



Andrés Payá

Doctoren Pedagogía.

Especializado en la investigación de la actividad lúdica en la historia de la educación y sus repercusiones pedagógicas, sociales y políticas.

El juego, o la actividad lúdica, es aquella actividad que hacemos de manera libre o espontánea, placentera, realmente para recuperar y ser nosotros mismos. Además, y es por lo que creo que es muy importante el juego, nos puede servir tanto para el desarrollo físico, motor, social, cognitivo, como para la educación en general.

Jugamos para ser nosotros mismos, jugamos para ser humanos y jugamos, realmente, porque creo que tenemos una necesidad innata de jugar. Hemos nacido y uno de los paternos que tenemos adquiridos es el juego, entonces si no jugamos no seríamos humanos, no seríamos nosotros mismos

Desafortunadamente creo que los niños no tienen el suficiente tiempo para jugar ni tampoco los espacios. De hecho cuanto más desarrollada es una sociedad, más compleja, más tecnificada y más ocupaciones, cuando aparentemente es una sociedad más desarrollada, se le dedica menos tiempo al juego. Parece ser que hay cosas más importantes que perder el tiempo, cuando sabemos que no es perder el tiempo para jugar.

Los niños y las niñas tienen quizás un exceso de tareas en la escuela, en el sistema educativo reglado. Salen del colegio con un horario que prácticamente se ajusta al horario laboral de los padres en el mejor de los casos y después tienen que hacer muchas otras actividades formativas, complementarias, y que son poco lúdicas. De hecho en ocasiones parece que por que se practique algún deporte, ese deporte sustituye al tiempo de juego, pero no es un juego libre, un juego al aire libre o desarrollado por ellos mismos, en el que se pautan las normas, sino que suelen ser juegos de competición: natación, baloncesto, fútbol... ese tipo de juegos de equipo que tienen una serie de valores, pero no son realmente un juego en sí.

Los espacios están adaptados depende de sitios, obviamente, en el ámbito rural o en los pueblos hay muchos más espacios, plazas, jardines, sitios no condicionados con arena, con descampados, con columpios, que en las ciudades en las cuales en ocasiones los coches, los vehículos, la sociedad, a tomado, ha tomado, ha conquistado ese espacio que antes era libre, era de los ciudadanos, y era de juego.

Si que es verdad que también las casas son más pequeñas, las viviendas tienen menos espacio, hay también menos hermanos, menos primos con los que jugar, y las ludotecas o los espacios que son creados ad hoc o específicamente para el juego en ocasiones si que sustituyen o suplen esos espacios al aire libre, pero son instituciones educativas, más regladas y más condicionadas en las cuales el juego libre o el juego espontáneo que es el más enriquecedor no siempre puede tener lugar.

*El hecho de que los adultos se preocupen por el juego infantil es importantísimo, pero en cuanto los adultos sobrepasan digamos, esa delgada línea roja que separa el juego libre del juego dirigido y en cuanto esos adultos tienen un intervencionismo direccionista, que intenta dirigir mucho el juego, estamos corriendo un condicionamiento que va más allá. ¿Qué quiere decir esto? Que los adultos está bien que se preocupen por el juego de los niños, está bien que orienten, que faciliten materiales, que les den el tiempo suficiente, pero no que los niños jueguen a lo que ellos quieran cuando ellos quieran y como ellos quieran, sino que han de ser los niños los que libremente, individual o consensuadamente con otros, elijan a qué jugar y cómo, esa es la virtualidad del juego, no?

Por eso, como he dicho al principio, el juego debe ser placentero y libre, en cuanto el juego deja de ser libre y es muy dirigido deja de ser placentero, es una actividad que nos imponen, no es una actividad libre.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Andrés Payá

Doctoren Pedagogía.

Especializado en la investigación de la actividad lúdica en la historia de la educación y sus repercusiones pedagógicas, sociales y políticas.

Los materiales que se comercializan para el juego infantil no siempre son adecuados, pero bien es cierto que de cara a una normativa que ayuda a controlar la seguridad de los juegos y de los juguetes, se ha mejorado. También es verdad que con el desarrollo de nuevos materiales y nuevos soportes se ha ampliado el abanico de juego y juguetes que estaban en el mercado. Digamos que la variedad es mayor, el control, si la calidad también es mayor y, no siempre, y es una de las reticencias que yo tengo, esos juegos que se venden como didácticos o educativos realmente lo son. ¿y por qué digo que esos juegos que se venden como didácticos o educativos no siempre lo son? Por lo mismo que te decía anteriormente, un juguete, que por necesidad, tiene que educar en matemáticas en un momento concreto y en un sitio concreto quizás no cumpla los objetivos porque no tenga en cuenta cuales son las preferencias del jugador o de los jugadores.

Los videojuegos son otros juguetes que no existían antes, son juguetes que muchas veces emulan juegos antiguos y tradicionales bajo nuevos formatos y lo que no hay que hacer es demonizar a los videojuegos, ni girar la cabeza ni echar marcha atrás ni querer ver una realidad. Realmente los videojuegos son parte de una sociedad tecnológicamente muy desarrollada, de las tecnologías de la información y la comunicación, y lo que no podemos es obviarlos. Tampoco tenemos que querer controlarlos pero si que normativizarlos, por eso hay unas determinadas normativas y unas adecuaciones a la edad y a que no sean juguetes excesivamente violentos, etc hay también videojuegos mal llamados educativos que tampoco lo son y otros que sin quererlo educan.

Cuando crecemos dejamos de jugar a lo que jugábamos anteriormente, cuando éramos pequeños. Hacemos otro tipo de juegos, en ocasiones son juegos de palabras, son chistes, son bromas, es ironía y no jugamos al pilla pilla o al escondite, pero jugamos a las cartas, a los naipes, a los dardos o incluso al fútbolín o a juegos de mesa, son juegos diferentes. Bien es cierto que, parece que cuanto más adultos seamos, una jornada laboral tengamos más ocupada y reservaremos menos tiempo al juego. Jugamos quizás menos, pero no dejamos de jugar, y lo que hacemos es jugar a otras cosas.

El juego en la educación formal se plantea, se considera, pero siempre mucho más en las primeras etapas como en educación infantil, que por ejemplo en la educación primaria que disminuye, y sobretodo en la secundaria y no digamos ya en la universidad. Parece que el juego es un instrumento educativo de primer orden, pero como si fuera solamente válido para las primeras edades, para el preescolar, para las maternas, que luego poco a poco el niño se ha de desintoxicar de ese hábito a jugar, de esas cosas que son poco serias o productivas, y que se ha de dedicar a aprender contenidos estrictamente curriculares: inglés, matemáticas, lengua... y por eso si que se observa, y está comprobado, que a medida que ascendemos de nivel educativo en el sistema educativo, en este y muchos otros, incluso el finlandés que se suele coger como paradigma o como modelo, se observa que según ascendemos de nivel educativo, se juega menos.

El juego ha evolucionado en la historia y en las sociedades. El juego es un reflejo de la sociedad, un juego refleja cómo es o como ha sido una cultura en un tiempo determinado, a medida que hemos ido evolucionando en la historia, han ido evolucionando nuestros juegos, aunque realmente la esencia lúdica permanece inalterable



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Andrés Payá

Doctoren Pedagogía.

Especializado en la investigación de la actividad lúdica en la historia de la educación y sus repercusiones pedagógicas, sociales y políticas.

desde hace muchísimos siglos, porque como el juego es inherente al ser humano, el ser humano sigue jugando. Han evolucionado los juguetes, los materiales, pero si nos fijamos, hay diferentes juegos que aparecen en diferentes culturas que son muy distintas. Les llamamos de manera distinta, puede tener diferencias en las reglas de cómo se juega, pero parece que determinados patrones están muy fijos en diversas sociedades. Esto también nos sucede mucho cuando hablamos de los juegos y los juguetes populares, si revisamos la literatura científica y pedagógica, nos damos cuenta de que se llevan más de 300 años diciendo que debemos tener cuidado porque van a desaparecer los juegos populares, y sea por lo que fuere, los juegos populares no desaparecen, pero si que son juegos de temporadas, juegos de épocas, que parece que están perdidos, pero se recuperan o vuelven a nacer, porque el juego no es de la sociedad, sino que el juego es de los seres humanos.

Hay juegos que aparecen en diferentes culturas como pueden ser los juegos de palabras o los juegos de engaño, también los juegos de azar o los juegos de suerte, que ya los romanos los llamaban "alea", los dados que antes no eran dados, eran tabas o huesos, o por ejemplo las peonzas o trompos, allá donde vayas puedes encontrar peonzas o trompos que están echos de diferentes materiales, diferentes tamaños, pintados de diferentes colores pero que siguen esa misma dinámica de rotación y translación.

La idea es muy interesante desde el punto de vista de la sociología, por supuesto de la antropología e incluso de la pedagogía. Creo que vais a encontrar muchas más similitudes que diferencias, y sobretodo que vais a encontrar que en cuanto conozcáis el juego de determinada cultura vais a aproximros bastante a cual es esa sociedad, porque en el juego se refleja como es la cultura aparte de como son los niños. Es un indicador muy bueno de que como es el juego, es la cultura en su estado más natural.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA