



LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659

Número 40, Año 2018, páginas 23-31 [www.revistalarazonhistorica.com](http://www.revistalarazonhistorica.com)



## Aprendizaje y juego a lo largo de Historia.

**Paula Calvo Hernando.**

*Grado en educación infantil. Escuela Universitaria de Magisterio Fray Luis de León. Valladolid (España).*

**María del Carmen Gómez Gómez.**

*Doctora en Pedagogía por la Universidad Pontificia de Salamanca. Profesora en la Universidad Isabel I. Burgos (España).*

**Resumen:** A lo largo de la historia el juego y el aprendizaje han estado íntimamente ligados, de manera lúdica se ha aprendido más eficazmente que por otros procedimientos. El juego además de deleitar prepara al niño para la vida, le introduce en las normas, le hace descubrir, vivir experiencias, etc. que servirán como base para adquirir conocimientos más complejos.

**Palabras clave:** Juego, Educación, Desarrollo, Aprendizaje, Habilidades.

**Abstract:** Throughout history, the game and the learning have been intimately linked, in a playful way has been learned more effectively than by other procedures. The game in addition to delighting prepares the child for life, introduces him to the rules, makes him discover, live experiences, etc. Which will serve as a basis for more complex knowledge.

**Keywords:** Game, education, development, learning, skills.

## **1. Introducción.**

El juego es una manifestación que está presente en los todos los seres humanos, los etólogos lo identifican como un patrón de comportamiento fijo ya que no hay humanidad donde no encontremos el juego.

Antes de que los niños comiencen a andar tienden a buscar algo que les hace sentirse bien consigo mismos, esto es el juego. Los sonajeros más antiguos se hacían de vejigas de cerdo que se llenaban con piedras, el sonido que se producía estimulaba la curiosidad de los niños.

El juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración.

## **2. El juego**

El juego es una manifestación que está presente en los todos los seres humanos, los etólogos lo identifican como un patrón de comportamiento fijo ya que no hay humanidad donde no encontremos el juego.

Antes de que los niños comiencen a andar tienden a buscar algo que les hace sentirse bien consigo mismos, esto es el juego. Los sonajeros más antiguos se hacían de vejigas de cerdo que se llenaban con piedras, el sonido que se producía estimulaba la curiosidad de los niños.

El juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración.

Los hombres del paleolítico crean mediante el juego unas manifestaciones o expresiones a cerca de la cultura que cada vez van siendo más complejas como la moral, la enseñanza o el derecho, así consiguen convertir el juego en una característica importante no solo por el beneficio que aporta a los seres humanos, también por los cambios que va generando en la sociedad de manera inconsciente transformándose así en una vertiente muy importante porque ayuda en el desarrollo psíquico y físico. El juego está muy vinculado a lo mágico y divino, ya que las manifestaciones sobre el juego durante el paleolítico integraban algún ritual religioso.

Los juegos simples y sin necesidad de un material para su desarrollo van dejando lugar a juegos de mayor complejidad y estructuración como pueden ser el juego con pelota, sin reglas aun fijadas.

Aproximadamente 4.000 años a.C. surgen los primeros juegos que se llevan a cabo mediante la estrategia, es decir, con la inteligencia, las habilidades o la

planificación que posee el jugador para intentar ganar, estos pueden ser los juegos de tablero o la jabalina que mezclaba entrenamiento, deporte y trabajo. Todo esto aparece aproximadamente 4.000 años a.C.

Hacia el 3.000 a.C. en Egipto los niños tenían juguetes como pelotas de arcilla o papiro que estaban llenas de bolitas que las hacían sonar, animales pequeños hechos en arcilla o juguetes de madera. Las niñas por otro lado cantaban canciones de corro o jugaban al tiovivo o la estrella, este consiste en que dos jóvenes se apoyan sobre los talones y giran alrededor de otras compañeras que las sujetan por las muñecas.

En la India aproximadamente 2.000 años a.C. surgen nuevos juegos de canicas que con el paso del tiempo complementarían otro tipo de juegos que han llegado hasta nuestros días.

Los mayas y aztecas 2000 años a.C jugaban a juegos de pelota incluyendo ya reglas y diferentes terrenos según el juego que se llevara a cabo. Este juego fue una actividad sociocultural donde participaban niños, hombres y mujeres, pues para ellos este era parte del desarrollo de la fuerza física. El campo más antiguo del Juego de Pelota Maya, que se ha descubierto, fue construido en el año 1400 a.C.

Con estos antecedentes tenemos que destacar el juego en las grandes culturas como los son Grecia y Roma.

En Grecia el juego ayudaba en el desarrollo físico, pues para los griegos era de vital importancia para lograr una educación completa. Como el juego sigue unas normas que han de seguirse para llevar a cabo este también contribuía a la educación moral del ciudadano, a desarrollar su espíritu creador y fomentar el cooperativo. Para los griegos el juego estaba ligado al culto de los Dioses, los cuales inspiraban las competiciones un ejemplo son los Juegos Olímpicos que se celebraban cada cuatro años y era la celebración religiosa más importante.

En Roma el juego tenía el papel de liberar las mentes, se convertía en una recompensa obtenida tras el cansancio que se podía generar durante el trabajo. Para los romanos los juegos estaban presentes en su vida cotidiana, el ámbito religioso y político también envolvía la vida lúdica. La actividad política se lleva al circo, teatro, anfiteatro etc.

Platón y Aristóteles incitaban a los padres para que aportaran a sus hijos juguetes que les ayudaran en su desarrollo y en la formación de sus mentes para el futuro. Aristóteles se ocupó de los problemas educativos y menciona en su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos al estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impidan el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”.

Luis Vives (siglo XVI) “Todo cuanto hemos entendido, reflexionado y comparado está dispuesto para servir a la razón” habla de la importancia que tiene el juego dentro de la educación y propuso sustitos al juego para cuando un niño no tenga ganas de jugar, algunos de estos eran chistes, acertijos, historias o fábulas.

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno donde el juego es el elemento educativo que facilita el aprendizaje ya que es un instrumento pedagógico impuesto con fuerza entre los pensadores de esa época, buscan un sistema educativo útil y agradable

La visión del juego durante el siglo XVIII es la de instrumento pedagógico para los pensadores de la época, Rousseau desde su obra El Emilio fue un gran ejemplo, desde ahí plantea como debe ser la educación, de manera que obtenga lo bueno de la sociedad sin que esta la corrompa. (Rousseau, 2000:10) entiende la educación como un efecto de la relación que se conforma entre el niño y su naturaleza, el niño y los hombres, el niño y las cosas.

Ya en el siglo XIX aparecen las primeras teorías sobre el juego, surgen las principales escuelas pedagógicas y gran variedad de juguetes. Es un intento de renovación educativa más especialmente desde el ámbito privado, se puede hablar de tres corrientes:

- Corriente de carácter laico-burgués, con Francisco Giner de los Ríos como figura principal y la emblemática “Institución Libre de Enseñanza”.
- Corriente de carácter confesional, con Andrés Manjón y las “Escuelas del Ave-María”.
- Corriente de carácter obrero, con la figura promotora de Ferrer Guardia y la “Escuela Moderna”.

Durante muchos siglos hemos vivido con el modelo de escuela tradicional en la que el juego no tenía relevancia en las aulas y donde los profesores tenían el papel de transmitir de una manera activa la información y el niño meramente era un receptor pasivo que debía guardar silencio. Frente a este modelo tradicional nació la Escuela Nueva cuyos ideólogos fueron Rousseau, Pestalozzi, y Fröebel entre otros.

La escuela nueva es un movimiento educativo surgido a finales del siglo XIX que centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades, la educación debía ser un proceso activo que le permitiera al niño explorar y experimentar hasta lograr los objetivos marcados.

En la escuela se prepara al niño para su vida en la sociedad, y el niño como sujeto activo de la enseñanza aprende haciendo a través de nuevas técnicas como el juego.

### **3. Escuela nueva y juego.**

El término de escuela nueva se refiere a un conjunto de principios que están basados en las necesidades de la infancia. Surge a finales del siglo XIX y se consolida en el siglo XX como alternativa a la enseñanza tradicional. La escuela prepara al niño para que viva en sociedad y un lugar donde se “Aprende haciendo, construyendo y reflexionando” buscando una escuela situada en la vida, es decir, que se fije en los intereses que tienen los alumnos, que sean activos y revalorizándose el papel de los maestros. La propuesta metodológica llevada a cabo por Dewey consta de cinco fases:

1. Considerar alguna experiencia que sea real en el niño.
2. Identificar algún problema dentro de esa experiencia.
3. Buscar datos y soluciones viables.
4. Formular hipótesis de solución.
5. Comprobar la hipótesis por medio de la acción.

Según los principios Manjonianos el juego es una de las necesidades principales del niño que pertenece a su naturaleza activa, por lo tanto se debe enseñar jugando ya que así el niño tendrá una mejor comprensión y retendrá mejor la materia.

El entorno de la escuela tiene que ser amplio, alegre y sano, con un campo para juegos y labores donde el niño pueda jugar tranquilamente sin que nadie le moleste. Los principios fundamentales de esta escuela son:

- Respeto a la naturalidad, la movilidad y el juego del niño
- Respeto a la alegría, inocencia y risa
- Respeto a la enseñanza en el campo y al aire libre
- Valoración de los lugares que son alegres y soleados

Andrés Manjón dio mucha importancia a los educadores que tenían que formar a los niños de sus escuelas del Ave María, ya que además de enseñar en educación religiosa cristiana tenían que enseñar a través de los juegos, dar una educación artística y musical y prestar atención a la educación sensorial.

#### **4. Pedagogos del juego.**

Rousseau fue el precursor de este nuevo modelo de escuela que partía del respeto. Consideraba que era necesario desde los primeros años de vida dar importancia a la educación. En su obra “Emilio” explica que la libertad es el primero de los derechos naturales del hombre y no está a favor de la enseñanza tradicional por su severidad, y el uso del castigo porque anula la personalidad del niño.

Pestalozzi se basa en los principios de Rousseau llevándolos a la práctica, en su obra Leonardo y Gertrudis, un libro para el pueblo (1781) se deja ver como dentro de una sociedad influyen en la educación agentes como la familia, la religión, la ley, la escuela...

Resalta el papel que tienen las familias dentro de la educación y destacó la importancia de la educación en el desarrollo del niño, de la misma forma hablo de lo importante que es qué familia y escuela se coordinen. Su modelo se basa en asimilar conceptos de manera progresiva, de lo simple a lo complejo.

Fröebel es considerado como precursor de la educación preescolar y comprende el uso del juego para desarrollar una educación integral, los juegos espontáneos favorecen la personalidad del niño, es un instrumento básico en la educación y recomienda jugar de dos a tres horas diarias. Pone en práctica modelos pedagógicos que recogen la idea de Rousseau de que el niño es bueno por naturaleza y la fundamentación práctica de Pestalozzi. Formulo nuevos métodos y materiales, creo el Kindergarten (jardín de infancia) y los bloques de construcción.

Los dones de Fröebel son una secuencia que va progresivamente de la idea concreta de formas sólidas a la idea abstracta de patrones espaciales, este autor divide el juego de los Dones o regalos en tres categorías:

- a) Formas de vida (relacionados con otros objetos del entorno de los niños)
- b) Formas de conocimiento (ciencia y matemáticas)
- c) Formas de belleza (patrones abstractos y diseños)

Así desarrolló los seis primeros dones donde se presentan objetos sólidos con diferentes formas geométricas y mayor complejidad a medida que se va avanzando, los dones son los siguientes:

- Una pelota de tela con seis pelotas pequeñas, con los dobles del arco iris, y un soporte para hacerlas oscilar.
- Una esfera, un cubo y un cilindro de madera, con igual superficie en la base. Su finalidad es que como todas las figuras tienen la misma forma, textura y peso, el niño empezará a diferenciarlas por la única cualidad que las distingue: el color. Se puede enseñar todos los movimientos que tiene una bola como reposo, botar, rodar etc.
- Un cubo desarmable en ocho cubos más pequeños. Su finalidad es diferenciar formas geométricas y ordenarlas, ayudan a introducir conceptos de posición (encima, debajo, delante etc.)
- Un cubo desarmable en ocho paralelepípedos. Su finalidad se razonan conceptos como orden, diferencias, sumas, restas, fracciones o incluso vocabulario.
- Un cubo desarmable en veintisiete cubitos. La finalidad es seguir con el concepto de fracciones, escala y la proporcionalidad, además de nuevos conceptos como el área o el volumen.
- Un cubo desarmable en veintisiete paralelepípedos pequeños. Su finalidad es adquirir conceptos como triángulo, primas triangular, ángulo etc, se pueden además ver potencias o el teorema de Pitágoras.

Critica los sistemas escolares que separan los conocimientos por temas o materias porque no deja que el niño vea que todo está relacionado, el niño dispone de la capacidad de aprender y la pedagogía debe despertar su interés, respetando a su vez los tiempos del niño

## 5. Teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil.

Diferentes autores han trabajado sobre el tema. Parta Dewey, con la premisa de aprender a través de la experiencia, este autor sustituyo por la observación la evaluación sobre el aprendizaje y elimino los exámenes. Su concepción teórica se fundamenta en que el niño, con la característica de permeabilidad aprenda a través de las experiencias, por esta razón los profesores tienen que fomentar el hacer preguntas y la exploración. Según Dewey, el juego es una actividad inconsciente que ayuda a un individuo a desarrollarse tanto mental como socialmente. Debe ser independiente del trabajo ya que el juego ayuda al niño a crecer en un mundo de trabajo. Este autor expone la idea de que el profesor es responsable de conectar la teoría con la práctica.

Montessori, autor de “La casita di Bambini”, desarrolló una metodología que atiende a la organización del espacio, el ambiente y el material. Los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño basándose en la metodología, es decir, organizando el ambiente y las actividades, potenciando la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño. El juego Montessori es sensorial, utilizando un enfoque práctico para el uso de herramientas cotidianas como mesas de arena. El niño establece su propio ritmo, y el profesor colabora para ayudarlo a aprender el juego.

Mientras, para Declory “jugar” es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, mantiene la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes como la iniciativa o la libertad entre otras. Esto es algo atractivo para el niño porque parte de sus necesidades e inquietudes haciendo girar alrededor suyo todas las actividades.

Freinet señala que la educación debe centrarse en una sus sesiones de clase parten de la búsqueda práctica de la educación popular, donde el trabajo constituye un motor para el desarrollo, este trabajo abarca gran variedad de técnicas como introducir una imprenta en la escuela que llevan a desarrollar diferentes juegos y trabajos a lo hora de aprender, por ejemplo “*escribir una revista o periódico*”, están jugando pero a su vez están trabajando otros aspectos como el lenguaje, la escritura, la cooperación etc.

Los profesores son los encargados de organizar el trabajo que se va a lleva a cabo en el aula, así los niños pueden trabajar a nivel individual y grupal respetando los ritmos de aprendizaje propios y dando importancia al aprendizaje significativo.

Hasta el siglo XIX, jugar estaba asociado al entretenimiento y la diversión, desde la perspectiva educativa esto dio un giro con la llegada de la Escuela Nueva donde el juego tenía mucha importancia como método de enseñanza. Los educadores intuían que los juegos tenían un alto potencial educativo. Los valores de los que dispone el juego no solo están en su capacidad para motivar al alumno sino que a través de ellos se puede aprender, desarrollar habilidades y destrezas y por lo tanto ya no cabe discutir que se puede aprender jugando.

## Conclusiones.

A lo largo de la historia son numerosas las teorías y escuelas que parten del juego como base ideal en el aprendizaje. Desde la antigüedad hasta la actualidad el juego está presente a lo largo de toda la vida del hombre, es algo que le conforta, le gusta y le entretiene; características que lo hacen atractivo. De esta manera en los niños produce un placer que le ayuda a asimilar conocimientos, normas, etc.

## Bibliografía.

- Caillois, R.: *“Teoría de los juegos”*, Ed. Seix Barral, S.A., Barcelona, 1958.
- Central Advisory Council for Education. (1967). Children and Their Primary School. *The Plowden Report, 1*.
- Cordero Tabarés, M<sup>a</sup> C. (1985-1986): El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- Crespillo Álvarez, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Gibralfaro, 1-5, 14(68). [Disponible en (09/04/2017): [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)]
- Garvey, C. (1977): El juego infantil. Madrid. Morata.
- Hervas Anguita, E. (2008). Importancia del juego en Primaria. Innovación y Experiencias Educativas, 1-13, (3). [Disponible en (11/03/2017): [http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/37128/6/LopezRuiz\\_JuegoPerdido.pdf](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/37128/6/LopezRuiz_JuegoPerdido.pdf)]
- Hetzer, H. (1965): El juego y los juguetes. Buenos Aires. Kapeluz
- Lázarus, M. (1883): Concerning the fascination of play. Berlín. Dummler.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres: Logman.
- Michelet, A. (2001). El juego del niño. Avances y perspectivas. OMEP- UNESCO: Québec
- Moreno Murcia, J.A.; Rodríguez García, P.L. (2010). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Recuperado el 17 de marzo de 2017, del sitio Web de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia, de [www.um.es/univefd/juegoinf.pdf](http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf)

- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Ortega Ruiz, R. (1995): *Jugar y aprender*. Sevilla. Díada
- Piaget, J. (1932): *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella
- Pieterse, M. (2004). *Jugar y aprender*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Pugmire-stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Narcea.
- Ramírez Espejo, P. (2009). Una maestra especial: María Montessori. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-20, (14). [Disponible en (21/04/2017): [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_14/PI\\_LAR\\_RAMIREZ\\_2.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/PI_LAR_RAMIREZ_2.pdf)]
- Romero Rosales, V.; Gómez Vidal, M. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona: Altamar.
- Vygotsky, L.S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica