



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° – MES DE 2008
“APRENDER JUGANDO EN SECUNDARIA. PARTE II”

AUTORÍA PATRICIA ESPEJO MERCHÁN
TEMÁTICA APRENDIZAJE
ETAPA SECUNDARIA

Resumen

Este artículo es continuación del anterior.

Palabras clave

Juegos
Educación
Aprender
Afectividad
Motricidad
Creatividad
Inteligencia
Sociabilidad



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

TIPOS DE JUEGOS.

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas clasificaciones sobre el juego. Según apliquemos un criterio u otro tendremos distintas clasificaciones: según el número de jugadores o la edad de los mismos, según los instrumentos mediadores que se utilizan (materiales o juguetes), el tipo de actividad preferente que se desarrolla, la duración, etc. Quizás los más interesantes para la actividad profesional sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial contribución al desarrollo y al aprendizaje de los chicos. Su conocimiento nos capacitará en primer lugar para entender mejor la naturaleza del propio juego, para seleccionar los más adecuados a su nivel educativo, para rentabilizar aquellos que los alumnos realicen de manera espontánea, para sugerir juegos adecuados a la edad y madurez de los jugadores, etc.

Los juegos se dividen en:

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

LOS JUEGOS CREATIVOS: Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos 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 un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.



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

EL JUEGO DIDÁCTICO: puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

LOS JUEGOS PROFESIONALES: permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor. Son variantes de los juegos profesionales:

- Estudio de casos.
- La simulación.



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

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Los efectos que tiene el juego en los adolescentes son:

- **El juego como factor de maduración motriz.**

Numerosos autores han destacado la relación entre el juego y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. Decroly, desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje. Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos..., progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo de los jóvenes. Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física (montar en bicicleta, jugar a la rayuela...). Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina. Hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc. La consecución de las distintas actividades motoras que se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía.

A lo largo de toda la Educación el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.



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

○ **El juego como potenciador de la actividad cognitiva.**

En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos sensio-motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico de los chicos.

A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio (es necesario “dominar” ciertas ideas espaciales para que una torre muy alta no se caiga...). Las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico: diluir la pintura en agua, esperar que se seque, extender determinadas capas para conseguir colores... Jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, pueden deparar a los pequeños ciertos conocimientos que podemos denominar lógico-matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias: la conservación de las cantidades continuas, la adopción de distintas formas, la posibilidad de segmentarla en unidades mas pequeñas... Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda,..., implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.



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

o **El juego como facilitador del desarrollo afectivo.**

En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado de los jóvenes, a través del cual se proyectan sus deseos, sentimientos y emociones..., en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad. Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego. Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas.

También en el juego se reviven y representan muchas ocasiones que son motivo de alegría. El juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables: saltar, dejarse caer o tirarse sobre una colchoneta,... Otras funciones del juego sobre el desarrollo afectivo de ellos es que le “llena el tiempo” con lo cual no están ociosos y que les despierta el sentimiento de libertad.



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

o **El juego y la socialización.**

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Hasta tal punto es social que quizás sea este rasgo dominante (los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores).

El contenido del juego está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad.

Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar a los jóvenes roles sociales que son factores de socialización.

Los trabajos de Stambak, enmarcados en la teoría genética piagetiana, hacen notar como los pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades lúdicas comunes en las que se comunican abundantemente, estableciendo a menudo relaciones muy armónicas. Suelen explorar el material que tienen presente y pronto la actividad de uno de ellos puede interesar a los demás que le imitan actuando en constantes interacciones en las que las ideas de unos inspiran constantemente a los otros.

Otros autores indican que los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los chavales, siendo apropiados para procurar la cooperación. Los juegos de reglas requieren una mayor descentralización y coordinación ya que los motiva para averiguar cómo se juega correctamente. Juegos de simple imitación, juegos de ritos o juegos competitivos, entre otros, favorecen la socialización.



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

En Educación Secundaria se señala también que la actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en esta etapa, especialmente en algunas áreas. El juego está presente en los principios metodológicos, ¿cómo enseñar?, de la etapa. Se dice que es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo, que considera éste último asociado al esfuerzo para aprender, y el juego como diversión ociosa. En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivadoras y gratificantes, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes. El juego está presente fundamentalmente en los Objetivos Generales de la Educación Física y de la Educación Artística, así como en la evaluación de conceptos, procedimientos y actitudes.

La consideración general que se desprende de la L.O.G.S.E. y los Reales Decretos que la desarrollan, tanto en la Educación Infantil como en la Primaria y en la Secundaria en torno al juego es que éste está presente sobretodo en su aspecto motor/manipulativo. Lo cual con ser importante, no es suficiente. Para nosotros debe tomar un papel más central en el aprendizaje. Las distintas corrientes psicológicas se han ocupado profundamente por este tema y llama la atención que no tenga mayor protagonismo en un currículo cuyas fuentes teóricas psicológicas se basan en la teoría cognitiva de Piaget y colaboradores de la Escuela de Ginebra y la teoría histórico cultural de Vygotsky, Luria y Leontiev (Coll, 1987).



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

JUGUETES DIDÁCTICOS

Si bien muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, como por ejemplo: correr, saltar, inventar palabras, etc., no podemos dejar de considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego.

El juguete es uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a las jóvenes generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales. Son objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, de ideas preconcebidas, de roles que orientan al juego. Hechos para jugar se convierten en elementos de una práctica social que enseña a adaptarse al mundo adulto e informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades.

En los centros la utilización del juguete como medio didáctico o como objeto de conocimiento, ha de apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el juguete puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el profesor en sus actividades pedagógicas. Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento. Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico.

El juguete, al igual que cualquier otro objeto de la cultura humana, no refleja directamente su función, sino que requiere de un aprendizaje progresivo, que se da generalmente en la actividad conjunta con los adultos. En este sentido, el juguete no enseña a jugar, aunque su fin sea muy evidente, el profesor, con su paciencia y comprensión infinita, pone en contacto al alumno con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en su significación.



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

CONCLUSIÓN

Como conclusión se puede afirmar que el juego como método de aprendizaje tiene un valor primordial en la formación de los alumnos. Es una buena manera de hacer ver a los adolescentes que el aprender no tiene porque ser aburrido ni monótono.

Se puede garantizar que una carencia importante de juego en la adolescencia ocasionará un desarrollo incorrecto e incompleto de la personalidad del joven. Estas anomalías pueden manifestarse en uno o varios aspectos (intelectual, social, lingüístico...) y ser más o menos severas en función del grado de privación.



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

BIBLIOGRAFÍA

¿A QUÉ JUGAMOS?: “Los valores en juego, en revista de innovación educativa” Nº 52-53, julio – agosto. Barcelona. Grao.

BELLO ESTÉVEZ, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

BORJA I SOLÉ, M. (1994): Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. Rvta. Internacional de Formación del Profesorado, nº19, Enero/Abril 1994, pp. 65-82.

DECROLY, O. & MONCHAMP, E. (1978) *El juego educativo*. Ed: Morata_Madrid.

ERIKSON, E. (1982) *Juego y desarrollo*. Ed: Grijalbo_Barcelona.

LLeixá arribas, Teresa. Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Ed. 2a. Paidó Tribo. España, 1995, 246p

Autoría

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