ROM multimedia que no incluya algún juego tipo sopa de letras, de descubrimiento, crucigramas, etc. Pero no es menos cierto que, gracias a la colaboración multidisciplinar, cada vez es más plausible diseñar y programar informáticamente los juegos o actividades lúdicas por parte del profesor de lengua. Nuestra experiencia en este sentido ha sido fructífera hasta la fecha.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí (Michelet):

1) La afectividad: El progreso de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Spitz.; Wallon; Winnicott...). El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones los jóvenes se encuentran en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tienen la necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. Tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

En otras ocasiones el juego supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración.

2) La motricidad: El desarrollo motor es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona a los jóvenes sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar.

La3)Inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El joven, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

4) La creatividad: Los jóvenes tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan a los chicos y chicas a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de ellos se realiza en paralelo, les gusta estar con otros chavales, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.





ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº – MES DE 2008

## HISTORIA DEL JUEGO

A través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados.

El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del preejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego vuelven a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación).

Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº – MES DE 2008**

vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas de los jóvenes. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social.

Los profesores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los jóvenes sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en los adolescentes.



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº – MES DE 2008**

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los chicos tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturización).

Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad de ellos durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del joven, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórico cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por los chavales, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo de los jóvenes hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el joven y el adulto, o entre ellos, como hecho esencial para el desarrollo. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción joven-adulto. La forma y el momento en que domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione (Bruner, 1984; Rogoff, 1993).



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº – MES DE 2008

A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc. actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante, puesto que los jóvenes dedican más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano. El desarrollo de los alumnos está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

#### Autoría

---

- Nombre y Apellidos: Patricia Espejo Merchán
- Centro, localidad, provincia: Málaga
- E-mail: [pespejomerchan@gmail.com](mailto:pespejomerchan@gmail.com)