

# JUEGO, EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL

## *Play, Education and Learning. Play Activity in Childhood Pedagogy*

**GONZALO JOVER**

**Universidad Complutense de Madrid**

**ANDRÉS PAYÀ RICO**

**Universitat de València**

La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden y ha ilustrado ampliamente sus efectos en el desarrollo infantil. Su importancia en la vida de los niños y las niñas ha quedado sancionada al ser reconocido como uno de los derechos fundamentales de la infancia, según establece el artículo 31 de la *Convención sobre los Derechos del Niño*, de 1989:

«1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.»

La propia Convención instituyó un mecanismo para el seguimiento de los derechos reconocidos en ella, a través del Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, que elabora observaciones para los Estados partes en la Convención a partir de los informes que estos le presentan. En las observaciones del año

2002, el Comité llamó la atención sobre la necesidad de mejorar la recopilación de datos acerca de la situación de los derechos de los niños en España (Naciones Unidas, 2002). En respuesta a esta recomendación, se lanzó el *Plan estratégico nacional de la infancia y la adolescencia* (PENIA, 2006-2009), entre cuyos objetivos estratégicos se contemplaba «favorecer un entorno físico, medioambiental, social, cultural y político que permita el desarrollo adecuado de las capacidades de los niños, niñas y adolescentes, favoreciendo el derecho al juego, ocio y tiempo libre, creando espacios apropiados, cercanos y seguros, promoviendo un consumo responsable, tanto en las zonas urbanas como en las rurales» (Observatorio de la Infancia, 2006: objetivo 10). Entre las medidas establecidas para alcanzar dicho objetivo se incluían, por ejemplo, potenciar el desarrollo de ludotecas, promover programas de formación para los agentes de intervención en el tiempo libre con la infancia, o mejorar la seguridad y la calidad en las instalaciones públicas de los parques infantiles.

El informe de noviembre de 2010 del Comité de los Derechos del Niño valoró el esfuerzo realizado, si bien llamó la atención sobre algunas deficiencias de aplicación del Plan, insistiendo sobre el carácter fragmentario de la recopilación de

datos, que no incluyen todas las áreas de la Convención (Naciones Unidas, 2010). Se ha anunciado un nuevo Plan que abarcará hasta el año 2015.

Para colaborar en el mejor conocimiento de la situación de este derecho y de sus potencialidades educativas, un grupo de profesionales del juego infantil y profesores universitarios de diferentes áreas de conocimiento, creamos en el año 2010, con el apoyo de la Asociación Española de Fabricantes del Juguete (AEFJ), el Observatorio del Juego Infantil<sup>1</sup>. El Observatorio se define como un instrumento cuyo fin es el seguimiento de la aplicación del derecho de los niños y las niñas a jugar. Para ello, realiza un informe anual sobre el ejercicio del derecho al juego en los entornos de experiencia infantil, las escuelas, las familias y el contexto social general, a través de unos indicadores básicos que evidencian su grado de desarrollo. Asimismo, recopila y contribuye a la promoción y difusión de estudios e investigaciones sobre el valor del juego, además de canalizar las aportaciones de expertos y aprovechar las sinergias derivadas de su interacción. Este número monográfico de *Bordón. Revista de Pedagogía*, promovido desde el Observatorio del Juego Infantil, constituye una muestra de su trabajo<sup>2</sup>.

El juego es uno de los grandes factores del crecimiento infantil. Esta fue la gran intuición que tuvieron los educadores renovadores, como el pedagogo alemán de la primera mitad del siglo XIX, Friedrich Froebel, que promovió el establecimiento de los *kindergarten* o jardines de infancia, como espacios en los que los niños se desarrollan mediante el juego, con un tipo especial de juguetes llamados «dones», precursores de los actuales juegos didácticos. Esta misma intuición la siguieron después los pedagogos de la Escuela Nueva de finales del siglo XIX y primeras décadas del XX, que acercaron las tareas escolares a la actividad lúdica.

La dimensión educativa del juego no se agota, sin embargo, en sus posibilidades como recurso

pedagógico o didáctico. El juego es, sobre todo, un elemento fundamental de identidad, individual y colectiva. Cuando pensamos en nuestra infancia, una de las cosas que inmediatamente nos vienen al recuerdo son nuestras experiencias de juego: los lugares, los tiempos y las personas con las que crecimos jugando. Determinados juegos permanecen anclados en nuestra identidad singular. Pero los juegos dotan también de identidad colectiva. Cuando un pueblo reclama sus tradiciones, se esfuerza por proteger y fomentar sus juegos. Los juegos cumplen, así, la función cultural de ser prácticas de iniciación del niño en el mundo. Al jugar, los niños adoptan ese mundo, aprenden sus normas y valores. La escritora norteamericana Martha Nussbaum ha insistido, en este sentido, en la potencialidad del juego infantil para el desarrollo de las actitudes y valores que sustentan una cultura democrática. Para Nussbaum, de cara a este desarrollo el juego desempeña en la infancia un papel similar al que tiene más tarde el arte:

«Concebir a los otros seres humanos como entidades amplias y profundas, con pensamientos, anhelos espirituales y sentimientos propios, no es un proceso automático. Por el contrario, lo más fácil es ver al otro como apenas un cuerpo, que por ende puede ser usado para nuestros propios fines, sean éstos buenos o malos. Ver un alma en ese cuerpo es un logro, un logro que se encuentra apoyado en las artes y la poesía, en tanto éstas nos instan a preguntarnos por el mundo interior de esa forma que vemos y, al mismo tiempo, por nuestra propia persona y nuestro interior» (Nussbaum, 2010: 139).

El juego, como el arte y la poesía, nos descubre a los otros, nos muestra que hay otros con los que debo contar, que el mundo no acaba en mí; me enseña a ponerme en su lugar, a confrontar nuestros intereses sin ver en él o ella un peligro. Pero el juego también me descubre a mí mismo: mis posibilidades de ser, lo que quiero conseguir y por lo que me voy a esforzar. En la vida cotidiana, los juegos proporcionan a los

niños muchas ocasiones para este descubrimiento de sus posibilidades. En consecuencia, los juegos no solo son transmisores, sino también creadores de cultura. La cultura solo progresa con el entusiasmo, el trabajo creativo, la imaginación. De la rutina no nace nada nuevo. Y eso es lo que proporciona el juego: esfuerzo, inventiva, imaginación, ensayo, estrategia. Todas estas capacidades se empiezan a adquirir en los juegos de la infancia.

En este número monográfico hemos querido profundizar en estas distintas dimensiones educativas, formativas y culturales del fenómeno lúdico. Para ello hemos contado con la aportación de reconocidos investigadores de varios países (España, Alemania, Canadá, Estados Unidos y Reino Unido), que han abordado los diferentes aspectos teóricos, históricos, filosóficos, psicológicos, sociales y didácticos que conforman la realidad compleja y poliédrica del juego.

Hemos estructurado las aportaciones en dos grandes bloques. El primer bloque incide en las bases históricas y epistemológicas del juego en diversos contextos y realidades pedagógicas. El monográfico se abre con un estudio de Rosa Bruno-Jofré (Queen's University, Canadá) y Gonzalo Jover (Universidad Complutense de Madrid) acerca de la construcción de la idea del niño como sujeto —en sus dimensiones de mismidad material o corporal, relacional y reflexiva— y las nociones correspondientes del juego, en los credos pedagógicos publicados en Estados Unidos a finales del siglo XIX por el hegeliano William Torrey Harris, James L. Hughes, promotor de las ideas de Froebel, y Edward W. Scripture, impulsor de la psicología experimental. A través de estos tres ejemplos históricos, el análisis muestra las tensiones que subyacen en la pretensión de someter el juego a una intencionalidad externa. A continuación, el artículo de Andrés Payà (Universitat de Valencia) considera algunos de los rasgos formativos del juego infantil, recurriendo para ello a la historia de la educación española y al examen de

los discursos, prácticas y testimonios de destacados educadores del siglo XX. El apretado pero completo repaso realizado a la pedagogía española del pasado siglo, permite apreciar cómo, de una manera progresiva y gradual, las virtualidades del juego infantil han ido calando en el imaginario social y pedagógico contemporáneo.

Conrad Vilanou (Universitat de Barcelona) y Jaume Bantulà (Universitat Ramon Llull) analizan la génesis y evolución de la *eutrapelia*, entendida como la virtud del juego. Tomando como eje conductor este concepto, proveniente de la filosofía aristotélica, rastrean el proceso mediante el cual la tradición católica aceptó el juego combatido por el puritanismo de la reforma luterana. Los autores recorren los discursos pedagógicos sobre el juego y la *eutrapelia* desde la Baja Edad Media a la Modernidad, pasando por el humanismo renacentista, para mostrar cómo a través de la *eutrapelia* el juego entrará en el mundo de la educación siendo aceptado por teólogos y pedagogos. A continuación, Kevin J. Brehony (University of Roehampton, Reino Unido), uno de los mayores especialistas mundiales en la obra de Friedrich Froebel, examina con una mirada fina y abierta el papel que «juega el juego» en la educación de la primera infancia en el *kindergarten* froebeliano. El romanticismo alemán y la filosofía idealista brindan las claves para comprender el sentido y significado de los conceptos de juego y trabajo del pedagogo germano, un marco de comprensión que ayuda a entender la relación de las ideas de Froebel con movimientos intelectuales de los dos últimos siglos, más allá de los campos de la educación de la primera infancia y la educación en general.

Patricia Quiroga (Universidad Complutense de Madrid) y Jon Igelmo (Universidad de Deusto) indagan sobre la concepción del juego en las escuelas Waldorf, mediante un estudio de las aportaciones de Rudolf Steiner y de los principios teóricos más importantes de la pedagogía Waldorf. Empleando la historiográfica crítica y la

historia de la ideas, los autores revelan las características que definen el juego para la educación de naturaleza antropológica, las cuales reivindican la necesidad de integrar la educación en el juego y no al contrario. Finalmente, este primer bloque del monográfico se cierra con la aportación de Núria Sara Miras (Universität Leipzig, Alemania) quien, a propósito del discurso filosófico del conductismo social de George Herbert Mead a principios del siglo XX, revisa los conceptos *game* (juego organizado) y *play* (sencillamente jugar) como conformadores de un laboratorio esencial de la democracia en el seno de cualquier comunidad. La autora realiza un examen de estos conceptos y de su potencial relevancia para la construcción de un modelo de sociedad específico dentro de un mundo global, sosteniendo que una mejor integración entre los modos de actividad humana (juego, trabajo, creación) y una sociedad formalmente más igualitaria y abierta, podrían ser las respuestas de Mead a los nuevos retos globales.

El segundo bloque de contenido está conformado por varios artículos de carácter psicopedagógico y/o aplicado a cargo de reconocidos expertos, que aportan reflexiones, análisis de prácticas, experiencias y trabajos de investigación empírica acerca de las virtudes y potencialidades educativas del juego. En primer lugar, José Luis Linaza (Universidad Autónoma de Madrid) plantea el carácter universal del juego infantil y su relación con las prácticas culturales locales, prestando especial atención a las teorías contemporáneas del desarrollo psicológico de Piaget y Vygostky. La relación entre cultura y juego de reglas y de ficción resulta fundamental para una comprensión adecuada de la actividad lúdica y una visión fructífera de la educación, como algo distinto de la mera transmisión de contenidos desgajados de la experiencia, para cuya justificación el autor apela al legado de Bruner en torno a la educación, la epistemología y el juego. A continuación, Rosario Ortega y Eva M. Romera (Universidad de Córdoba) junto a Claire P. Monks

(University of Greenwich, Reino Unido) ofrecen un estudio sobre el tipo de interacciones que mantienen los preescolares en el aula en función de su estatus sociométrico y del tipo de actividad que realizan. Los resultados obtenidos invitan a plantearse la necesidad de introducir mejoras en la trama de relaciones de las aulas de educación infantil, favoreciendo las interacciones de tipo lúdico.

Por su parte, Lindsey Russo (State University of New York at New Paltz, Estados Unidos) incide en esta misma necesidad mediante un estudio longitudinal realizado en una escuela independiente para niños pequeños de la ciudad de New York, cuyo currículo se fundamenta en el juego y la creatividad. La investigación considera las expectativas y percepciones de padres y maestros, y pone de manifiesto el potencial lúdico de las experiencias de aprendizaje integral infantil, que contrasta con otras prácticas más centradas en el desarrollo de habilidades académicas de lectura, escritura y aritmética. Finalmente, Xavier Bringué, Charo Sádaba y Elena Sanjurjo, del Foro Generaciones Interactivas, abordan la importancia del juego infantil como elemento de desarrollo personal y social a través del estudio de los videojuegos. Los autores establecen una tipología de usuarios atendiendo a las variables sociodemográficas, al uso de otras pantallas como elemento lúdico, a la dimensión escolar y académica, así como a la implicación de la familia en el uso de los videojuegos y sus posibles consecuencias. El estudio del comportamiento de los videojugadores les lleva a concluir con una serie de recomendaciones educativas acerca del papel del ocio digital en los menores y su relación con los ámbitos académico y familiar.

Esperamos que las aportaciones aquí recogidas de los distintos especialistas sirvan para continuar y promover el debate pedagógico sobre el potencial educativo del juego. Como muestran los estudios presentados, el juego no es una cuestión baladí, es algo muy serio y, como tal, hemos de estimular su presencia en nuestra

labor pedagógica. La máxima horaciana del «aprender deleitando» puede y ha de estar vigente en una sociedad marcada por el ocio y la

cultura. El juego infantil es un derecho y como tal hemos de protegerlo, defenderlo e impulsarlo.

## Notas

<sup>1</sup> El *Observatorio del Juego Infantil* (OJI) está dirigido por Gonzalo Jover y cuenta entre sus miembros con algunos de los autores de los trabajos recogidos en este número: José Luis Linaza, Jaume Bantulà, Xavier Bringué y Andrés Payà. Pertenecen también al Observatorio Petra M<sup>a</sup> Pérez Alonso-Geta, catedrática de Teoría de la Educación en la Universitat de València, e Inma Marín, directora de Marinva, empresa especializada en proyectos de comunicación, ocio y juego infantil. La Secretaría del Observatorio está a cargo de Maite Francés, de la AEFJ. <http://www.observatoriodeljuego.es>

<sup>2</sup> La elaboración del número se ha atendido estrictamente a las normas de *Bordón. Revista de Pedagogía*. Todos los artículos publicados han pasado por un riguroso proceso de evaluación a cargo de especialistas, por el procedimiento doble ciego. Han sido rechazados los artículos que, a juicio de los revisores, no cumplían con las condiciones necesarias.

## Referencias bibliográficas

- NACIONES UNIDAS (2002). *Convención sobre los Derechos del Niño. Examen de los informes presentados por los estados. Observaciones finales del Comité de los Derechos del Niño. España* (CRC/C/15/Add.185, 13 de junio de 2002).
- NACIONES UNIDAS (2010). *Convención sobre los Derechos del Niño. Examen de los informes presentados por los Estados partes en virtud del artículo 44 de la Convención. Observaciones finales: España* (CRC/C/ESP/CO/3-4, 3 de noviembre de 2010).
- NUSSBAUM, M. (2010). *Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Buenos Aires: Katz Editores.
- OBSERVATORIO DE LA INFANCIA (2006). *Plan estratégico nacional de la infancia y la adolescencia, 2006-2009*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

## Perfil profesional de los autores

### Gonzalo Jover

Catedrático de Teoría de la Educación en la Universidad Complutense de Madrid. Asesor del Vicerrectorado de Posgrado y Formación Continua y coordinador del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria. Dirige el Grupo de Investigación sobre Cultura Cívica y Políticas Educativas. Ha publicado numerosos artículos y varios libros, entre otros: *Ética profesional docente* (Síntesis, 2010), con J. Escámez y R. García López, y *Democracy and the Intersection of Religion and Traditions* (McGill-Queen's University Press, 2010), con R. Bruno-Jofré, J. S. Johnston y D. Tröhler. Promotor y Director del Observatorio del Juego Infantil. Correo electrónico de contacto: [gjover@edu.ucm.es](mailto:gjover@edu.ucm.es)

*Gonzalo Jover y Andrés Payà Rico*

---

### **Andrés Payà Rico**

Profesor contratado doctor de la Universitat de València, colabora también como consultor en la Universitat Oberta de Catalunya. Especializado en la investigación de la actividad lúdica en la historia de la educación y sus repercusiones pedagógicas, sociales y políticas, ha publicado al respecto numerosos libros y artículos. Miembro del Observatorio del Juego Infantil, la Sociedad Española de Historia de la Educación, la Societat d'Història de l'Educació y la Sociedad Española para el Estudio del Patrimonio Histórico-Educativo.

Correo electrónico de contacto: [andres.paya@uv.es](mailto:andres.paya@uv.es)