

LA CRISIS DEL JUEGO EN LA ACTUALIDAD

Por:

Cinthia Milena Astorga Acevedo, cinthiaastorga23@gmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Norte

Raysha Esper Silebi, raysha_esper@hotmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil y estudiante de la Maestría en Educación, Universidad del Norte

Samana Helena Jarava Tejada, samyhele@gmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Norte

Diana Carolina Lastre Gómez, dianalastre@gmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, estudiante de Psicología y estudiante de la Maestría en Educación, Universidad del Norte

Ivonne Raquel Morales Sandoval, ivonita_91@hotmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Norte

Maritza Del Carmen Porras Almarales, mari_591@hotmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Norte

Andrea Camila Segrera López, acsegrera08@hotmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Norte

Peggy MenmenWong Moy, peggywongm@hotmail.com
Estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Norte

Tutores:

Leonor Jaramillo De Certain, leojaramillo@gmail.com
Directora Instituto de Estudios en Educación, Universidad del Norte

Margarita Osorio Villegas, mosorio@uninorte.edu.co
Docente investigador, Universidad del Norte

Valmiro Narváez Goenaga, valmiron@uninorte.edu.co
Docente investigador, Universidad del Norte

Liliana María Castro Álvarez, limacasal@hotmail.com
Docente investigador, Universidad del Norte

Yalov Villadiego Ramírez, yalovvilladiego@hotmail.com
Docente investigador, Universidad del Norte

RESUMEN

El presente artículo da cuenta de la experiencia desarrollada por el colectivo de investigación "Juego y Núcleo Temático Integrador" del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte, como una nueva modalidad de trabajo investigativo. El objetivo de la investigación desarrollada, estuvo centrado en recuperar el valor pedagógico de los juegos tradicionales de movimientos amplios, a fin de pedagogizarlos mediante la estrategia de planeación "Núcleo Temático Integrador, bajo un diseño metodológico de carácter científico-técnico. Como resultados de esta investigación, se diseñaron cuatro núcleos temáticos integradores, centrados en los juegos de "El Stop Americano", "El Cuclí", "La Marisola" y "El Lobo"; los cuales fueron evaluados y validados por parte de expertos.

PALABRAS CLAVES: Pedagogización, Juego, Juegos tradicionales, Juegos Tradicionales de movimientos amplios, y Núcleo Temático Integrador.

ABSTRACT

This article presents the results of a project developed by a collective research group named "Game and core integrative themes" in the Early Childhood Education program at Universidad del Norte,. The project responds to the importance of recovering the educational value of traditional games of wide movements, and transform them into a

educational resources by using the planning strategy “Núcleo Temático Integrador”. This was accomplished under a methodological design of scientific and technical character. As a result of this study, four core integrative themes were created, based on games like "El Stop Americano" "El Cuclí", "La Marisola" and "El Lobo". All themes were evaluated and validated by experts.

KEY WORDS: Pedagogization, Game, Traditional games, Traditional games of wide movements and Core Integrative Themes.

El artículo “La crisis del juego en la actualidad” surge de las reflexiones del grupo del colectivo de investigación del 2014, sobre el juego tradicional y el Núcleo Temático Integrador como estrategia de pedagogización. Durante el proceso, nos dimos cuenta de la necesidad de que el juego sea revalorizado, y que cobre la debida importancia, siendo un derecho y un elemento fundamental para el desarrollo de los niños y niñas. Debido a esto, se decidió realizar un artículo donde se describan los hallazgos encontrados alrededor de la crisis del juego en la actualidad, los beneficios del mismo para el desarrollo integral en la infancia, y por último, el valor de los juegos tradicionales para la educación.

Actualmente existe una crisis en la educación que afecta a la infancia. Muchos niños van al colegio y se encuentran con maestras enfrascadas en un modelo tradicionalista que exige mucho, pero que estimula poco. Pocas son las estrategias que se utilizan para transformar la práctica pedagógica, por lo que estas tienden a caer en la monotonía y el

tedio, debido a la ausencia del juego y la lúdica para enriquecer los espacios formativos, lo que ocasiona falta de motivación y desinterés en los estudiantes.

Al respecto, Bernabeu y Goldstein (2008), en sus estudios plantean que la educación está enfrentando una crisis que es muy marcada en las sociedades occidentales. Se encuentra que existe una excesiva rigidez de la escuela frente a un mundo que está en constante cambio. Al comparar a los estudiantes que ingresaban a las aulas hace unos años atrás con aquellos que acceden al sistema escolar en la actualidad, se encuentra que estos últimos se caracterizan por tener una atención más dispersa, por presentar dificultades en las habilidades relacionadas con la lectoescritura, por demostrar tener una visión estereotipada y fragmentada de la realidad, y por dar muestras de haber adquirido una actitud más consumista. Todo esto perfila un panorama algo preocupante tanto para el maestro, como para las instituciones y los mismos estudiantes, y por supuesto para la sociedad en general.

Por otra parte, Almon y Miller (2009) afirman:

La tradicional clase del kindergarten que los adultos recuerdan de su niñez, llena de mucho espacio y tiempo para jugar y descubrir, practicar habilidades sociales, el arte y música, y aprender a disfrutar el aprender, ha desaparecido. Las últimas investigaciones indican que en un día típico en el pre-escolar, los niños pasan de dos a tres horas por día aprendiendo literatura y matemática, como también, preparándose para los exámenes. Por otro lado, en el juego libre o “tiempo libre”, tan solo dedican treinta minutos o menos. (p. 11)

Los niños hoy en día pasan mucho más tiempo en clases de matemáticas y gramática, que aprendiendo a través del juego y la exploración, usando su imaginación y ejercitándose. Muchos preescolares se rigen a usar un currículo ceñido a estándares muy altos y a exámenes estandarizados. En la gran mayoría, los docentes deben ajustarse a horarios de los que no pueden desviarse (Almon y Miller, 2009). La relación de la ausencia del juego en la infancia con las problemáticas que tienen los estudiantes hoy en día, es el punto adonde queremos llegar.

Con el paso del tiempo, el juego se ha ido desvalorizando cada vez más. De hecho, Torres (citado por Domènec et al, 2008) sostiene que se sigue considerando esta actividad como algo secundario, de escaso valor, incluso como una pérdida de tiempo, como algo en lo que las personas se ocupan cuando no tienen otras cosas más importantes que hacer. Atribuir el juego a algo de carácter opcional, es olvidar que el juego no es una alternativa, sino un derecho.

Siguiendo esta línea de ideas, en el artículo 30 de la Ley 1098 de Infancia y Adolescencia establecido por el Ministerio de Educación Nacional (2006), se menciona y describe uno de los derechos que deben tenerse en cuenta para brindar una educación de calidad en la primera infancia, a saber, el derecho a la recreación y a la participación en la vida cultural y en las artes, estableciendo que: “los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital, y a participar en la vida cultural y las artes” (UNICEF, 1982). Sin embargo, en la práctica, este derecho al juego está siendo vulnerado, ya que los docentes no lo están articulando a sus prácticas. Lo anterior, trae consigo una crisis significativa en la implementación del juego, como estrategia pedagógica que favorezca la

construcción de aprendizajes significativos, la consolidación de la personalidad y el desarrollo integral de los niños y niñas.

Según Almon y Miller (2009), las investigaciones demuestran que los niños que se dedican a formas complejas de juego socio-dramático, por ejemplo, tienen mayores conocimientos de idiomas que aquellos que no participan en este tipo de juegos; mejores habilidades sociales, empatía, mayor imaginación y una mejor capacidad para saber lo que otros quieren decir. Ellos son menos agresivos y muestran niveles superiores de pensamiento, y auto-control. El juego se configura entonces como la solución pertinente para contrarrestar los efectos que la sociedad ha impuesto sobre los niños y niñas.

El juego ha sido definido de varias maneras por diversos autores, así que no hay una definición específica que abarque todo lo que el juego significa. Sin embargo, hay similitudes y congruencias entre lo que distintos autores presentan. Por ejemplo, para Decroly y Monchamp (1983), los juegos educativos no son un fin en sí; no enseñan las nociones sensoriomotrices ni dan solución a los comportamientos intelectuales que se componen en la vida corriente. Los juegos educativos irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural del niño (p. 33-34).

Otro autor que ha trabajado extensamente el tema del juego, y que fue uno de los primeros en darle la debida importancia al mismo es Chateau. Este autor plantea que el juego “desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en los adultos. Así como el adulto se siente orgulloso por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos” (Chateau, 1973, p. 23). Al igual que Decroly, plantea que en la educación el juego no ha de ser un fin en sí, sino solamente uno de los medios más eficaces de educar al niño.

Por otra parte, para Wallon el juego para el niño es la vida misma. Para él, todo es juego, y gracias a éste, construye su propio imaginario de sociedad, intercalando principalmente entre casa y escuela, y aprende que para cada situación particular, hay una manera de actuar sobre los objetos y personas que lo rodean. Según Wallon (citado por Zapata, 1989, p. 19) “No puede darse el juego, si no se produce una satisfacción que permita superar las limitaciones o imposiciones de las normas que responden a las actividades responsables de la vida laboral o cotidiana”. Sin el carácter libre del juego, este pierde su sentido y carece de atracción para el niño.

Zapata (1989), por su parte señala que el juego es un pre-ejercicio para la vida del niño. Este es una anticipación de las ocupaciones serias, es decir del trabajo. Mediante este afirmamos lo que somos en relación con nuestro medio y los objetos que nos rodean.

Según un estudio de Simple Organization (2012), hay diferentes tipos de juegos, entre estos figuran: “juego de mesa, juegos de naipes, juegos populares, videojuegos, juegos de rol y juegos tradicionales” (p.1). Por lo tanto, en el colectivo de investigación, se resaltó el juego tradicional como elemento central, que condujo a la obtención de un producto que fueron cuatro núcleos temáticos integradores, donde se pedagogizaron “La Marisola”, “El Cuclí”, “El Lobo”, y “El Stop Americano”, mediante esta estrategia de planeación. Tomando como referente principal, la definición propuesta por Sánchez (cit. en Moreno, 2008):

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir, como Óscar Vahos, que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que

surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por “partículas de realidad” en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas. (p. 94)

Dentro de este contexto, los juegos tradicionales se caracterizan por ser juegos propios de la idiosincrasia de nuestra cultura, poseedores de un gran potencial educativo y pedagógico para estimular el desarrollo integral de los niños y niñas. De esta manera, el colectivo de investigación apuntó a la problemática de la ausencia de los juegos tradicionales en los contextos donde se desenvuelven los niños y niñas en su primera infancia. Lo cual, incide negativamente en la identidad social y cultural de las nuevas generaciones, en las cuales hay excesiva presencia de dispositivos electrónicos, que han reemplazado a los juegos de calle, y de movimientos amplios.

En la actualidad, hay una cantidad de juegos nuevos que han surgido, pero que poco se parecen a los juegos tradicionales que jugaban en generaciones pasadas. El jugar al escondite, la lleva, la peregrina, la penca escondida, la rueda-rueda, el trompo, el yo-yo, las canicas, el quemado, la limosnita, jugar con los niños vecinos o de la “cuadra” eran unas actividades enriquecedoras y divertidas. Los juegos que alguna vez estuvieron en boga en nuestra cultura, estaban llenos de calor humano y sensibilidad. Dichos juegos tienen un gran potencial, porque tienen un fuerte componente social y afectivo, dando la posibilidad de fortalecer los vínculos sociales, promover los valores, y el seguimiento de reglas.

Con el juego tradicional los niños juegan entre ellos y aprenden a conocer el efecto de sus reacciones cuando ganan o pierden, a negociar y a enfrentar y resolver conflictos. A la vez, por medio del juego directo con sus iguales, aprende valores como la solidaridad, la unión, la amistad, la tolerancia y la colaboración a través del trabajo en equipo.

Aún hoy, estos juegos existen y se siguen jugando, pero cada vez con menor frecuencia. En un estudio realizado en la Universidad de Valencia (citado por Pérez, 2012), el juego de los niños en la calle prácticamente no existe; además que no pueden hacerlo en el colegio porque no cuentan ni con tiempo ni espacio. En este sentido, es necesario que el docente, se guíe por metodologías y estrategias para gestionar proyectos lúdico pedagógicos, que apunten a promover la salud física, mental y emocional de los niños y niñas.

Desde el colectivo de investigación “Juego y Núcleo Temático Integrador”, al identificar las características de esta problemática, se pretendió recuperar el valor pedagógico de aquellos juegos tradicionales, especialmente los de movimientos amplios, e implementarlos como herramienta formativa en la primera infancia, y como un aporte a la mejora de la práctica pedagógica, a través de la estrategia metodológica del Núcleo Temático Integrador.

En este sentido, la pedagogización de los juegos tradicionales permitió cumplir con uno de los propósitos del NTI, el cual es extrapolar los conocimientos teóricos (saber conocer) a situaciones prácticas de forma flexible y creativa (saber hacer): explicando, resolviendo un problema, construyendo un argumento o contraargumento, armando un producto, entre

otros. Estas son estrategias que permiten apreciar la comprensión del estudiante en un momento determinado (Perkins, citado en Stone, 1999).

De esta manera, el producto del colectivo, favorece el desarrollo integral de todos los niños y niñas porque pretende motivar a los docentes a modificar sus prácticas pedagógicas, a través del Núcleo Temático Integrador, incluyendo el juego y la lúdica como pretextos en la planeación de experiencias formativas, lo cual genera la oportunidad para que los infantes puedan disfrutar más del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo el desarrollo de su creatividad, imaginación y construcción de sus propios aprendizajes.

En conclusión, los juegos tradicionales han sido desvalorizados y desaprovechados por los agentes educativos, ya que no reconocen el enorme potencial que tienen para promover y generar competencias, habilidades, destrezas, y desarrollar las dimensiones y competencias en los niños y las niñas. En parte, por la incorporación de la tecnología y herramientas digitales dentro de los ambientes de aprendizaje; conllevando a la ausencia de metodologías de enseñanza creativas que favorezcan el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la motricidad. Es por lo anterior, que se hace necesario recuperar y aprovechar los juegos tradicionales, con el fin de transformarlos en juegos educativos, y generar aprendizajes significativos en los estudiantes, ya que la calidad educativa se expresa en estrategias educativas exitosas generadas en la interacción entre el maestro y sus estudiantes (Candela, 1999).

Referencias Bibliográficas

Almon, J., & Miller, E. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School*. United States of America: Alliance for Childhood

Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Narcea. Recuperado de: http://books.google.com.co/books?id=OD1wWj0_V6UC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Candela, A. (Julio-Diciembre 1999). Prácticas discursivas en el aula y calidad educativa. *Revista Mexicana de investigación educativa*, (4), pp. 273-298

Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz

Decroly, O., y Monchamp, E. (1983) *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. España: Ediciones Morata. Recuperado de: http://books.google.com.co/books?id=5iW91Pjul04C&dq=juego+decroly&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Domènec, A., Bishop, M., y Comas, O. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Recuperado de: http://books.google.com.co/books?id=BST6QQFtKKwC&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Ministerio de educación Nacional. (2006). *Código de Infancia y Adolescencia*. Recuperado de <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortalICBF/Especiales/SRPA/CIyA-Ley-1098-de-2006.pdf>

Moreno, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación física y deporte*, (27), 93-99. Recuperado de [http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/2250/1811](http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/File/2250/1811)

Pérez, P. (2012, 15 de Marzo). *Los niños cada vez juegan menos, solos, y utilizan la consola para entretenerse*. El mundo.es. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/03/15/espana/1331825975.html>

Simple Organization. (2012). *Tipos de Juego*. Recuperado de <http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/>

Stone, M. (1999). *La enseñanza para la comprensión*. Buenos Aires: PAIDOS

Unicef (1982). *Convención Internacional de los Derechos de los niños y las niñas*. Recuperado de http://www.unicef.org/paraguay/spanish/py_convencion_espanol.pdf

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*.

Recuperado

de:

http://books.google.com.co/books?id=AHZbxQSOUvMC&dq=juego+wallon&hl=es&source=gbs_navlinks_s