

El juego en la práctica educativa, experiencia y aprendizajes

Autor: Susana Stringaro Barabani - 21-05-2009

https://vinculando.org/psicologia_psicoterapia/el_juego_en_la_practica_educativa_saberes_y_vivencias.html

Problemática que se aborda:

Orientado a la prevención de problemas psicoeducativos, el trabajo es desarrollado a partir de la teoría socio-histórica de Vygotsky y el entrecruzamiento psicoanalítico, se analiza la práctica educativa y las características socializadoras adquiridas mediante el juego en la constitución subjetiva. A partir de allí se delimita el margen de incidencia de la acción educativa.

Destaca la intervención docente y la sitúa en la Zona de Desarrollo Próximo donde debe intervenir el las actividades que el niño todavía no puede resolver por si mismo pero puede llegar a hacerlo si recibe ayuda pedagógica adecuada.

Hallamos aquí el nudo significativo en la prevención de problemas psicoeducativos. El adulto tiene que intervenir ya que la ZDP muestra funciones no desarrolladas pero que pueden realizarse por medio del aprendizaje, la imitación y el juego.

En este último aspecto consiste la investigación mostrando la eficacia del juego para diagnósticos, la prevención y enseñanza- aprendizaje, se instaura la intervención profesional de psicólogos y científicos en los señalamientos a los docentes operando en la creación de dispositivos para propender [mediante el juego y actividades lúdicas](#) a la constitución de subjetividades saludables y el bienestar del niño mediante estas prácticas y recursos que aseguran aprendizajes significativos.

Se evidencia la preocupación por la libertad del y la practica coercitiva del docente.

Un análisis desde la teoría socio-histórica de L. Vygotsky y el entrecruzamiento psicoanalítico.

"...reclamar del niño un esfuerzo de trabajo basado en algo distinto del juego, se actúa como insensato que en primavera empieza a sacudir un manzano para que de manzanas: en lugar de recogerlas, se privará, al hacer caer sus flores, de los frutos que el otoño prometía."

Edward Claparède.

Para Vygotsky los significados provienen del medio social externo, pero deben ser asimilados o interiorizados por cada niño concreto. El aprendizaje entonces, presupone un carácter social específico y en proceso por el cual los niños ingresan en la vida intelectual del entorno.

De este modo la comprensión y la adquisición del lenguaje y los conceptos, por parte del niño, se realizan por el encuentro con el mundo físico y sobretodo por la interacción entre las personas que lo rodean.

Según Vygotsky, el sujeto no se limita a responder a los estímulos, sino que actúa sobre ellos, transformándolos. Esto es posible por la mediación de instrumentos, que son utilizados para extender su capacidad de acción.

Entre los instrumentos mediadores que actúan modificando al propio sujeto y a través de éste a los estímulos, se destacan los signos.

Este mundo intermedio adquiere, mediante la cultura, un carácter de realidad objetiva que el niño irá conquistando, con la ayuda de los adultos. Así logrará, progresivamente, interiorizar instrumentos, adquiriendo capacidad de atención, memoria y formación de conceptos en su actuación externa compartida. Este mundo será intrapsicológico, cuando estos instrumentos sean interiorizados como capacidades reales.

Si el niño se encuentra inmerso en un contexto de signos y herramientas convenientes, podrá superar los límites de sus capacidades reales, constituyéndose una Zona de Desarrollo Potencial, (ZDP). (Harf y otras, 1996)

Vygotsky (1979) distingue dos niveles en el desarrollo: uno real que indica lo conseguido por el individuo y otro potencial, que muestra lo que el individuo puede hacer con la ayuda de los demás. La zona de desarrollo próximo (Z.D.P) manifiesta la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de un sujeto de resolver individualmente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, que muestra la capacidad de solucionar un problema dado en un marco interindividual, o sea, con ayuda de otro.

Pero Vygotsky (1979) puntualiza aún más afirmando: "La zona de desarrollo próximo no es otra cosa que la distancia entre el nivel de desarrollo actual, determinado por la capacidad de resolver individualmente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución del mismo problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz".

Por lo tanto, "en la educación escolar hay que distinguir entre aquello que el alumno es capaz de aprender y hacer por sí solo, y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas".

La zona que se configura entre estos dos niveles, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El docente debe intervenir precisamente en aquellas actividades que un alumno todavía no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe ayuda pedagógica suficiente. (M.E.C., 1989, Diseño Curricular Base de Enseñanza Primaria, pág. 34 – Madrid).

La ZDP muestra las funciones que no han madurado, pero que pueden desarrollarse por medio del aprendizaje, por la imitación y el juego. El aprendizaje humano surge a partir de la relación entre personas y precede al desarrollo.

Al incluir la ZDP, en su teoría, Vygotsky muestra su preocupación no sólo por la evaluación psicológica del niño, sino también por la evaluación pedagógica de la práctica educativa.

El docente se constituye en mediador fundamental para potenciar posibilidades de desarrollo real por medio de su acción educativa.

Por lo tanto, los aportes de este autor son fundamentales para abordar desde otros enfoques la dimensión didáctica de los distintos niveles.

Es de esperar que las contribuciones de Vygotsky, como así también las de sus seguidores (incluyendo entre éstos los importantes aportes de Bruner, Rogof, etc.), produzcan mayores modificaciones en las estrategias metodológicas concretas de los docentes. Lo que, sin lugar a duda aportan, es la comprensión de que las prácticas llevadas a cabo por los docentes en la cotidianeidad de las aulas, se constituyen todas en prácticas didácticas: el docente no sólo enseña cuando da "clase"; todas las intervenciones de los docentes en relación con los alumnos se producen dentro de la ZDP y se constituyen por lo tanto, de modo más o menos explícito, en acciones didácticas.

Relación con la Zona de Desarrollo Próximo (Lew Vygotsky)

Históricamente Vygotsky intenta plantear el concepto de la Zona de desarrollo próximo, para explicar el concepto de que la formación superior del pensamiento es una construcción socio-cultural, de la cual el individuo se apropia

primero mediante un proceso intersubjetivo y posteriormente por un proceso intrasubjetivo, o sea: pasa de la apropiación externa hasta convertirla en una construcción interna. Vygotsky explica cómo el individuo logra ese proceso, y plantea que es una construcción socio-cultural. Esto nos permite afirmar que esa construcción de las funciones superiores no viene dada solamente desde lo genético, sino que tiene que ver con una interacción con el medio socio-cultural.

Desde la mirada del Nivel Inicial, de su dimensión pedagógico – didáctica, estas conceptualizaciones implican cambiar el lugar del adulto –en nuestro caso del adulto-docente-: al plantear Vygotsky que este desarrollo del ser humano no sólo es individual, no sólo es en conjunto con otros (una interacción social, en el transcurso de la cual se confrontan ideas) sino que se pone un gran énfasis en que el otro, el adulto, el que más sabe, etc., es quien en primer lugar, en una "incidencia e influencia externa", permite que el individuo se apropie de los instrumentos culturales, para luego proceder a una reconstrucción interna.

La obra de Vygotsky ha cobrado vigencia a partir de sus concepciones acerca del aprendizaje, y de sus implicancias en la tarea escolar. Si bien esta teoría fue pensada hace más de cincuenta años, los escritos vygotksyanos han sido revalorizados, por sus contribuciones a la comprensión de la problemática educativa actual. Así entonces, el juego, mediatizado por el docente implica en el niño aprendizajes significativos a su subjetividad y un medio valiosísimo de desarrollo de actitudes sociales y de pensamiento en todos sus procesos.

El concepto de desarrollo, central en las teorías del aprendizaje, es considerado desde una óptica singular en la obra de Vygotsky. "...El proceso de desarrollo sigue al del aprendizaje." (Vygotsky, 1956).

Así, Vygotsky asigna un papel preponderante al proceso de aprendizaje, el cual condiciona y subdetermina al proceso de desarrollo.

La importancia fundamental de las otras ideas de Vygotsky radica en la integración que realiza entre los conceptos de acción y significado, los instrumentos de conocimiento y los de la acción, la actividad individual y social.

Resulta de particular importancia establecer una diferencia entre aquello que el sujeto puede aprender por sí mismo y aquello que es capaz de aprender con ayuda de otros "mediadores". La distancia que existe entre el Nivel de desarrollo real y el Nivel de desarrollo potencial es lo que Vygotsky denomina zona de desarrollo próximo.

Cuando tratamos de abordar los aportes que Vygotsky puede hacer a esta perspectiva didáctica propia del Nivel Inicial, encontramos que sus aportes sobre la ZDP, ponen al docente de Jardín en la inmejorable posición de verse a sí mismo como enseñante en una etapa de la vida en la cual muchas veces se considera al desarrollo como desligado, o al menos no condicionado, en gran medida, por la instrucción escolar.

De todo esto se desprenden las siguientes características del juego como recurso para el aprendizaje, entre las que podemos afirmar, luego de una exhaustiva observación de escenas de juegos especialmente en el ingreso al Jardín y en los primeros años de la EGB:

La actitud exploratoria donde el individuo ensaya, crea, adapta, imagina, etc. Otorgándole la capacidad de creatividad para que pueda exponer posibles soluciones o salidas alternativas a un problema planteado.

Un aprendizaje desde adentro, donde lo cognitivo nace de sí mismo, lo que hace que el conocer sea suyo. Como es expuesto en casi todas las teorías sobre educación a través de actividades lúdicas, la actividad práctica recreativa le permite al niño adueñarse del saber, apropiárselo, hacerlo suyo, lo que conlleva a una puesta en práctica inmediata del concepto comprendido.

La afirmación del poder personal y control de las cosas que permite que los niños o individuos reconozcan sus

destrezas y habilidades, hasta dónde son capaces de llegar aprovechando su imaginación.

Perfila o destaca "valores: el orden, el respeto, la cooperación, la autonomía, el esfuerzo, la autoestima". La solidaridad y el compañerismo son factores determinantes para lograr que dentro de un grupo de niños (incluso adultos) logren una meta. En los pequeños hay que afianzar más los valores, ya que ellos son vulnerables a repetir acciones, dado que su criterio para diferenciar lo opuesto de las acciones (bueno-malo), es más sensible a la inseguridad.

Con los juegos se enseña a respetar normas y reglas de conducta que desarrollan la personalidad del niño en rasgos positivos.

El infante logra independencia y la formación de cualidades sociales, colectivismo y sentido de la amistad y cooperación.

El juego implica una actividad que tiene fin en si misma, que no trata de perseguir objetivos sin que la propia actividad resulte placentera. (Ribo, 1998), lo que quiere decir que existe una combinación entre actividad social en la cual se logran adquirir papeles que son complementarios al propio. El juego no es la consecuencia, sino la fuente de desarrollo cognitivo en los niños.

Como puede apreciarse en estas definiciones el tema del juego es interpretado de diferentes formas, y ha sido estudiado y consagrado en todos los tiempos de la humanidad. La búsqueda de nuevas formas de impartir o enseñar los conceptos han estado en constante movimiento. Cook (2003) en su artículo "El juego como estrategia metodológica de la educación" cita a la obra de Platón Las Leyes donde expone el significado de lo que hoy conocemos como juegos de rol; el filósofo en su obra reconoce la importancia que tiene para el infante utilizar objetos reales "de tamaño reducido"; entiéndase esto como la forma en que el niño desde edad temprana se apropia de una identidad mediante el juego, y asume un rol, el niño juega "a ser de" con objetos reales adaptados a su fisonomía (juego de tacitas, médico, autitos, set de peluquería, muñecas, etc.) de esta manera dicha actividad le permite internalizar un personaje y por ende una conducta.

El planteamiento de Vygotsky expone, de alguna manera, a semejanza de Platón, la misma conducta a adoptar, de asumir un rol, o un comportamiento a emular. Así va elaborando su estructura mental de conducta progresivamente mediante la actividad lúdica, no se trata de la teoría y luego la práctica, sino una práctica constante que le propicie un cambio en el comportamiento o en su concepción sobre un algo en especial (Ribo,1998).

El juego ya sea didáctico, ecológico, comunitario o juegos dirigidos, en cualquiera de sus formas y presentaciones tiene un fin común, que es lograr un cambio de actitud, formando determinada conducta a un individuo o un grupo de ellos en función de modelarla positivamente. La idea de enseñar mediante actividades lúdicas, parte del criterio que rige en cuanto a dinamismo en el aprendizaje y flexibilidad en la trasmisión o divulgación de los conocimientos, esto permite que el individuo se apropie del saber sin verlo como algo distante o inalcanzable bajo un escenario agradable donde, lo complicado se transforma en accesible y sencillo de comprender (Cook, 2003).

Se puede decir, de acuerdo con lo expuesto que, en toda actividad de juego siempre hay una connotación de aprendizaje. Todos los juegos, implican un desarrollo cognitivo, bien sea oculto o intencional. Motivado a esto es visto como una estrategia hacia el logro del aprendizaje, y se clasifica de acuerdo con el ambiente o escenario donde se plantee (en lugares abiertos o cerrados). El término "oculto" tiene una connotación de ingenuidad, ya que aun, cuando todo juego implica el desarrollo cognitivo, los niños no juegan pensando en el aprendizaje que van a adquirir o en la destreza que van a desarrollar, sino en la diversión que van a tener; por el contrario lo es cuando genera un aprendizaje intencional, pues en este caso se juega en función de un objetivo el cual es el conocimiento que van a adquirir; entonces sin importantes ciertas pautas o reglas, las cuales giran en torno a la mecánica del juego y éstas consideradas como el medio o el canal hacia el logro los objetivos.

Desde esta óptica, el juego (como estrategia), constituye un medio de educación, un "gran aliado de la enseñanza" (Dell'Ordine, 2001), que despierta el interés y motiva hacia el aprendizaje. Entonces, como metodología didáctica, en el juego no puede contemplarse ganar / perder ya que de esta manera se coacciona al individuo y subsiguientemente el desarrollo cognitivo. Por el contrario, se contempla como una vía para alcanzar un logro que beneficie a todo un entorno, obteniendo así un cambio de conducta o la modificación de determinada actitud u objetivo planteado.

Brown (2002) a este respecto plantea que el juego es una experiencia portadora de significados y no debe contemplarse jugar contra los demás, sino con los demás, y de esta manera fomentar la unión y la solidaridad.

En este aspecto puede considerarse la definición de juegos reglamentados presentado por Mantilla (2003) en su artículo, en el cual expone dos tipos, los reglamentados implícitamente y los reglamentados donde los papeles o roles a practicar en el juego tienen un marco ya prefijado, el cual ellos (los niños) lo dirigen según como contemplan su juego (policía, Bombero, Maestra), asumen "de manera singular y objetiva el papel propuesto por el juego". Y los de reglamento explícitos, en los cuales las acciones y funciones están estrictamente marcadas, proponen la competencia entre ellos y tienen como objetivo el triunfo (fútbol, lotería, etc.); las acciones en cada jugador están homologadas, no hay roles particulares ni subjetivos. En los juegos explícitos se requiere de cierto desarrollo físico.

Valdría la pena preguntarse ¿cómo se aprende jugando?. En este sentido podemos decir que la actividad lúdica tiene una gran ventaja, a pesar de las divergencias entre los postulados emitidos en esta temática, pues permite acciones libres, espontáneas y eficaces al pensamiento "desplegando un proceso pedagógico ordenado y flexible", (Rodríguez y Sánchez, 2002) el cual aumenta el incentivo para apropiarse del conocimiento, para concretizar aquello que explicado teóricamente por otro, cuesta comprender, para convertir en significado un concepto e internalizarlo, y de aquí su importancia en la vinculación con el aprendizaje.

El juego introduce conceptos de forma flexible que pudieran ser difíciles de exponer con palabras. Apropiación del conocimiento sin verlo como algo inalcanzable. Permite que el niño o el individuo puedan familiarizarse con el concepto de lo que se requiere educar de una forma sencilla y sin trabas durante el proceso.

Por ser un modo de expresión facilita la internalización por parte de los niños, de los contenidos a enseñar, permitiendo establecer un nexo entre lo aprendido y lo cotidiano o mundo real, siendo el resultado más importante, ya que logra vincular los contenidos cognitivos con la realidad del caso, sobre todo cuando se aplican juegos de rol, en los que los participantes asumen una identidad y un conflicto, con la finalidad de dar o construir respuestas positivas de ese hecho.

Además, ofrece oportunidades para resolver situaciones significativas y útiles para la conservación ambiental, que pueden formularse en proyectos institucionales, sean para ambientes abiertos (patios) y en diferentes espacios (recreo).

El juego lleva tácito una connotación práctica-real donde el sujeto promueve y escenifica aspectos, modos y conductas prácticas y de socialización. Los juegos de rol permiten una práctica que luego se llevará a la realidad.

Es insoslayable que el juego forme parte de la educación formal y no formal de todos los niños y niñas.

Que se facilite y reconozca el juego como un derecho y una necesidad social, psicológica y pedagógica del desarrollo integral de la infancia en todas las áreas del conocimiento, en un anhelo concreto de que todos los sujetos humanos del mundo en su infancia tengan tiempos y espacios adecuados para jugar, reconocidos como Derecho Internacional por los adultos que los rodean. Ya que educar es generar salud favoreciendo la plenitud de las acciones humanas.

Referirnos al docente como educador y en una praxis transformadora es ubicarlo en una categoría científica donde la articulación teoría-práctica sea cotidiana, y las acciones a desplegar, lo comprometan como profesional ético, reflexivo y autocrítico en torno a cada una de sus tareas y consciente de sus propias limitaciones. Es un compromiso del docente habilitar ese espacio potencial y el permiso para jugar, para la constitución subjetiva del niño.

La condición del juego en el contexto escolar pareciera ser poco asegurada por las políticas educativas y el escaso perfeccionamiento de los docentes en este aspecto, ya que el descubrimiento y la atención por parte de los maestros de las parcelas de realidad que aparecen en los diálogos y juegos de los niños son desconocidas y les permitirían encontrar nuevos contenidos a ser trabajados en la sala. Sería un punto de partida para descubrir cual es el grado y el tipo de intervención más adecuado para conformar ese "campo de realidad" que reclaman los niños al jugar y para los cuales existen elementos escasos que le permiten conocer, asumir, comprender o transformar los valores, los medios y los instrumentos con que la sociedad y los grupos sociales se expresan actualmente.

La creatividad y el juego van de la mano, el último constituye un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente. Bien vale la pena intentar la práctica docente en esa Zona de Desarrollo Próximo.

Bibliografía

- **Bernardini, Carolina.** (2002). *Por qué educar jugando*. Ar.geocities.com/educarjugando.
- **Brown, Guillermo.** (1992). *Que tal si jugamos otra vez*. Editorial Humanitas. Buenos Aires.
- **Brown, Guillermo.** (2002). *Los juegos cooperativos en la Educación y la Recreación*. Ecojuego Editorial. Caracas. Venezuela. Noviembre 2002.
- **Cook, Susana.** (2000). *El juego como una estrategia metodológica en la educación*. jardinjuego.html.aroverde.com
- **Del Ordine, Jesús L.** (2001). *El juego como recurso didáctico*. [Http://alipso.com](http://alipso.com)
- **García, G.** (2002). Evento: Juego y Sociedad. Editorial Candidus. 2002. Capital.
- **Freud, Sigmund** (1984). *El malestar en la Cultura*. Amorrortu Editores. Buenos Aires. Argentina
- **Freud, Sigmund** (1908). *El Creador literario y el fantaseo*. Tomo IX. Amorrortu Editores Buenos Aires. Argentina
- **Freud, Sigmund** (1892). *Sobre la psicología del colegial*. Edición Biblioteca Nueva. Buenos Aires. Argentina.
- **Lacán, Jacques** (1991). *Intervención y textos II – "Dos notas sobre niños"*. Editorial Manantial. Bs. As. Argentina.
- **Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.** (1996) *Contenidos Básicos comunes para Nivel Inicial*. Los CBC en la escuela. Argentina.
- **Stringaro, Susana** (2005). *Los juegos y los miedos*. Ensayo. Rosario. Argentina. Pagina Web UNR Primer Congreso Internacional de Psicología.
- **Stringaro, Susana; Menin; Caballero y otros** (2004). *El Juego de los Niños y los Adolescentes. Valor preventivo en situaciones de violencia*. Mimeo UNR. (Sólo nos resta jugar, una contrapartida a la violencia)
- **Stringaro, Susana.** *Experiencias reales de la vida escolar, institucional y práctica clínica. Observaciones verídicas in situ*. Rosario. Argentina
- **Stringaro, Susana.** (2005). *Los juegos en el recreo*. Impresión Federación de Cooperadoras escolares de Rosario. Argentina.
- **Stringaro y otros.** (2004). *Huellas de la escuela activa en la argentina: Historia y Vigencia*. Laborde Editor.
- **Harf, Pastorino.** (1994). *Didáctica y Juego*. P.T.F.D. PEI. Ministerio de Cultura y Educación. Buenos Aires.
- **Román Pérez M.; Díez López.** (1991). *Currículo y Aprendizaje*. Editorial Ilaka. Madrid.

- **Riviere, A.** (1999). *La psicología de Vygotsky* (1999). Editorial Aprendizaje Visor. Madrid.
- **Rogoff, B.** (1998). *Cognición y desarrollo humano*. Paidós.
- **Scheiner, G.** (1985). *Los juegos de la vida cotidiana*. Editorial Belgrano. Buenos Aires.
- **Scheiner, G.** (1981). *Juguetes y Jugadores*. Editorial Belgrano. Buenos Aires.
- **Vallejos, Bautista J. M.** Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en educación infantil y primaria. Universidad de Huelva. www2unu.es/agora/digital/número.
- **Vygotsky, L.** (1987).. (1996). *Nivel Inicial, aportes para una didáctica*. Editorial El Ateneo. Buenos Aires.
- **Vygotsky, L.** (1987). (1987).. (1994). *El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Editorial Bornun. Buenos Aires.
- **Vygotsky, L.** (1987). (1969). *Pensamiento y lenguaje*. Prólogo. Editorial Lautara. Buenos Aires.
- **Vygotsky, L.** (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Buenos Aires.. Editorial Idea Gráfica.
- **Vygotsky, L.** (1987). *Thinking and speech*. En R.W. Riebes y A. S. Carton (compile) N. Cork . Plenum Prees.
- **Vygotsky, L.** (1967). *Play and its role in the mental development of the child*. Soviet Psychology. N.Y. Sharpe.
- Experiencias reales in situ de la vida escolar y práctica clínica. Escuelas 614; 53; Rosario y otras.

* Psicóloga clínica. Cientista de la Educación. (investigadora)

U.N.R.

Facultad de Psicología

Teléfono: 0341 - 4402155

Correo electrónico: stringarosusana@hotmail.com