



El juego es útil para el desarrollo cognitivo y social

Dos expertos en lúdica y formación demuestran que es una herramienta poderosa en la educación.

El juego es el elemento central en su trabajo. Enseñan a maestros, padres de familia, ludotecarios, directores de colegio, secretarios de educación e incluso a políticos que divirtiéndose se aprende, y mucho.

Pero ¿qué se aprende? Según los expertos, a trabajar en equipo, cooperar, pedir ayuda, ayudar a los demás, seguir instrucciones, manejar emociones, entender el punto de vista de otra persona, negarse de manera apropiada, ser crítico y ser justo. En otras palabras, con el juego, el ser humano logra un desarrollo cognitivo, emocional y social, más si es un niño.

El belga Michel van Langendonckt, vicepresidente de la Asociación Internacional de Ludotecas (Itla, por sus siglas en inglés), y la brasileña Adriana Friedmann, creadora y coordinadora de Nepsid (Centro de estudios e investigación en simbolismo, niñez y desarrollo, fundado en los años 90), nunca han estado en Colombia, vienen por primera vez para compartir sus experiencias y visiones sobre el tipo de educación y de formadores que hoy necesita el país, donde el reto mayor es la convivencia, y la manera de lograrla es jugando.

“He seguido los problemas de Colombia y, sobre todo, los acontecimientos y tentativas para un acuerdo de paz de las últimas semanas. Será una gran oportunidad compartir los resultados que tenemos de nuestras investigaciones”, señala Friedmann, doctora en Antropología y una de las conferencistas en el VI Encuentro internacional de juego, educación y ludotecas, donde estará junto con Van Langendonckt.

El encuentro, que se desarrolla en la Universidad de San Buenaventura, busca reflexionar sobre la importancia del juego y las ludotecas en el fomento de habilidades socioemocionales y competencias ciudadanas en el contexto actual de construcción de paz. Es organizado por la Corporación Juego y Niñez, con el apoyo de varias instituciones.



Ahora bien, Friedmann ha logrado impulsar programas de ludotecas y calles de juegos, así como programas oficiales de formación a secretarios de educación, directores y maestros de escuelas públicas. **En los años 2000, las principales investigaciones que desarrolló fue con la participación de los niños. Con La Folha de São Paulo, uno de los periódicos más importantes de Brasil, les preguntó sobre sus realidades, miedos, deseos, etc.** “Recibimos más de 10.000 documentos –dibujos, fotos y textos– de niños de todo el país, entre 6 y 12 años. Una pequeña parte de este material está en el sitio <http://mapadobrinca.folha.com.br/>”, dice Friedmann.

¿Por qué el juego es relevante?

El juego es relevante para la primera infancia, como lo es para los años subsecuentes, por la posibilidad de expresión, socialización y aprendizajes diversos. Jóvenes y adultos también se benefician con el juego, desde que esté adaptado a cada edad y circunstancia. **Tanto los estudios de varias áreas del conocimiento como las prácticas cotidianas y la ciencia demuestran esta relevancia en la vida del ser humano.**

En 1991 comenzaron una campaña para rescatar los juegos tradicionales, ¿qué ha pasado?

Lo interesante en este estudio fue que los juegos rescatados que atravesaron el siglo XX en Brasil son los mismos que se juegan desde la antigüedad en todos los países. Es un fenómeno universal transmitido de forma verbal de generación en generación. Juegos como saltar a la cuerda, correr, con palmas, con pelotas, esconderse, cometas, etc.

A partir de ese conocimiento y de las vivencias y las memorias de infancia, trabajamos con los adultos la importancia del juego. Tenemos repertorios de juegos, potencia de los juguetes y otros materiales. Juego dirigido y juego espontáneo. Desarrollo integral de los niños y la potencia de cada tipo de juego para los diversos aspectos del ser humano. Espacios lúdicos con juguetes, materiales y juguetes contruidos. El papel del educador o de cualquier adulto frente al juego, etc. Buscamos que el juego sea valorado en el tiempo libre de los niños (recreos y fuera de la escuela) y como recurso pedagógico para motivar el desarrollo físico, cognitivo, emocional, social y moral de los niños de varias edades.



En 2005 desarrollaron el proyecto 'Colores de la paz a los niños en Brasil', ¿en qué consistió el proyecto, lo recomendaría para Colombia?

Este proyecto fue inspirado en otro llamado 'Kids Guernica', creado en Japón. Buscaba que los niños pudieran expresar, a partir del juego y del arte, lo que entendían por violencia y cultura de paz. Formamos a varios educadores para que pudieran incentivar la creación de grandes diseños colectivos (de las dimensiones del Guernica de Picasso).

Muchas organizaciones expusieron estos paneles en sus escuelas y barrios e hicimos una exposición en una estación del metro de São Paulo, para que estas expresiones de los niños pudieran dialogar con el público.

Este proyecto tuvo como logro no solo la conciencia del tema y la importancia de ofrecer a niños y adultos la posibilidad de expresar sus sentimientos, sino también su continuidad en uno de los museos de la ciudad, además de que consigue llevar al diálogo del arte y del juego a niños y familias. Lo recomiendo para Colombia, es uno de los proyectos más bonitos que hemos desarrollado.

Por otro lado, Van Langendonck es máster en Economía y Política con posgrado en Sociología. Preside la Asociación de Ludotecarios de Bélgica, dicta clases de ludología y es uno de los jurados más reconocidos en la competencia internacional de diseño de juegos y de juguetes.

¿Por qué un experto en economía y política se interesa en el juego y en su diseño?

Este siglo es llamado el 'siglo gamification', pero la teoría de juegos fue escrita en 1944, en el campo de la economía matemática con aplicaciones en todas las ciencias sociales. Varias personas ganaron con esa teoría el Premio Nobel de Economía. Sin embargo, soy feliz porque no tuvieron éxito en perfeccionar el modelado de juegos no competitivos. Afortunadamente, las actitudes y los hábitos humanos no siempre son lo suficientemente racionales para ser traducidos en leyes matemáticas. Más interesante es recordar que desde la Segunda Guerra Mundial el juego de roles y otros juegos se utilizan en una gran cantidad de empresas para la formación de equipos y el aumento de la creatividad.

Por supuesto, hoy en día soy un profesional involucrado en la formación de profesores, les muestro que los juegos son herramientas en la educación. Y por último, pero no



menos importante, como homo ludens (hombre que juega), cada ser humano debe estar interesado en los juegos: la principal actividad de cada niño es ser un diseñador de juegos.

¿Qué es un juego?

No hay una definición universal de 'jugar' y 'juego'. Por lo tanto, cada uno de nosotros tiene que crear una propia. La mía para jugar, es tomar un riesgo voluntario en una segunda realidad que proporciona una sensación segura. El filósofo francés Cola Duflo (1997) utiliza una sola palabra: un juego es un 'Legaliberty', una libertad creada y permitida por una legalidad.

En mi concepto, para tener un juego, hay que añadir dos elementos más: la actitud lúdica del jugador ("frivolidad que crea una realidad ficticia", diría Gilles Brougère, 2005) y una incertidumbre de resultado (de lo contrario, tenemos más un ritual).

¿Cuáles son las características que debe tener un buen juego?

Debe ser libre y creado por el jugador. Si no es así, el primer punto debe ser el placer o el poder lúdico del juego; la buena relación calidad-precio (calidad y material seguro) en el comercio justo y el respeto ecológico son buenos puntos. También lo es que tenga valores educativos y culturales.

De acuerdo con las edades e intereses, ¿qué juegos recomienda?

Denise Garon y Rolande Filion clasifican los juegos a través de la teoría de Piaget del desarrollo del niño: el Sistema ESAR. E, por juegos de ejercicio; S, por juegos simbólicos; A, por juegos de construcción y R, por los juegos de reglas.

Hasta los 2 años los juegos de ejercicio son los reyes. De 3 a 6 años de edad, los niños juegan más una gran cantidad de juegos simbólicos y algunos de construcción. De 5 a 9 años, aprenden a jugar con reglas. Esta actividad tiene que ser entrenada por los adultos.

Otro punto es el desarrollo social: las actividades solitarias o individuales son lo primero, después tratamos de jugar en asociación con otras personas (sin ningún resultado evaluado); más adelante viene el juego competitivo y, por último, (debemos) aprender a



jugar en cooperación (todos en equipo).

El juego competitivo está más presente (especialmente los duelos con eliminación) en nuestros países desarrollados que los juegos de cooperación. ¡Eso nos dice mucho acerca de nuestra forma de relacionarnos y vivir la vida!

¿Los juegos digitales están reemplazando a los tradicionales?

Al igual que la televisión no ha reemplazado el cine, y a pesar del desarrollo de los juegos digitales, los juegos de mesa están creciendo en importancia en Europa. **Lo que es preocupante es el hecho de que los juegos tradicionales se desvanecen en los países industriales. El problema es que los juegos tradicionales no tienen derechos de autor y, por tanto, tienen menor valor comercial.** Ellos nunca se sustentan en la televisión o se pueden comercializar en línea.

En cada país, en cada región o pueblo son una parte importante de nuestro patrimonio cultural; el gobierno, los padres, los maestros, los bibliotecarios y los ludotecarios tienen la responsabilidad colectiva de que tengan vida.

Algunas personas dicen que los niños de hoy necesitan los juegos digitales porque de esa manera se preparan para el mundo... ¿Preparamos a nuestros hijos para vivir en nuestro mundo o debemos prepararlos para construir uno?

¡Ambos! Los juegos digitales son útiles, pero no pueden proporcionar tanta libertad y creatividad como los juguetes, o dar aspectos culturales como los juegos tradicionales. Tenemos que compartir el tiempo en diferentes tipos de actividades. No enfocarnos siempre en el mismo juego. Diversidad de emociones y experiencias, esa es la educación.

Una ludoteca debe ofrecer diferentes opciones, pero cuando propone juegos digitales, debe ser solo con un acceso limitado tiempo.

ÁNGELA CONSTANZA JEREZ