

# **El Juego, lo lúdico en el aprendizaje. Reflexiones sobre la formación pedagógica en un grupo de estudiantes de Licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional- Ajusco, D.F.**

**Dra. Gabriela Sánchez Hernández**

*UPN-Ajusco*

**Lic. Walter Alberto Calzato**

*Universidad de Buenos Aires, Arg.*

**Mtro. César P. Deveaux González**

*UPN-Ajusco*

## **Resumen:**

El presente trabajo posee como fin mostrar de manera preliminar qué piensan y opinan estudiantes de Licenciatura de la carrera de Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Ajusco, México D. F., acerca de la importancia del juego y lo lúdico dentro del nivel Universitario. Para tal fin, se realizó un pedido de trabajo a 19 alumnos de un grupo de 7° semestre de dicha licenciatura, del turno matutino. La reflexión escrita solo la entregaron 17 de ellos, y es con esa información que realizamos las siguientes reflexiones en torno a lo lúdico, el juego y la enseñanza en una disciplina humanística a nivel licenciatura.

Palabras claves: Juego / Licenciatura/ Aprendizaje

## **Planteamiento**

Una de los pilares fundamentales, no excluyentes, y básicos para una entera interacción social es el juego. Entendemos a éste como esa actividad que manifestamos, en primera instancia, en nuestra infancia como soporte de los primeros pasos en las relaciones afectivas y los procesos de simbolización. Desde

el uso del cuerpo en el espacio (kinestésica), como el reconocimiento del otro a través de la teoría de la mente, se internalizan y se ponen en el cedazo nuestra futura sociabilidad. Del juego depende, como vemos y sentimos la otredad, porque el otro es un espejo de sí mismo, necesario para la formación psíquica y emocional. Desde que se instala el juego en nuestra psiquis nadie es una isla. El juego, con su carácter próxemico, adelanta de una u otra manera nuestras futuras relaciones sociales.

De aquí el problema de la extensión del juego y de lo lúdico. En este ensayo se pretende extender la noción de juego, pero relacionada con los adultos y específicamente a la importancia de lo pedagógico y el aprendizaje. Cuan necesario es el juego (interacción social, afectividad, aprendizaje emocional, etc.) que los adultos necesitan para su equilibrio psíquico y emocional. Por ello, consideramos el juego como una actividad necesaria y continua. Si pensamos que la adultez es un proceso adquirido y ya cerrado, nos equivocamos, porque la adultez es un proceso en el cuál necesitamos trabajarla todos los días.

Ahora bien, uno de los problemas básicos de la definición precedente es la extensión que le damos a esa palabra tan compleja, como es la del juego y el sentido de ludicidad implica en el primero. Por lo general, ambos conceptos se asocian a nuestra infancia. Pareciera ser que está culmina en los primeros años de la escolaridad básica. A medida que avanzamos a la pubertad y la adolescencia, desde la institucionalidad nos informan que el juego debe desaparecer paulatinamente de nuestras actividades, con la consiguiente pérdida de la riqueza que el mismo juego conlleva. Una analogía de esta actitud, sería aquella que afirma

que durante el kínder jugamos en el patio, en el primer año de la primaria, nos llevan al cuaderno, del cuaderno al renglón y del renglón a la letra. Una acabada y taxativa reducción de nuestro entorno espacial. Esto puede verse en la reducción del uso del patio de las escuelas a partir de los niños de sexto año.

A los estudiantes de primaria Se les reprime deliberadamente si su uso del espacio no se acomoda a los intereses institucionales de obediencia, disciplina, orden, respeto y decencia. Lo que se observa en el sistema educativo mexicano, es que el juego, pasado los primeros años de la primaria, se convierte en sinónimo de desorden, mala conducta, distracción, falta de respeto y es señal de observación por parte de las autoridades escolares. La severidad, el orden y la dramática disminución del uso del cuerpo y el juego y el sentido de ludicidad a todas las actividades de aprendizaje dentro del aula o la biblioteca, ponen en jaque nuestra sociabilidad, nuestra creatividad, nuestra cinestesia, entre otros.

Incluso los mismos docentes son retados a diario si juegan con sus alumnos pasados el quinto año de primaria. Se aduce el miedo al contacto y a la proximidad de los alumnos que entran a la pubertad. Entonces, ¿no es en cierta forma, una manera de castrar el tan anhelado desarrollo integral de los alumnos?

Consideramos que esto no es un problema que tiene su origen en los decretos escolares. La represión del juego tiene su origen en la forma en que la sociedad y las políticas educativas conciben el desarrollo y el aprendizaje. Pareciera ser que desarrollo educativo es una necesaria y paulatina desaparición de nuestras más elementales formas de interacción social. Esto no significa que haya otras, pero si el juego, el humor, el encuentro con el otro, son tan básicos desde el primero año

de vida, hasta los noventa y nueve años; y ¡que nunca se acaba! Pensaríamos lo contrario si consideramos a la madurez como un ente cerrado y ya hecho, firmado y cosificado, sin movimiento, ni creatividad que implica un sentido del disfrute desde lo lúdico y la improvisación como una de tantas formas para resolver situaciones y manifestar ideas y pensamientos.

Por otra parte, desde los avances en neurología, en lo cognitivo-conductual, incluso, y como veremos, en el psicoanálisis, que la necesidad del juego, no termina en la canicas y en las muñecas, sino prosigue a lo largo de toda la vida de una persona, y por ende, es necesario alimentar, fomentar y desarrollar el juego y el sentido de lo lúdico en todas nuestras actividades, especialmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niveles superiores del sistema educativo.

### **La aproximación teórica**

La literatura existente sobre juego y aprendizaje es lo bastante profusa y diversa. En el presente trabajo tomaremos como disparadores del tema a dos autores, con el fin de brindar a los lectores primero, sobre la importancia del mismo; segundo, con el fin de poder contrastar lo escrito en la literatura especializada (aunque lo presentado sea fragmentario) con lo expresado por los alumnos.

Duarte (2003) prefiere el término “lúdico”, por el contrario de juego. Según la misma esta palabra ha venido poniendo su peso en los ambientes educativos, dado que las escuelas tradicionales piensan en una instrumentalización de la escuela. Al niño como sujeto de cultura lo lúdico le permite explorar el mundo de una manera auto creativa, partiendo de la idea de Huizinga acerca del juego en la cultura humana.

Dice la autora:

*“Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado. Para el tema que se expone, se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos. Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor, por lo cual no hay que perderlo de vista si se quieren abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos” (Duarte, 2003: 13)*

Para esta autora el juego crea su propio escenario espacio-temporal, a través de una actividad particular. Se crea un mundo temporal, con reglas propias; permite a los sujetos crear su propio orden, siempre en el marco de la manifestación creativa.

Jiménez V. (2000), por su parte, nos enfrenta con las condiciones propias de la especie humana. Partiendo de la idea del desarrollo del cerebro, desde el vientre materno hasta la muerte, lo lúdico es entonces, una predisposición de toda la corporalidad humana, que abarca los procesos mentales, biológicos e incluso, dice el autor, los espirituales. En ese sentido, las neurociencias (Damasio, 1996) apuntan que nuestras actitudes de espontaneidad, los chistes, el juego de palabras, el sentido del humor, el afecto, las emociones, son parte del trabajo de nuestro cerebro, las definiciones culturales de las emociones pueden varias y ser polifónicas, múltiples y diversas; lo que no cambia y es universal es que lo es propio del homo sapiens.

*“Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas. Estas moléculas mensajeras según la neurociencia, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano” (Jiménez, 2000: 2).*

Por lo tanto, para este autor, lo lúdico pertenece a la naturaleza humana. No jugar, no reír, tiene graves consecuencias a nivel, de auto-concepto, socialización, desarrollo de la creatividad y de la auto-estima, entre otros aspectos. Esto, por supuesto, no se refiere a las etapas de la infancia, sino a toda nuestra vida, infancia, adolescencia, juventud y madurez. Por ello, es que encontramos estudiantes de licenciatura atrofiados emocionalmente, sin aparente creatividad, dormidos en términos de innovación y asertividad, muy poco auto-gestivos y propositivos.

Estas breves consideraciones pueden servirnos como disparadores para una mejor comprensión de la tarea del juego y del sentido de lo lúdico, en la vida, en la enseñanza desde el aprendizaje formal, y en la cultura misma. (Winnicott, 1996)

## **Desarrollo**

¿Cómo entender el juego y lo lúdico entre alumnos de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Ajusco, México D.F.?

Para tal fin, y con el propósito de conocer el punto de los estudiante de Pedagogía del sexto semestre (Universidad Pedagógica Nacional. Ajusco D. F.), acerca de la importancia de lo lúdico en sus carreras, se solicitó a un grupo de estudiantes de 7° semestre, matutino, de la licenciatura en pedagogía, que colocaran por escrito sus

puntos de vista sobre el tema. De las opiniones vertidas, a modo de sondeo se detallan las siguientes evidencias y hallazgos. Es menester señalar que en ninguno de los cursos de ese semestre se abordó la temática del juego y de la ludicidad, lo que implica que las respuestas que se analizan a continuación son producto de la experiencia personal de cada estudiante con el tema así como de lo aprendido durante los años anteriores de formación académica.

### **Los Hallazgos**

Tres son las variables que se bajaron para el análisis preliminar de los escritos. En primer lugar como definen el juego (personal, cita de autores, etc.) En segundo término, uno de los aspectos más interesantes es el grado de compromiso personal que los alumnos evidencian en el tema juegos. Debe tenerse en cuenta la estratigrafía del concepto juego: en primer lugar es emocional, porque si el juego nos forma en los primeros años de vida, este concepto se lleva en nuestras narraciones y biografías personales. El intento de objetivación de un tema tan caro a nuestra formación como individuos, involucra tanto lo lejos y lo cerca del tema, mediados por las experiencias postinfancia, la aparición de hijos, etc.

Como tercer punto se evaluó como ven el juego en la licenciatura, es decir, como lo relacionan con su edad, sus estudios y su posición como estudiantes.

#### **a) Definiciones**

En la mayoría de los casos (los diecisiete) las definiciones de juegos fueron muy explícitas y muy claras.

Gladys concluye que:

*“... el juego es importante para la formación de los futuros pedagogos ya que se requieren imaginación, creatividad, pensamiento lógico, interés y diversión para llevar a cabo su labor fuera de la Universidad de una manera innovadora y que realmente sirva a los sujetos que empleen su servicios. Así que entre más jueguen tendrán más ideas para innovar la educación y solucionar sus problemas”.*

Patricia señala que:

*“El juego es una actividad vital con gran importancia en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización”*

Para Graciela:

*“El juego, más allá de ser una actividad lúdica en donde el sujeto está en contacto con diversas situaciones, materiales e instrucciones, involucra una serie de pasos que requieren que sean ejecutados buscando el cumplimiento de algún objetivo en particular. Dicha actividad, requiere de la actividad física y mental en donde se desarrollan ciertas habilidades tales como, descubrir, crear, indagar, perseguir, recordar, memorizar, comprender, asociar entre otras; las cuales inciden en el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula”.*

En la mayoría de los casos, se puede observar que estos alumnos no dejaron de vincular el juego en la infancia, la escisión o rompimiento se da, pasados el 2° año



de primaria y el paulatino abandono del juego y lo lúdico dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, dentro del salón de clases.

Entre los términos utilizados en los trabajos de los estudiantes, se pudo detectar los siguientes:

“Formación de la personalidad” (Gladys)

“Estrategia didáctica” (Alberto)

“Estrategia de aprendizaje” (Graciela)

“Habilidad, curiosidad, imaginación, cohesión de grupo, convivencia” (Francisco)

“Medio eficaz como recurso de aprendizaje, socialización y convivencia” (Nancy)

#### **b) Compromiso con el tema**

Como se definió en párrafos anteriores, el tema juego y ludicidad mueve y compromete y re-configura la emocionalidad de los estudiantes. Nos interesó de sobre manera, conocer cuáles son las reacciones o respuestas emocionales frente al pedido del trabajo escrito.

Se observó una situación pendular con respecto al tema. De los 17 trabajos entregados, cinco no se involucraron con el tema (29.4 %).

En este caso se utilizó para definir el juego el “se” de la voz pasiva, como una forma de toma de distancia o no compromiso: simplemente se define el juego, no involucrándose con él, y definiéndolo a través de citas, usando la voz de autores versados en el tema.

Graciela expuso que:

*“El juego que se realiza dentro de la educación...”*

*“Es por eso que están los juegos didácticos en donde hacen posible...”*

Se observa que la estudiante no utilizó en ningún caso el presente del indicativo:

“Pienso, considero, opino que”.

Lo mismo sucede con Alberto:

*“Hablar del juego desde una perspectiva personal, puede resultar complejo.”*

*“El juego está implícito en...”*

Este estudiante, tampoco utilizó verbos en presente del indicativo. Salvo el “podemos” objetivizante y formal.

Otro porcentaje de estudiantes, (29, 4 %) adelantó un paso más el compromiso con las definiciones, pero sin involucrarse demasiado, con términos casi objetivizantes e indefinidos.

Graciela:

“Pienso que el juego puede servir...”

“Lucía”:

“Podemos notar que no todos los alumnos”

“Podemos notar varios beneficios en las actividades grupales...”

“Podemos ir desarrollando ciertas actitudes...”

En este caso, la estudiante anexó al trabajo ejemplos de juegos, cosa que no realizaron otros estudiantes cuando realizaron su esfuerzo por definir lo qué es el juego.

El restante 41, 1 % de los estudiantes, siete en total, se involucraron con el tema de manera muy positiva, utilizando presente del indicativo, con opiniones personales, sin frase de tono indefinido. Es de notar de esos siete alumnos, dos vincularon el tema del juego con aspectos corporales, siendo este un indicador de la identidad con el tema.

En el caso de “Nancy”, dicha alumna hablo de la siguiente manera:

“Desde mi punto de vista el juego tiene dos grandes implicaciones...”

“Por otra parte creo que también forma parte esencial...”

“Me parece que el juego se convierte...”

“Y con esto no quiero decir que todas las clases...”

“Me resulta muy interesante hacer consciencia de lo que para mí significa el juego y de la forma en que vivo dichas implicaciones”

Al final del texto puso ejemplos de juegos como el Twister, donde se involucra el cuerpo como elemento necesario. Cabe resaltar que sólo dos estudiantes de todo el grupo, tomaron el cuerpo de esta manera.

### **3) El juego dentro de la licenciatura**

La mayor parte de los estudiantes estuvieron de acuerdo en que el juego puede jugar un rol importante dentro de la licenciatura. Pero esta necesidad surge – de los leído a fondo en las entrevistas – que esta debe prevalecer para que las clases no sean aburridas. Del total, hubo dos objeciones o condiciones para que haya juego: que esté bien organizado para “que no se pierda tiempo” en el dictado de las materias.

En los trabajos, los estudiantes hablaron de la necesidad de tomar en cuenta lo esperado: que surjan compañeros que consideran el juego como una cosa “no de adultos” y “que no quieran participar, porque les da flojera”, pareciera ser que los textos miraban a sus compañeros de licenciatura.

Como conclusión preliminar: el juego proviene de la infancia, y es exclusivo de ella. Luego se incorpora por definición o necesidad. A todos les parece el juego muy bueno el juego en la licenciatura, pero como instrumento para el aprendizaje, nada más. Se denota en los textos una grieta abismal con respecto a lo vital del juego en el desarrollo integral de los sujetos y por ende, en la formación académica de los mismos, sin importar el nivel educativo del que se trate.

### **Reflexiones finales**

El sistema educativo mexicano con su rigor conductista dejó lo lúdico apartado en el rincón de lo casual y necesario. No lo ha incorporado. La necesidad de crear individuos prestos para el sistema (como todo sistema educativo, nunca se educa en forma general, sino para un fin político determinado) ha minado el juego y sus positivas consecuencias: la creatividad, lo espontáneo, la libre elección, el tomar distancia de las reglas dictadas creando otros mundos, el formar sujetos con opinión propia, el educar y fortalecer la auto-estima, el auto-concepto, la noción de auto-regulación, entre otros más.

En los documentos de los estudiantes se puede observar que no figuran el juego ni lo lúdico, como parte de la vida de un ser humano; como elementos necesarios y vitales para un equilibrio emocional y social. La excesiva centralidad en lo cognitivo,

visto desde el pensamiento matemático y de la “lecto-escritura” del actual sistema educativo mexicano, ha alejado a los estudiantes de ese centro vital.

Los estudiantes, a través del trabajo solicitado, denotan una lejanía “vital y trascendente” con lo lúdico. La pregunta central es cuando la pedagogía se decida a incorporar el juego en el aprendizaje, considerando que no es un instrumento sino parte constitutiva del quehacer educativo. En realidad la pregunta de cómo los estudiantes de un grupo matutino de 7° semestre de la licenciatura en pedagogía, ven el juego en los niveles superiores de enseñanza, resulta un acertijo no previsto: es saber cómo comprenden el juego, sea en el nivel educativo que sea. Las respuestas son preocupantes para el hoy y el futuro educativo de un país que se empeñó a convertir a los alumnos en adultos: fríos y poco vitales.

## **Referencias bibliográficas**

*Damasio, Antonio. (1999). El error de Descartes. Andrés Bello, Chile.*

*Duarte. Jakeline D. (2003) Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual- Learning environments. A conceptual approach. Estudios ----- Pedagógicos, N° 29, 2003, pp. 97-113.*

Jiménez V. Carlos Alberto. *Cerebro creativo y lúdico*. Recuperado el 2 de febrero de 2014. [www.ludicacolombia.com](http://www.ludicacolombia.com)

Winnicott, D. W. (1996) *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa, 1996.

