

AULLA

MAGAZÍN

Urbana



Publicación del Instituto para la Investigación Educativa y Desarrollo Pedagógico, IDEP. Bogotá, D.C. N° 31, Septiembre de 2001. ISSN 0123-4242

EN ESTE NÚMERO...

INNOVACIÓN

PÓNGASE "MOSCA"

El proyecto "La intertextualidad como estrategia interdisciplinaria de innovación" se desarrolla con un grupo de niños de los cuatro cursos del grado sexto del Centro Educativo Distrital Unión Europea, J.M.

EDUCACIÓN SUPERIOR

LA NOVEDAD DE LA INFORMACIÓN EN LA FORMACIÓN DOCENTE

El proceso de transformación de la formación docente que se desarrolla actualmente en el sistema educativo, constituye una valiosa oportunidad de profundizar la tarea docente y elaborar una propuesta orientada a insertarse en los ámbitos de la comunidad docente a nivel local, nacional, regional y global.

INVESTIGACIÓN

PILOS, JUICIOSOS Y REBELDES

Durante el año 2000, un grupo de investigadores de la Universidad Pedagógica Nacional realizó una investigación con más de 3.000 estudiantes de la ciudad de Bogotá, para examinar la relación entre sus estilos cognitivos, sus logros educativos y otras variables vinculadas.

INVESTIGACIÓN

A LA RUEDA RUEDA...

A pesar de que el juego es una función importante del desarrollo, el aprendizaje y el bienestar de los niños y de las niñas en todas las áreas vitales, en la básica primaria no existe una materia que dé valor a este espacio.

A la rueda rueda...

A pesar de que el juego es una función importante del desarrollo, el aprendizaje y el bienestar de los niños y de las niñas en todas las áreas vitales, en la básica primaria no existe una materia que dé valor a esta actividad. Es necesario desarrollar una "educación lúdica" como eje que atraviese todas las materias. Esto implica un reconocimiento del juego como un medio para la educación, la formación y el esparcimiento.

El juego es un fenómeno propio de los seres humanos. Es la actividad más importante que se realiza durante la infancia y parte de la adolescencia. En la vida adulta se convierte en un espacio que remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada persona y donde se puede hacer todo, o casi todo. Es un sueño hecho realidad en el cual todo se transforma según nuestro deseo.

Un juego, como cualquier otra práctica, construye la historia. La cultura y el juego mantienen una relación dialéctica, es decir se modifican y rehacen constante y dinámicamente. A culturas violentas, juegos violentos. A juegos individualistas, culturas individualistas. No se puede determinar con certeza si las modificaciones ocurren primero en los juegos de la gente o si se manifiestan antes en sus actitudes concretas, en sus prácticas cotidianas no lúdicas.

Juego y academia

Representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego desde ópticas diferentes como la psicología, la pedagogía, la filosofía, la antropología, etc. Desde el estudio antropológico «el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario»¹. Por otra parte, para la psicología evolutiva el juego es una parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis es un espacio

intermedio entre el inconsciente y el consciente, entre el principio de realidad y el principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos.

A pesar de las diferentes miradas, existen puntos que convergen, que si bien no logran definir el término en su totalidad, por lo menos recogen los elementos más importantes de él. Podemos decir entonces que el juego es un acto que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana y tiene reglas propias. Una actividad «libremente» aceptada, libertad en la medida en que el jugador elige jugar o no y elige el tema y material de juego.

El juego es el límite incierto de nuestra realidad. Une la realidad y la posibilidad. Es un área intermedia del ser humano en la que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión de la persona en lo material y en lo espiritual. No se limita a una actividad lúdica determinada. Está presente en todas las actividades del ser humano, desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida².

De acuerdo con el pensamiento de Pere Lavega Burges³,

«en ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece.»



Continúa en la página 12

A la rueda



Viene de la página 1

La emoción de jugar

Cuando se juega la emoción ocupa un lugar destacado. La emoción y los efectos físicos y psíquicos que ésta provoca en el sujeto se manifiesta de la misma manera en la mayoría de las situaciones que se viven en la vida cotidiana, pero en el acto de jugar son distintas. Porque decir juego en sentido estricto, es evocar una actividad menos reprimida en la que el sujeto puede dar rienda suelta a la emoción con la aprobación de los demás y la de su propia conciencia. Porque el juego nos pone en una situación ficticia y transitoria que contempla la posibilidad de reírse de las propias emociones. En este caso, jugar no se limitaría a tener acceso a un "medio" de comunicación, sino también a un "modo". Con el pretexto de la frase "vamos a jugar", se debería dar paso a una modo particular de

relacionarse que implica establecer nexos más espontáneos, más permisivos y flexibles, es decir, una relación más lúdica. Esa relación lúdica se construye sobre la base del permiso y la confianza y es inversamente proporcional a las presiones externas.

Para el investigador Víctor Pavía⁴, "resulta difícil que alguien pueda, siempre y en toda circunstancia, jugar por nosotros; emocionarse por nosotros. Por lo tanto el hecho de jugar conlleva la obligación de jugarse y ésta, la de "exponerse". Y si bien abundan los estudios que analizan la patología del juego como conducta adictiva⁷, es posible pensar que otra enfermedad oculta es justo la contraria: la imposibilidad de poder jugar con el aprovechamiento pleno de un modo lúdico". Pavía le atribuye a dos hechos este fenómeno: el primero, el "peso" del valor excesivo que se le otorga a ganar; el segundo, los obstáculos al libre vuelo de la fantasía y la imaginación. El primero tiene relación con el sostenimiento de lo agonístico como modelo hegemónico, la deportivización del juego, y el segundo tiene relación con el eficientismo didáctico y una excesiva utilización del juego para la enseñanza de contenidos "reales". Lo primero lesiona la confianza en la medida que aumenta la desconfianza en el otro. Lo segundo tiende a crear una brecha inexpugnable para fantasear libremente.

Juego y Educación

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende agilidad, comportamientos, técnicas, improvisaciones y sistemas sociales que se requieren para las diferentes formas de juego. Las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden actitudes de las personas, se pueden ensayar diferentes papeles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños se pueden detectar múltiples procesos relativos al aprendizaje y a la educación tales como análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se establece con los compañeros. Muchos autores han establecido relaciones cercanas entre el juego y el aprendizaje. Platón en *Las Leyes* afirma que es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto y hace énfasis en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para lograr una vida comunitaria armónica. Acerca del tema de la importancia del juego en la educación se han desarrollado diferentes «escuelas» y corrientes. La principal diferencia que se da entre ellas es una postura que pretende convertir al juego en una herramienta netamente pedagógica, para lo cual se requiere que sea dirigido por un adulto y tenga el propósito específico de impartir conocimiento. La otra postura le da mayor valor al juego espontáneo, ese que no tiene otro objetivo distinto a jugar. Considera múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto, ya que si se da un objetivo al juego, se limita de alguna manera.

Los juegos tradicionales por su parte tienen una importante misión en el ámbito pedagógico. A través de los mismos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas. Se puede además estudiar y mostrar las distintas variantes que tiene un mismo juego según la cultura



La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos.

San Isidro Labrador...

Las investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran la significación que este fenómeno ha tenido en la vida del ser humano, la sociedad y la cultura. Se han descubierto elementos relacionados con el juego y los juguetes que datan de tiempos remotos, incluso desde antes de Cristo. Por ejemplo, se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes, en Ur, que datan del año 2500 a.C. Este hallazgo permite pensar que el juego se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá.

Gracias a diferentes estudios y análisis históricos, se puede entender el grado de importancia sociocultural que se le asignaba al juego y a los juguetes, así como también a las manifestaciones y expresiones lúdicas que se practicaban en cada época de la humanidad.

En algunas épocas de la historia el juego ha desempeñado un papel tan importante dentro de la sociedad, que incluso se ha convertido en elemento de normatividad y de controversia. En Viena, en el año 1764, por ejemplo, se prohibieron todos los juegos de azar sin excepción, los juegos que se realizaran a puerta cerrada o después de las 9 de la noche. En el Virreinato del Perú, en el siglo XVII, se prohibían los juegos de azar a todas las personas, sin excepción. La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones se hicieron más notorias en dicha época.

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, ya que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, en época invernal o primaveral, con el fin de ejercer influencia sobre determinados fenómenos naturales mediante rondas e invocaciones. Por ejemplo, se jugaba trompo para asegurar una buena cosecha y las muñecas, que simbolizaban la fertilidad femenina, se regalaban a las jóvenes con este fin. En culturas tan importantes como la Maya, los juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico. Tal es el caso del juego de pelota, que se utilizaba para influenciar o agradar a los dioses y en el que la derrota se castigaba con la pena de muerte.

y la región en la que se juega. Partiendo del precepto de que los juegos tradicionales tienen su origen en tiempos muy remotos es fácil encontrarlo en todas las generaciones y culturas. Esto permite tener acceso a la cultura local y regional y de otros lugares y conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos se pueden conocer historias propias y ajenas y acercar a las diferentes generaciones. Cuando los niños pequeños perciben que los mismos juegos que ellos están jugando ya los jugaron sus padres y abuelos se renuevan lazos que generan en la familia una mayor comprensión, un mejor entendimiento en numerosos aspectos.

El presente artículo se realizó con base en materiales escritos por los investigadores Víctor Pavia y María Ófele, publicados en sitio Web www.efdeportes.com

1 DUPEY, Ana María, (1998). *Los secretos del juguete*. Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires. Pág. 9

2 FRITZ, Jürgen, (1992). *Spiele als Spiegel ihrer Zeit*. Matthias-Grünwald-Verlag, Mainz.

3 LAVEGA BURGUES, Pere (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

4 Licenciado en educación física y docente de la Universidad de Comahue (Argentina)