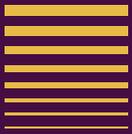


ISSN:1390-9940

UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



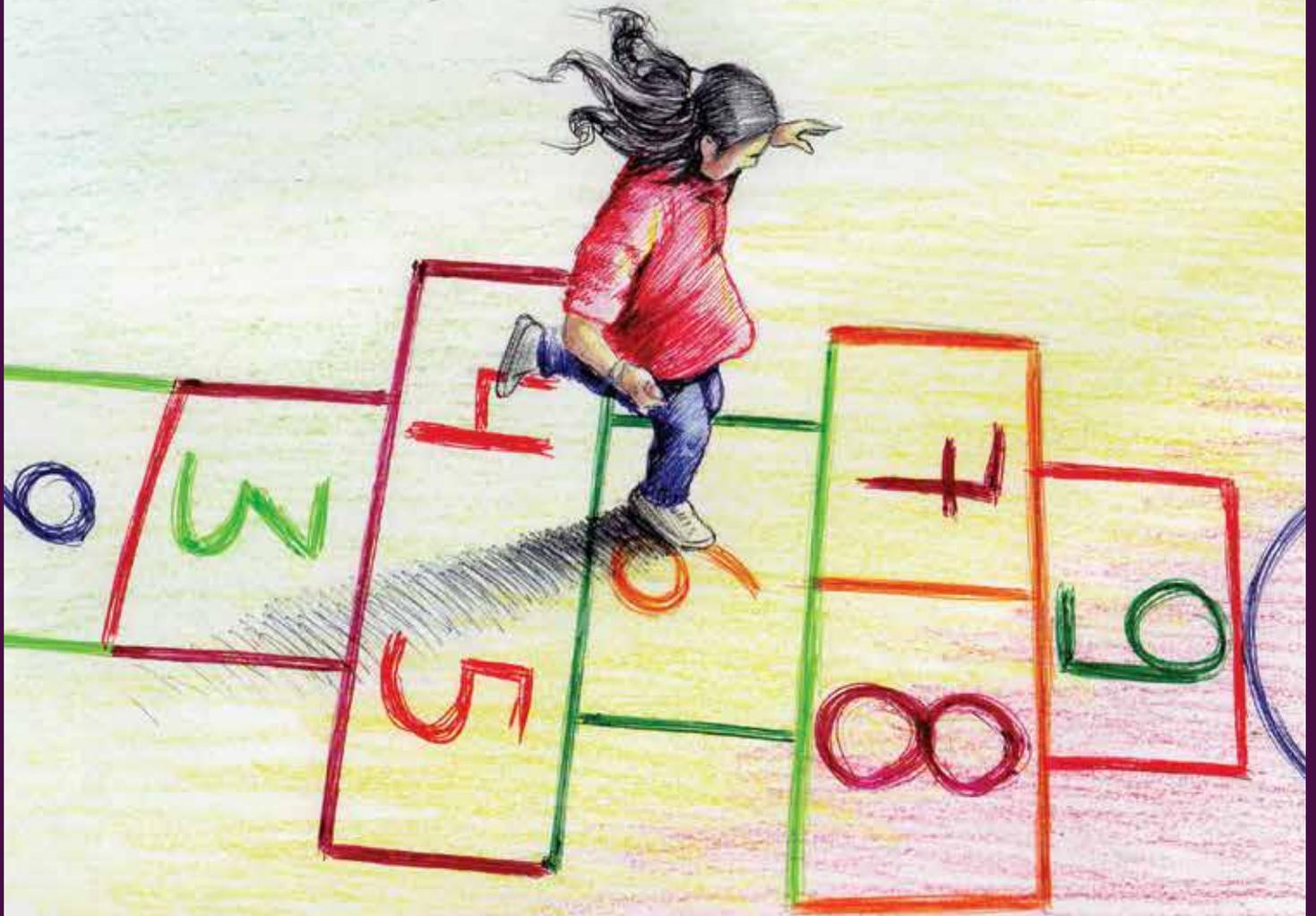
Mamafuna

educación con amor

REVISTA DE DIVULGACIÓN DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS

EDICIÓN N°1
DICIEMBRE / MARZO

EL JUEGO COMO
PROCESO DE APRENDIZAJE



PROGRAMA EDITORIAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN. UNAE
ECUADOR

CRÉDITOS

Rector

Freddy Álvarez. PhD.

Comisión Gestora de la UNAE

Helen Quinn. PhD.

Ángel Pérez Gómez. PhD.

Joaquim Prats. PhD.

Axel Didirksson. PhD.

Sebastián Fernández de Córdova. Abg.

Comité de Publicación

Marielsa López. PhD.

Dolores Pesántez. Mtr.

Oscar Martínez. PhD.

Gisselle Tur. Mtr.

Vinicio Vázquez. Mtr.

Andrés de Müller. PhD.

Editor

Sebastián Endara. Mgtr.

Diseño y diagramación

H. Vinicio García. Lic.

Impresión

Congraf

Ilustraciones de esta edición

Antonio Bermeo. Lic.

H. Vinicio García. Lic.

Revista Mamakuna, educación con amor. Revista de experiencias pedagógicas.

Volumen 1, diciembre 2015- marzo 2016.

Tema: "El Juego en los procesos de aprendizaje"

Páginas: 86 páginas

Tiraje: 1000 ejemplares

Fuentes: Miso (OTF), Helvetica Neue, Anna, Thonburi

ISSN: 1390-9940

Universidad Nacional de Educación de Ecuador- UNAE

Parroquia Javier Loyola (Chuquipata)

Azogues - Ecuador

Teléfonos:(593) (7) 3701200 - 2214601

E-mail: mamakuna@unae.edu.ec

www.unae.edu.ec



MAMAKUNA es una revista de divulgación de experiencias pedagógicas de la Universidad Nacional de Educación de Ecuador - UNAE. Tiene una periodicidad cuatrimestral.

Las ideas y opiniones vertidas en las colaboraciones son de exclusiva responsabilidad de sus autores y no necesariamente representan el criterio de la Universidad.

Se autoriza la reproducción total o parcial de esta publicación para fines educativos u otros fines no lucrativos, siempre que se cite al autor y el nombre de la revista.

CRECER jugando:

Las virtudes del juego como herramienta educativa

Elisabetta Maisto

Juego y aprendizaje: desde siempre, dos conceptos fuertemente entrelazados entre sí, vista la fuente inagotable de la dialéctica enseñanza-aprendizaje, representada por el juego. Estamos llevados a pensar que el juego es un simple pasatiempo, un momento de diversión afín a sí mismo; pero lo

hemos desestimado en cuanto a su valor y significado: no obstante distintas contribuciones pedagógicas piensan lo contrario.

Describir qué es el juego, y el juego como fuente de aprendizaje, es una tarea ardua. Tal vez, tanto como sería describir qué es el amor, la libertad, o el universo.

Platón (y Aristóteles sucesivamente), en sus reflexiones teóricas sobre la función social y política de la educación, ya consideraban los juegos y las fábulas, incluso la música y el baile, como medios privilegiados y necesarios para el proceso de aprendizaje de la niñez.

En Internet, hay miles de definiciones; por ejemplo una: "Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios."

Platón (y Aristóteles sucesivamente), en sus reflexiones teóricas sobre la función social y política de la educación, ya consideraban los juegos y las fábulas, incluso la música y el baile, como medios privilegiados y necesarios para el proceso de aprendizaje de la niñez. Platón, nos revela, ya en su época, que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo, porque pensaba que esto producía daño en la formación del niño y del joven. Incluso en relación con la educación matemática, el filósofo introduce la





enseñanza de esta ciencia a través de actividades lúdicas y aplicaciones educativas. Más tarde, los egipcios, los romanos y otras comunidades de la antigüedad, utilizarían el juego como herramienta de enseñanza.

Y para citar a alguien que se puede colocar en un tiempo más cercano al nuestro, debemos nombrar a: Froebel, pedagogo alemán de fin de 1700, entre otras cosas, creador del concepto de “jardín de infancia”, partidario de la comunión de los adultos y los niños en el juego, de la función pedagógica intrínseca de los materiales y/u objetos naturales, y del “juego” como forma típica de aprendizaje que la vida tiene en la infancia; Karl Groos, otro alemán, psicólogo de fin de 1800, que elaboró la teoría del “pre-ejercicio”, que ve el juego como un prerrequisito para la vida adulta, basándose en un análisis de los juegos entre los animales; María Montessori, a comienzo de 1900,

la cual, revisando los trabajos de otros pedagogos que le antecedieron (desde el médico francés Jean Itard, padre de la nueva pedagogía, quien estableció la importancia de la observación en los niños y entendió que a los niños no se les puede imponer nada y creó ejercicios y materiales para ayudar al niño a desarrollar sus facultades; o el pedagogo suizo Pestalozzi que, en los últimos años de 1700, hizo énfasis en la preparación del maestro, que primero debía lograr un cambio en su persona y tener amor a su trabajo), elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método -que fue tanto un método cuanto una filosofía-, enfocada en la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, para que el niño llegue a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo los más grandes de todos (según ella): la guerra y la paz. ¿Cómo? Según ella, jugando.

Para Vygotsky, psicólogo soviético de los primeros años de 1900, el juego tiene valor como socializador y constituye el motor del desarrollo de los niños; y por último, aunque el listado sería más largo, Jean Piaget

El estímulo lúdico es rico en virtudes: ayuda a restablecer relaciones afectivas, tiene beneficios en la superación de dificultades relacionales, refuerza la confianza en uno mismo.

casi contemporáneo a Montessori, alrededor de los años 50 del siglo XX, miraba al juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la absorción funcional de la realidad y agrega la idea de que las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales para el desarrollo del individuo y son los que condicionan el origen y la evolución del juego, además de sus virtudes.

Acordémonos también de la existencia de un libro, "Homo Ludens", del historiador holandés Huizinga, datado 1938, al que Ortega y Gasset calificó como "libro egregio", que nos dibuja todo un panorama a propósito del juego que sería para los niños, según él, un elemento tan importante como el trabajo intelectual o industrial y manufacturero, para los adultos: "el juego es un fenómeno cultural, una actividad libre y desinteresada: jugando -escribía Huizinga-, fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras".

En efecto, el estímulo lúdico es rico en virtudes: ayuda a restablecer relaciones afectivas, tiene beneficios en la superación de dificultades relacionales (en casos de timidez, agresividad), refuerza la confianza en uno mismo, es "palabra"

Luego del momento lúdico-educativo, niños y niñas pueden, solos o también con el apoyo de un adulto, reflexionar y traer a la luz lo que se ha activado durante el juego.



Foto: Italo García

en aquellos niños y niñas que todavía no hablan, permite administrar mejor las emociones y, en fin, consiente desarrollar competencias innatas y acompaña el aprendizaje holístico del/ de la infante.

Pero... ¿Cómo?

¿Sirve de algo jugar?

¿Por qué juegan tanto los niños?

Empíricamente, se busca fundamentar el conocimiento humano en la experiencia: esto es lo que pasa, exactamente a los y las niñas, cuando juegan. En el juego cualquier situación inventada o real, cualquier objeto y material es apropiado para que el niño cree e invierta sus fantasías iniciando un juego. Es

importante hacer del juego una herramienta más entre las otras que tenemos a disposición.

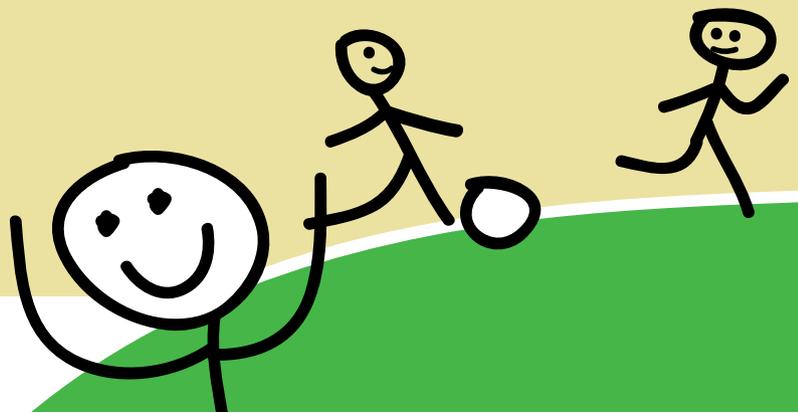
A esto, le llamamos “juego educativo”, el cual ha sido “dividido”, en grandes categorías, como por ejemplo, juegos para el desarrollo de habilidades, para la consolidación de conocimientos y para el fortalecimiento de los valores.

Muchos juegos educativos o formativos, han sido creados, y muchas investigaciones sobre ellos, han sido realizadas. Desde que nacen, los y las niñas se ven inmersas en un mundo repleto de estímulos, informaciones, datos, actos y circunstancias ambientales externas que constituyen una contribución indispensable a nuestra formación, y que ellos y ellas tienen que comprender e interiorizar.

Este proceso cultural de transmisión de informaciones y saberes, que generalmente llamamos educación, depende y asume una instancia educativa determinante -y es más simple- a través del juego. No podemos darnos cuenta de su importancia. Tanto en casa, o al aire libre, como en los espacios “clásicos”, destinados a la educación de nuestros niños y niñas.

A pesar de que ya no es posible considerar discordante el uso del juego en el contexto educativo, resistiendo a su entrada en las escuelas o en aquellas instancias consideradas pedagógicas, por otro lado, la pregunta “¿se puede aprender jugando?”, nos sigue curioseando. A través del juego el niño hace experiencias sensoriales, inventa, encuentra maneras muy completas, enteras, orgánicas y equilibradas, de realizar y realizarse. Descubre lo que puede hacer, saborea lo que le gusta y también tropieza con lo que no le satisface o no le interesa.

Cuando suben y bajan de un cubo de madera, repiten y repiten ese movimiento que a los ojos



de un adulto puede parecer una acción monótona y sin sentido, ellos y ellas están simulando, están experimentando y están adquiriendo un número infinito de habilidades de manejo y uso del propio cuerpo, respecto de reglas, de relación con los demás, de “design thinking”, un proceso creativo de descubrimiento innovador de sus capacidades y sus potencialidades.

Cuando inician una ronda con los demás, aprenden lo que es la lateralidad, lo que son las medidas y las distancias, manejan sus emociones; al tocar, manipular, tirar y estirar la gran variedad de materiales y objetos que tienen a disposición, sienten y hacen uso, práctica, hábito, naturalmente, de sus formas y consistencias, y realizan sus propios descubrimientos.

Al reproducir sonidos del entorno natural - animales, viento, lluvia, truenos, ruidos de un tren, un bus o de una campana, los interiorizan, dan forma a estas informaciones que sin el juego, quedarían como “cosas del mundo” sin mucho significado para ellos.

Niños y niñas logran así asimilar de una manera más fácil “las operaciones” de las actividades de la vida cotidiana. No son las acciones, fines últimos de la actividad: podrán repetirlas, si les han parecido interesantes, podrán complementarlas con otras que comprobaron, y todo representará un aprendizaje significativo, hecho por pruebas y errores, experimentado e incorporado. Son aspectos importantes para mejorar el proceso de aprendizaje, que se está dando de forma natural.

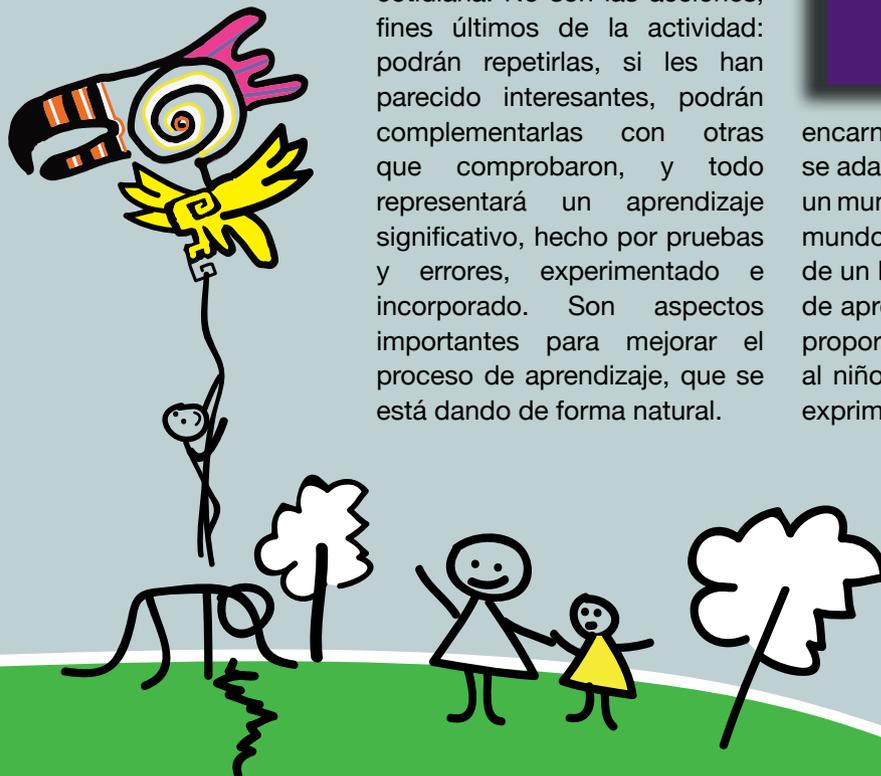
Es aquí donde la educación es trajinada por el juego de forma inconsciente pero eficaz, y asume una valencia pedagógica determinante en el proceso evolutivo de estos pequeños seres humanos que se dirigen hacia la edad de la adultez. Luego del momento lúdico-educativo, niños y niñas pueden, solos o también con el apoyo de un adulto, reflexionar y traer a la luz lo que se ha activado durante el juego.

Emociones, sensaciones, rupturas, gozos, satisfacciones vienen vehiculadas a través del juego: sea esto de manera individual o en grupo, simbólico o de ficción, y representativo de algo. Niños y niñas,

El juego, tiene todas las ventajas de proporcionar un desarrollo sano, completo y natural al niño, que ejerce, revive experiencias y asimismo exprime y afirma su “yo”.

encarnando un momento, una acción o una situación, se adaptan al mundo social de los adultos y asimilan un mundo físico que todavía no comprenden bien. Un mundo hecho de reglas, de acciones y reacciones, y de un buen manejo situacional, necesita un proceso de aprendizaje: el juego, tiene todas las ventajas de proporcionar un desarrollo sano, completo y natural al niño, que ejerce, revive experiencias y asimismo exprime y afirma su “yo”.

En fin, tenemos que asumir muy claramente que los niños no juegan sin fines, objetivos o por no tener nada más que hacer: más bien, para ellos y ellas el juego es un momento



crucial que requiere tiempos, espacios, condiciones adecuadas y la atenta concentración. He mirado a una niña, María, jugando con dos palitos de madera unidos entre ellos, por una cuerda sutil. Presté atención a lo que estaba forjando por casi media hora, en un día como muchos otros, en la guardería: daba vuelta a los palitos, tratando de entrelazarlos a través de la cuerda. Luego les desenvolvía, y les giraba por el otro lado. De nuevo, la vi decidida a cambiar de sentido, y los hacía rotar hacia la parte opuesta a la que había recién terminado de girar.

Mientras tanto hablaba entre sí, o se dirigía directamente a los dos palillos, y cambiaba de sentido horario su movimiento, usando las dos manos, hasta que quiso tocar también el hilo, dándose cuenta que no podía, porque estaba manejando un palito por cada mano. Entonces buscó y encontró la forma para “poseer” la cuerda; apoyó una de las dos baquetas hacia una pared, casi manteniéndola con todo el cuerpo, apoyándose ella también, y por fin agarró el hilo. Lo enredó en el palito que había quedado en su mano. Lo logró.

Seguí observando su intenso trabajo: ella continuaba absorta en lo que estaba haciendo, tratando, yo creo, de encontrar por fin la perfección, o el punto al cual quería llegar. Estaba tan concentrada en eso, que no se daba cuenta que yo estaba ahí observándola: o simplemente no le interesaba nada de lo que estaba a su alrededor. Imitaba e interpretaba movimientos que había aprendido en otras ocasiones, que acordaba haber visto hacer a un compañero.

Repetía toda una serie de actos externos, que son y

representan una contribución fundamental a nuestra formación; absorbía una gran variedad de elementos culturales que miles de años de civilización acumularon, y ponía en acto con un compromiso corporal: el juego.

Les invito a observar y poner en práctica lo mismo con sus hijos e hijas, durante el tiempo de juego, donde fabrican y conciben su propia dimensión afectiva y cognitiva, donde llevan a cabo una negociación de significados en la que socializan lo que han vivido, y donde está vivo el deseo esencial de hacer y ser.

“...el respeto de la personalidad del niño y de su originalidad, puede mejorar la sociedad humana y conquistar la paz y la tolerancia de todos los seres humanos.”
(MARÍA MONTESSORI, “La paz y la educación, 1933; y “Formación del hombre”, 1949)

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:

• Rosa Cera, *Pedagogía del Juego e del Apprendimento — Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco* — Franco Angeli, 2009, Milano, Italia.

BIBLIOGRAFIA ONLINE / SITIOGRAFIA:

• <http://www.historialudens.it/>
• <https://dschool.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/31fbd/attachments/027aa/GU%C3%8DA%20DEL%20PROCESO%20CREATIVO.pdf?sessionID=9a-5d0a2a0cd5fb6c26a567b2636b19513b76d0f4>
• http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
• <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Elisabetta Maisto

Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad de Milano-Bicocca, Italia, 2005/2009. XV Corso Multidisciplinare UNICEF de Educación para el Desarrollo, 2008/2009 — con el Patrocinio della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano. Postgrado en Derechos Humanos. “Derechos Humanos desde abajo: aportes de los movimientos sociales contra hegemónicos hacia la construcción de paradigmas alternativos CLACSO, Consejo Latino Americano de Ciencias Sociales, 2009/2010. Curso “Derechos Humanos y Mujeres”, promovido por la Subsecretaría de Promoción de Derechos Humanos, Dirección Nacional de Formación en DD HH, Ministerio de Justicia de la República Argentina. Modalidad Virtual. 2011/2012. Curso: Derechos Humanos, Género, Masculinidades y Ciclos Vitales, dictado por Hugo Huberman, Fundación MasalanzaFem, República Argentina, Septiembre de 2013. Experta en procesos formativo-pedagógicos con niños, niñas, adolescentes y jóvenes; Técnica en DDHH y Género, con experiencia en Violencia en el Noviazgo, Violencia de Género y ASI; Facilitadora en talleres en ONGs, asociaciones y redes de mujeres, en temas de Derechos Humanos con enfoque de Género y Violencia de Género; Educadora escolar; Educadora social y comunitaria con grupos vulnerables — Personas diversamente hábiles. E-mail: elisabetta.maisto@gmail.com