



**El juego.**



# 1

## El juego.

|  |    |
|--|----|
| <b>Del Paidia al Ludus.</b>                  | 25 |
| Definición.                                  | 27 |
| Características.                             | 31 |
| De juegos a deportes.                        | 38 |
| <b>Escenarios de juego.</b>                  | 46 |
| Análogo.                                     | 47 |
| Digital.                                     | 48 |
| Híbrido.                                     | 50 |
| <b>Teorías del juego.</b>                    | 52 |
| Spencer, el exceso de energía.               | 53 |
| Lázarus, la relajación.                      | 55 |
| Groos, el preejercicio.                      | 56 |
| Hall, la recapitulación.                     | 58 |
| Freud, la satisfacción.                      | 60 |
| Piaget, el sujeto con el objeto.             | 62 |
| Vygotski, el aprendizaje social.             | 66 |
| Bruner, el andamiaje.                        | 69 |
| Montessori, el juego simbólico.              | 71 |
| Brown y más que diversión.                   | 73 |
| <b>El juego en el aula.</b>                  | 75 |
| La influencia del juego.                     | 76 |
| <b>Los juegos serios Vs. la Gamificación</b> | 79 |



## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*



*Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.*

*Johan Huizinga (1938)*

El juego se encuentra tallado en la historia del desarrollo del ser humano como animal social, incluso resulta predecesor comunicativo al lenguaje estructurado.

Aparece como una respuesta emocional primordial, básica en esencia pero potencialmente compleja en su estructura. Son interacciones orientadas a generar satisfacción, diferenciadas, pero no separadas necesariamente, de las rutinas biológicas como la reproducción, el descanso o la alimentación.

Por ejemplo, las rutinas de acicalamiento observadas en mamíferos y algunas aves, pueden considerarse sencillas, pero son básicas y fundamentales pues cumplen una función biológica de control de plagas, a la vez que operan en el ámbito social al reforzar las estructuras jerárquicas. De esas rutinas de acicalamiento se derivan rutinas emocionales placenteras, de relajación, que si bien, parten de una función instintiva pasan a asumir roles en las dimensiones comunicativa y afectiva.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

Para establecer como floreció el juego en el ser humano, podemos aventurarnos a un momento histórico: de interacción entre humanos primitivos, quizás frente al fuego protector, posiblemente en la seguridad de una cueva; en el que una rutinaria sesión de acicalamiento y remoción de piojos y otras alimañas, se tornó en una de cosquillas que hizo brotar un ataque de risa. Allí, en ese paraje de la prehistoria, el juego, que permanecía latente, dormido en los genes, se integró activamente a la psiquis humana como una herramienta.



Hoy por hoy, esa misma risa de aquellos hombres prehistóricos puede observarse como mecanismo de comunicación en los bebés humanos, que ríen para atraer la atención de quienes los rodean, no siempre de todos, solo de aquellos con quienes sienten afinidad. Incluso esa risa, que proviene o produce dinámicas de juego también puede indicar miedo.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

Así, la razón por la que los niños actuales juegan en sus primeros años, obedece a una búsqueda afectiva, de construcción de vínculos; y, al mismo tiempo, de explorar escenarios fantásticos, dinámicas que los aproximan a lo que le exige la sociedad.

En la niñez, fantaseando y jugando, los humanos se acercan a las estructuras sociales establecidas. Prueban los límites, asumen roles, se aventuran y desafían las normas, miden su resistencia, tanto física como mental. Porque el juego no se limita a un aspecto netamente físico, parte de emociones y necesidades, que finalmente son reescritas con cada caída, cada victoria o derrota, con cada logro castillo conquistado y dragón vencido.

Entonces, **¿Cuáles han sido los puntos de partida, los referentes teóricos y las influencias del juego?**

### Definición

El concepto de juego puede parecernos básico si lo reducimos a la esencia del impulso lúdico, ese que no resulta exclusivo del ser humano y que también implica para muchas otras especies animales un escape a la rutina.

Podemos considerarlo un escenario donde aplicar habilidades y destrezas con fines distintos a una naturaleza fisiológica e incluso social.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Definición

#### **¿Entonces jugar podría considerarse el juego una actividad exclusiva de criaturas sociales o racionales?**

No, esa generalización resulta apresurada y se escapa del campo de análisis de esta obra. Sin embargo, aunque no se pretende condicionar la capacidad social de los seres vivos con la capacidad de jugar, si se busca analizar el concepto desde una óptica más amplia, menos biológica, y más filosófica, psicológica, tecnológica y, sobre todo: humana.

La definición básica de juego es aquella interacción donde un individuo/jugador intenta alcanzar (cumplir, superar) una meta u objetivo mediante una secuencia de acciones (movimientos, pasos, retos), que están establecidas. Sin embargo, limitar el juego a la simple actividad mecánica (partida, recorrido, meta), resulta reduccionista.

#### **¿Debe una actividad ser interesante para ser considerada un juego?**

Un juego puede resultar poco interesante para algunos; ocasionalmente las personas se integran a dinámicas de juego en busca de ampliar sus vínculos sociales, no necesariamente porque sientan afinidad profunda con la dinámica. Entonces, el interés no resulta primordial al establecer una definición amplia de juego.

Tampoco lo es la complejidad, pues una simple actividad de ver quien puede lanzar una pelota más lejos se constituye en un juego sencillo.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Definición

#### ¿Un juego es todo conjunto de actividades?

No necesariamente, los conjuntos de actividades se enmarcan en el concepto de rutinas o dinámicas, se tornan juegos cuando aparecen dos elementos, ya sea separados o de la mano: entretenimiento y competencia.

Diferentes estudios caracterizan a los juegos como actividades que incluyen metas, estrategias, reglas, competencia y cierto nivel de azar. Esto parece alinearse con la definición de diccionario, sin embargo, en contexto, los juegos no se componen solo del escenario dispuesto para que los jugadores ejecuten acciones predeterminadas.

También debe reconocerse al jugador como un agente compositivo: la estimulación sensorial producto de participar en una actividad lúdica genera efectos que retroalimentan la dinámica y a los participantes.

Adicionalmente, el misterio y el desafío son elementos de la fantasía que se tejen alrededor de los juegos, la probabilidad aparece en todo juego como elemento mediador. Un juego generalmente tiene un resultado previsto: alguien debe ganar. Sin embargo, la imprevisibilidad, el caos que opera en el proceso es lo que dota de carácter a un juego sobre una rutina.

Lo anterior, no implica que los juegos son actividades desordenadas, aunque una actividad desordenada puede ser un juego. Un juego puede contar con sistemas de reglas, implícitos o explícitos, algunos son simples parámetros morales comunes, otros son complejos manuales de operaciones.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Definición

Jesse Schell en su obra *“El arte del diseño de juegos”* plantea un conjunto de características que tornan a una actividad en juego, por ejemplo, indica que la participación debe ser voluntaria, contar con una meta básica, existir un elemento de conflicto y contemplar la victoria y la derrota. Esto, sin embargo, apunta a juegos formales, estandarizados, lo que ubica esta definición a mitad de camino entre los juegos y los deportes.

### ¿Hay alguna actividad que no pueda considerarse un juego?

Desde una óptica pedagógica: No. Todo elemento es susceptible de ser transformado en un sujeto educativo, por lo tanto cualquier actividad que se desprenda del formalismo instrumental y pueda ser enmarcada dentro de la búsqueda del placer o el entretenimiento puede enmarcarse dentro de la categoría de juego.

De la mano de la participación voluntaria y la búsqueda del entretenimiento, tres elementos se confabulan para transformar una actividad en juego:

**Metas/Objetivos:** Siempre que un individuo puede trazarse una meta, un resultado esperado de una actividad, esta terminará por tornarse lúdica: un juego. Algunas metas requieren de más de un jugador, incluso de equipos. Esta conformación también redefine la suerte de interacciones que ocurren entre los jugadores y el escenario de juego.

**Reglas:** Son compromisos morales, acuerdos de juego

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Definición

que permiten a los jugadores conocer los límites del escenario de juego, los alcances de sus acciones y los acciones esperables. Las reglas no implican un complejo reglamento de forma explícita, los juegos pueden apelar a normas implícitas de convivencia, como no hacer trampa o no lastimar al otro. Un juego puede contar con sistemas de reglas fijos o variables, pero siempre aparecen las normativas como fronteras del ego humano.

**Interacción:** Ya sea entre jugador y “el juego” o entre jugadores, toda vez que las dinámicas en los juegos no pueden enmarcarse como lineales pues responden a acciones espontáneas, que bien pueden ser planeadas, pero que obtienen una respuesta que puede ser calculada, pero no necesariamente anticipada.

### Características

Resulta necesario regresar al concepto radical, a la génesis del juego para establecer sus características.

Para iniciar, podemos afirmar que el juego puede ser caracterizado por su forma o el elemento predominante en su estructura, por cómo participan los jugadores y cuál es el objetivo final; en este contexto, *Roger Caillois* propuso una base de clasificación que da luces sobre la forma como vemos el juego desde la óptica humana.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

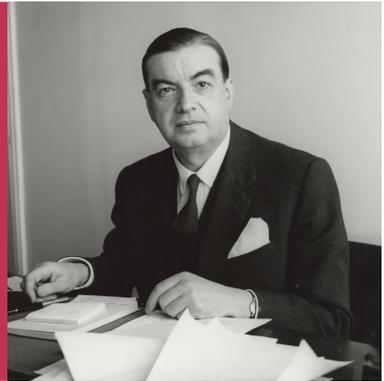
### Características

#### Roger Caillois

1913 - 1978

Prolífico sociólogo francés, decidido crítico del totalitarismo, especialmente durante la Segunda Guerra Mundial.

Contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos con su obra *"Los juegos y los hombres (1958)"*, en la que propone una clasificación de los mismos en cuatro categorías, según el elemento que predomine en los mismos.



UNESCO / Dominique Roger, CC BY-SA 3.0

Con términos específicos y principios objetivos, Caillois definió cuatro categorías de juego, así:

**Agón | La competencia:** cuando el escenario de juego incluye no solo reglas preestablecidas, sino que se juega contra otros jugadores o equipos: los deportes de pelota ejemplifican perfectamente esta categoría, aunque también se puede abarcar al ajedrez y otras manifestaciones de juego donde exista un equilibrio entre las características de los jugadores que dote a la opción de victoria de un significado real: el ser reconocido por sobresalir entre otros por su dominio en el campo.

En esta categoría se observa un culto al entrenamiento que lleva a dominar una disciplina. El jugador confía únicamente en sí mismo o en su equipo y pone en juego todas habilidades para dar lo mejor de sí.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Características

**Alea | El azar:** se contrapone a la competencia (Agón), en esta categoría, la igualdad no resulta consustancial y su naturaleza se basa en la desigualdad entre jugadores, mismos que no dominan el campo de juego: la ruleta o la lotería se presentan como ejemplos básicos. Alea no requiere de sus jugadores destrezas particulares y no premia el trabajo arduo o la formación de habilidades.

Sin embargo, no porque el mecanismo de juego implique azar, se constituye en Alea, un ejemplo claro es el bingo, juego donde el avance se distribuye al azar, pero se juega para vencer a los demás oponentes, lo que crea una situación híbrida. Alea entonces se basa en confiar en todo, menos en sí mismo, pues se subordina al poder del azar o, desde una mirada más filosófica, al destino.

**Mimicry | El Simulacro:** aborda un escenario de enmascaramiento o adopción de escenarios ficticios, donde el jugador adopta características ajenas a su realidad, realza cualidades o exhibe comportamientos no representativos, pero que se derivan de un sentir arquetípico.

Es una fuente fundamental en la construcción de imaginarios durante la niñez y se traslada a escenarios de expresión de la personalidad y la socialización primaria durante la adolescencia. Mimicry aparece cuando se asume una personalidad y se refleja en la actitud de quienes juegan, por ejemplo, a los piratas o a los superhéroes, quienes crean castillos y disparan con sus dedos.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Características

Sin embargo, esta categoría no necesariamente se limita a la etapa de la niñez de los jugadores, encuentra también un nicho importante en aquellos que asumen roles de recreación, por ejemplo, de batallas militares, donde la meta es lograr una representación precisa de un escenario histórico.

Mimicry, entonces, reinventa al ser y genera un universo ficticio en el que se sumerge y donde sobrevive la experiencia.

**Illinx | El vértigo:** la última categoría de juego propuesta por *Caillois* es particularmente significativa, se presenta básica y primordial, apela a la gratificación obtenida por el solo hecho de divertirse y por abrazar lo impredecible.

Illinx surge no solo por el azar del resultado, sino por una interrupción temporal de la percepción de la realidad. Illinx según *Caillois*, "se basa en la búsqueda del vértigo y recurre al intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción e infligir una especie de pánico voluptuoso. En todos los casos, se trata de entregarse a una especie de espasmo, convulsión o conmoción que sacude la realidad con brusquedad". Entonces, dejarse caer rodando por una ladera, cruzar una cuerda floja y múltiples aproximaciones de deportes extremos se apoyan en el concepto de Illinx.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Características

#### **¿Y qué pasa con aquellos que dominan una técnica y pueden desafiar al azar?**

En el caso de aquellos individuos que, por ejemplo, cultivan una técnica para el juego de cara y sello, logrando márgenes de efectividad que superan al azar, es posible trasladarlos a la categoría Agón, la competencia. Al entrenar para un fin y alcanzar un nivel de dominio, se entiende que ya no se lucha contra el azar y en este caso, cara y sello se entiende desde sus orígenes como una competencia entre dos.

Es importante destacar que las categorías de juego propuestas por *Caillois* pueden combinarse en ciertas propuestas lúdicas. Una sesión de juego de rol de "Calabozos y Dragones", por ejemplo, combina elementos de Mimicry al requerir que los jugadores asuman personalidades, de Alea al usar dados para definir el avance y de Agón porque fundamentalmente se busca obtener la victoria sobre otros jugadores.

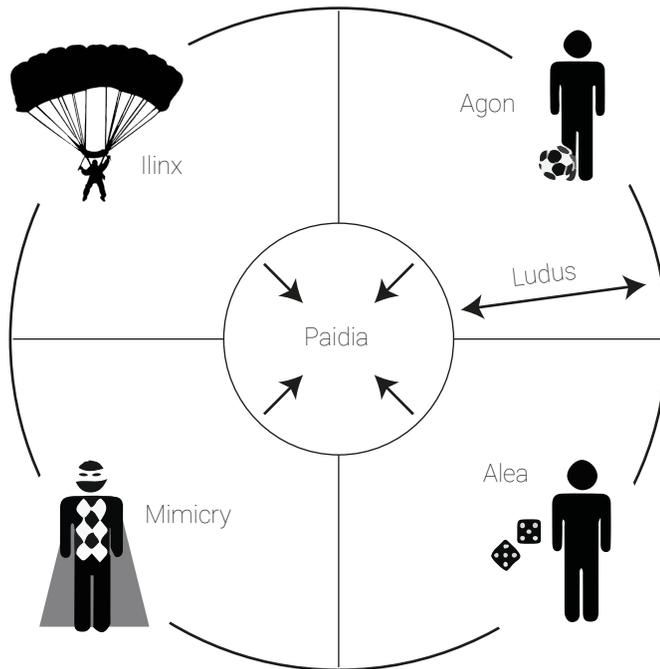
De la misma forma, el póquer puede combinar factores Alea, por la forma en que aparecerán las cartas en la mesa con Agón por requerir de esfuerzo mental para definir una estrategia.

En la actualidad, deportes extremos como el uso de trajes de vuelo e incluso los videojuegos, han cobrado relevancia al organizarse eventos, incluso federados, con sistemas de reglas estrictas y puntuación a las otrora actividades de "riesgo" o de estimulación sensorial, generando escenarios donde el esquivo Illinx se asocia con Alea.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### Características



*El espectro del Paidia y el Ludus.*

Entonces, podemos decir que la capacidad primaria de improvisación y vitalidad, puede denominarse Paidia, un contexto inicial, de menor grado de organización y donde el juego se presenta menos organizado. *Caillois* define esta dimensión como "... un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría", que va acompañada por el gusto o necesidad de superar dificultades que son netamente artificiales.

## **Del Paidia al Ludus.**

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### **Características**

Al analizar a profundidad el concepto de Paidia buscando establecer su relación con el Ludus, nos encontramos con un escenario donde los juegos más diversos adquieren cualidades civilizadoras. Abarcan manifestaciones espontáneas, y generan dinámicas desde donde posteriormente surgen las técnicas o mecánicas de las que derivan las reglas que trascienden a lo social y cultural.

El impulso lúdico de los humanos cobra relevancia como principio vital y de libre improvisación, se conforma como el Paidia, como la capacidad primaria de improvisación y vitalidad.

Siempre complementado por la tendencia de someter el juego a convenciones arbitrarias, imperativas y voluntariamente inhibitorias, con el fin de conseguir un resultado determinado, de superar dificultades artificiales.

El concepto de Paidia abarca entonces las manifestaciones espontáneas del impulso lúdico, permitiendo al juego en general, la improvisación y la inestabilidad, así como la inmersión en dinámicas de juego no competitivas.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### De Juegos a deportes

El juego, más que una actividad, es una característica primordial en muchos seres vivos. Se presenta particularmente como un patrón fijo en el desarrollo y comportamiento humano, marcado y consolidado a lo largo de la evolución de la especie, no solo a nivel biológico sino también intelectual y cultural.

Ha sido catalogado como intrínseco y fundamental para la estructuración de la cultura humana, por ejemplo, *Johan Huizinga*, abordó la importancia del juego como elemento vital para el ser humano.

*Huizinga* afirmó que el juego es una actividad espontánea, que surge por naturaleza y ayuda a crear experiencias que amplían la conciencia del entorno, pero que puede evolucionar para ser planeada y estructurada como una disciplina. Allí, al incorporar la competencia se asume el concepto de deporte, elemento que resulta común en toda cultura de la antigüedad y base de la construcción misma del ser humano civilizado.

En este sentido, *Huizinga* reflexiona que:

---

«... el juego es toda ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" en la vida corriente»

*Huizinga / Homo ludens (2000) / Pág. 45*

---

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### De juegos a deportes

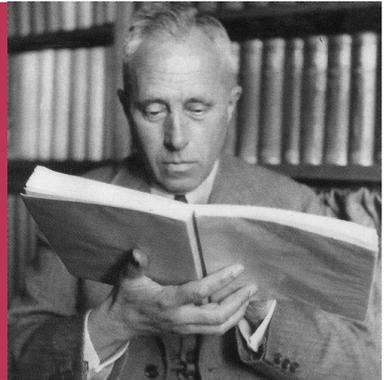
#### Johan Huizinga

1872 - 1945

Historiador y humanista que abordó el estudio crítico de las pautas de vida y las manifestaciones culturales.

En su obra *"Homo ludens (1938)"* eleva al juego al nivel de las prácticas innatas al ser humano y prevalentes en la construcción cultural.

Fue confinado por los nazis en Güeldres (Países Bajos) donde murió por inanición.



ULLSTEIN - Bilderdienst

Específicamente, sobre la relación entre juego y cultura, *Huizinga*, se basa en una visión de mundo que justifica al afirmar que "... La verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura".

Establece entonces una frontera al categorizar el término "juego" como inmanente, socialmente estructurado, pero que toma distancia del "deporte" al que considera más una noción. Así, reafirma su postura que aleja al juego de los límites y los reglamentos y lo aterriza en la esfera básica experiencial, donde la acción de jugar es innata y no estandarizada.

Esta postura puede resultar reduccionista, incluso relativista, al situar en un mismo plano todos los aspectos de la cultura, sin embargo, se alinea con los postulados que sobre el juego han planteado autores posteriores.

## Del Paidia al Ludus.

Desde la mirada de Huizinga y Caillois

### De juegos a deportes

Kendall Blanchard y Alyce Taylor Cheska, en su obra "Antropología del deporte", definen el juego como:

*«... las actividades competitivas que requieren destreza física, estrategia y suerte, o cualquier combinación de elementos. Todo juego puede, además, incluir cantidades variables de coacciones y restricciones (reglamentos o pautas establecidas) y puede resultar más o menos lúdico o laboral en su práctica»*

*Blanchard, K. y Cheska, A. / Antropología del deporte (1986) / Pág. 15*

José María Cagigal propone una definición de juego como un conjunto de manifestaciones estructurales, es decir, que mientras el juego es:

*«... una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión»*

*Cagigal, J.M. / Ocio y deporte en nuestro tiempo (1971) / Pág. 27*

El deporte, en cambio, lo define como:

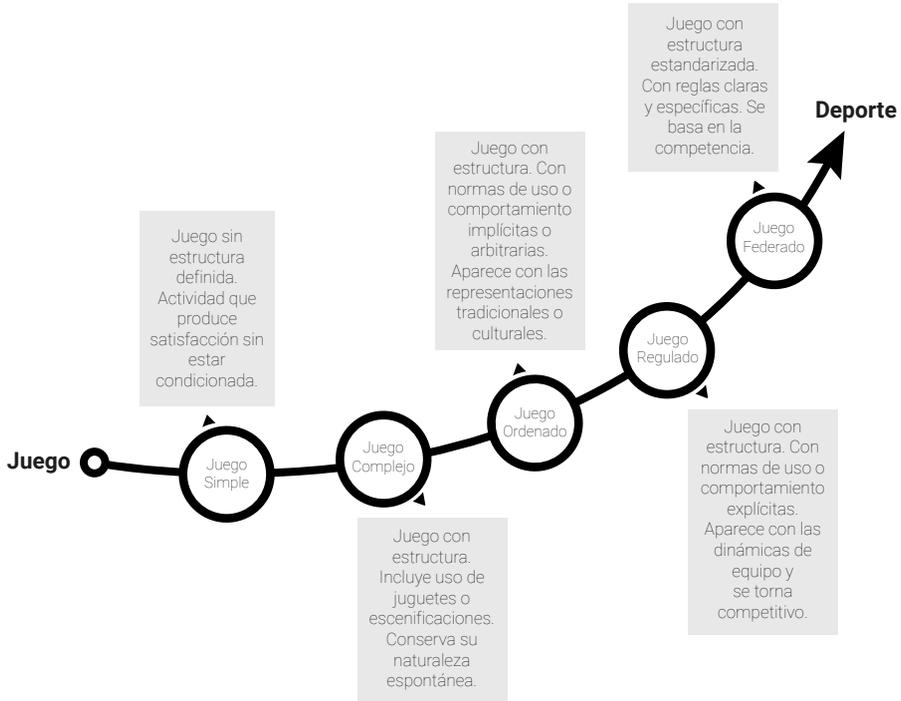
*«... actividades competitivas en las que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos»*

*Cagigal, J.M. / Ocio y deporte en nuestro tiempo (1971) / Pág. 27*

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### De juegos a deportes



*Tránsito de Juego a Deporte.*

Ahora, si miramos por encima del horizonte de los límites espaciales y las reglas impuestas, la definición de juego depende profundamente del jugador, no de su forma corpórea, sino de su condición como sujeto que asume la participación en una dinámica.

*Huizinga* se acerca a la dimensión socioafectiva, a los sentimientos que llevan a jugar o que se obtienen como producto de la emoción, así pues, podemos afirmar que el juego es una fuente primaria del proceso social de construcción de sentido.

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### De juegos a deportes

Este sentido fue definido por *Huizinga* como la esencia del juego, eso que luce natural, pero es intangible, que elude al raciocinio e incluso se muestra inmaterial.

El *Diccionario de las Ciencias del Deporte* hace un estudio detallado de los distintos aspectos que rodean el concepto de juego. Sin dar una definición definitiva, indica qué

---

*«... La actividad del jugador es una manera de ser y de actuar particular, espontánea, en relación de reciprocidad con la cultura de cada uno, con el entorno lúdico y con sus características económicas. Esta manera de ser y de actuar, en principio independiente de la edad, del sexo y de la raza, se ve modificada por la experiencia»*

*Unisport / Diccionario de las Ciencias del Deporte. (1992) / Pág. 34*

---

Diversos autores coinciden en que no es lógico, incluso viable, asignar una definición absoluta al concepto de juego.

Si bien, sus raíces etimológicas provienen del latín *iocum* que caracteriza a una broma o actividad de diversión, la acción propia de jugar: *iocari* ha estado asociada a numerosas actividades humanas relacionadas con la diversión y la búsqueda de la satisfacción.

Lo anterior, implica que desde el ocio hasta los deportes estructurados orbitan la esfera del juego de una u otra forma.

# 1

## El juego.

«... Muy bien, pero ¿dónde está el "chiste" del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial»

Huizinga / Homo ludens (2000) / Pág. 13

## Del Paidia al Ludus.

*Desde la mirada de Huizinga y Caillois*

### De juegos a deportes

En resumen, el juego es una forma de comportamiento que hace uso de dimensiones tanto biológicas como culturales, que se define difícilmente por la eliminación de los demás comportamientos, pero que se caracteriza por una variedad de rasgos marcados: es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a su irrealidad.

Para *Huizinga*, los deportes e incluso los juegos de azar, se enmascaran como juegos, pero se diferencian cuando observan niveles de seriedad muy elevados, por lo que afirma que:

---

*«... En el deporte, nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que, sin embargo, ha sido llevada a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que, en su práctica pública colectiva, amenaza con perder su auténtico tono lúdico»*

*Huizinga / Homo ludens (2000) / Pág. 252*

---

Las miradas de *Huizinga* y *Caillois* difieren en su aproximación, donde el primero elude la función lúdica del juego, el segundo construye un esquema de caracterización que la pone en el centro, pero resultan entrelazarse al definir las motivaciones intrínsecas a las que obedece el jugador. En ese sentido, ambos autores coinciden en que el juego atiende radicalmente a la diversión como eje situacional.

**Del Paidia al Ludus.***Desde la mirada de Huizinga y Caillois***De juegos a deportes**

Sin embargo, la teorización en torno al concepto de juego no es exclusiva de Huizinga y Caillois. Ya en la antigua Grecia, pensadores como Platón y Aristóteles reconocían la importancia del juego en el contexto educativo y el uso recursivo de juguetes que se orientaba a la preparación para la vida adulta.

## Escenarios de juego.



*Los aprendizajes más importantes  
de la vida, se hacen jugando.*

*Francesco Tonucci (1996)*

El juego aparece tallado en la historia humana como un elemento intrínseco, lo que lo hace protagonista indeleble de cada cultura, de la antigüedad y actual. Cotidiano y orientado al entretenimiento, el ocio, la relajación o la competencia, el juego se presenta como una opción naturalmente análoga y convenientemente digital.

Con miras a eludir el sesgo, abordaremos los escenarios de juego de forma comparativa, no crítica, pues resulta inherente al escenario educativo no solo eludir dicha diferenciación, no solo por ser un tema subjetivo, relacionado con preferencias personales y condiciones de infraestructura, más que de consideraciones teóricas funcionales.

## Escenarios de juego.

### Análogo

La dimensión análoga del juego parte de su génesis, el juego aparece en la antigüedad de forma casual, casi mecánica, de la mano del surgimiento de una conciencia básica, esa que transforma el actuar a partir de la experiencia cognitiva.



Pensar en el juego como precursor de las herramientas no resulta descabellado: golpear una roca contra otra, porque sí, pudo catalizar el evento cataclísmico que nos llevó de las cavernas al espacio exterior.

Somos análogos por naturaleza, adaptativos y táctiles, seres sensoriales, pero no solo sentir lo que nos rodea abarca la capacidad del ser humano de jugar en y con su entorno. Nuestros juegos se derivan de escenarios bélicos, de planeaciones estratégicas y de simulaciones de escenarios.

### ¿Si tiene luces no es análogo?

La condición analógica no responde al uso de herramientas o juguetes propios del escenario de juego, habla de la situación del jugador frente a la dinámica. No solo se requiere una interacción con los objetos. En su mayoría, los juegos análogos requieren de dos o más personas, lo que invita a la socialización directa.

## Escenarios de juego.

### Análogo

El juego analógico, entonces, implica la necesidad de interactuar con aquello que construimos como objetos y personajes lúdicos. Se juega de forma analógica cuando los objetos y participantes que constituyen la rutina se encuentran en el mismo plano físico que el jugador, ocupan un lugar y generan reacciones en el espacio como respuesta a las acciones.

Si, el juego analógico puede incluir dispositivos tecnológicos que aumenten las características del escenario, potenciando el entretenimiento. No, no se pierde la connotación analógica por inclusión, se pierde por inmersión. Lo analógico se diluye lentamente ante la masificación de dispositivos tecnológicos que permiten la simulación, pero conserva su esencia en la improvisación y el azar.

Aunque el juego análogo parece haber sufrido un revés ante el digital con la masificación de Internet y los dispositivos móviles, no son comparables desde una mirada argumentativa u objetiva. Sus diferencias yacen sepultadas en su evolución histórica y su componente empírico.

### Digital

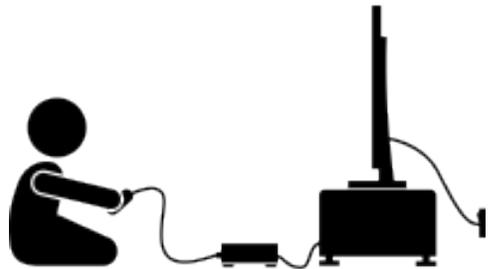
Ante el auge de lo digital, algunos teóricos postulan que jugábamos con lo que teníamos, reconociendo que el juego en lo digital opera en una dimensión intangible, pero altamente sensorial, que toma lo clásico de lo análogo para aumentar exponencialmente sus características.

## Escenarios de juego.

### Digital

Al analizar los escenarios de juego digital, nos acercamos peligrosamente a la tendencia actual del “solucionismo” tecnológico. Sin embargo, entender la naturaleza del juego digital requiere comprender que está marcado por tendencias corporativas que apropian la experiencia de juego con fines altamente mercantilistas.

Pasamos de jugar ajedrez, sentados frente a frente, a jugar ajedrez mediados por una pantalla, la experiencia continúa siendo háptica, movemos las fichas con nuestros dedos, pero dejamos de sentir las fichas, de oler a nuestro rival, de chocar miradas.



Esto no necesariamente implica que el juego en lo digital sea menos u “otro”, es solo una respuesta natural humana de adaptar el entorno para su beneficio. Esas piedras que cocaban en la prehistoria para formar lajas que se tornaban en armas, son comparables con la posibilidad de jugar narrativas física y lógicamente imposibles en el entorno analógico.

Pero no solo se trata de instrumentalizar lo digital por las posibilidades narrativas, lo digital reduce lo físico al trasladar, o reducir en algunos casos, la respuesta muscular del jugador analógico a una rutina especializada de coordinación cerebro-manos/dedos.

## Escenarios de juego.

### Digital

El escenario digital requiere de competencias de lectura textual, simbólica y gráfica que parecen ser superiores al escenario analógico, sin embargo, las respuestas, interacciones físicas e intelectuales, en ambos escenarios formas pueden resultar incomparables.

Las bondades de lo digital como escenario para el aprendizaje significativo ha encontrado detractores entre quienes afirman que un avezado jugador de videojuegos no necesariamente operaría en igualdad de condiciones en un escenario análogo y viceversa.

Una de las mayores críticas a las narrativas y opciones de inmersión del escenario digital proviene de aquello que Max Weber llamó “desencantamiento del mundo”: si las apuestas digitales no buscan aumentar el conocimiento de nuestro mundo, la exploración o la interacción social, por lo general apuntan a propuestas distópicas, de mundos inhóspitos que lentamente pueden arrastrar a los jugadores hacia un fenómeno de desarraigo.

### Híbrido

Las apuestas híbridas entre análogo y digital no son pocas, y basan su naturaleza en ofrecer experiencias que no son solo mediadas, no trasgreden las fronteras de lo análogo y digital, tienden un puente entre ambas.

## Escenarios de juego.

### Híbrido

Operar un juguete de control remoto evocó por décadas narrativas de aproximación a la conducción de vehículos "inalcanzables".

Sin embargo, esas dinámicas no se escapan de la esfera análoga. Si lo hace, por ejemplo, pilotear un dron usando unas gafas que aprovechan la cámara de abordo para brindar la sensación de vuelo acrobático, todo mediado por controladores análogos pero en un entorno de inmersión digital.



Incluso, la curiosamente llamada Realidad Virtual ha retomado con fuerza su desarrollo luego de ser relegada por la revolución de las consolas de videojuegos.

Ahora, las simulaciones de inmersión virtual incluyen aditamentos locativos como plataformas de respuesta avanzada que se mueven, vibran o emiten sonidos e incluso olores para simular las condiciones presentes dentro del escenario virtual. A esto se suma el uso de trajes hápticos que llevan la experiencia sensorial a la corporalidad.

## Teorías del juego.



*El juego es la expresión más auténtica y el medio de aprendizaje más efectivo del niño.*

*Jean Piaget (1926)*

Resulta pertinente hacer un recorrido por las algunas aproximaciones teóricas en torno a un concepto tan peculiar como el juego. Tema que en los últimos 150 años ha convocado a pensadores y científicos de muy variadas disciplinas; de biólogos a matemáticos, de pedagogos a psicólogos y algunas disciplinas tan diversas como la criminalística.

A continuación se presentan apuestas teóricas que de una u otra forma hacen aportes a la construcción del concepto de juego en los seres humanos. Se recogen, además, por su cercanía al contexto educativo y social.

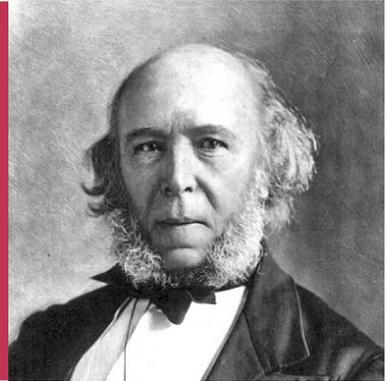
## Teorías del juego.

### Herbert Spencer

1820 - 1903

Reconocido polímata inglés, dedicó gran parte de su vida académica al análisis evolutivo del ser humano.

Se le atribuye la célebre frase «supervivencia del más apto» expuesta en su obra *Principios de la biología* (1864) al contrastar las propuestas de Darwin y Lamarck. Teorizó sobre el juego como una conducta natural para mantener el equilibrio de la energía almacenada en el cuerpo.



Smithsonian Institution Libraries, ID: SIL 14-S005-09

### Spencer y el exceso de energía

A mitad del siglo XIX, *Herbert Spencer* propone su “*Teoría del excedente energético*” en la que plantea que los individuos poseen factores biológicos remanentes de las conductas propias de la supervivencia de nuestros ancestros prehistóricos. Es decir, que las condiciones sociales y las adaptaciones orientadas a mejorar factores como la salubridad o la incorporación de herramientas tecnológicas para compensar el esfuerzo requerido para realizar ciertos trabajos producen acumulaciones de energía que debe ser canalizada para evitar compromisos orgánicos.

Entonces, el juego, para *Spencer*, una de las válvulas de escape natural con la que el cuerpo regula su capacidad energética y mantiene una suerte de equilibrio.

## Teorías del juego.

### Spencer y el exceso de energía

*Spencer*, fundamenta su teoría planteando que el juego surge en la niñez porque no existen actividades que se requieran como factor de supervivencia; el niño puede jugar porque tiene menos de qué preocuparse, cuenta con más tiempo libre y normas de convivencia más flexibles. Así, el niño que juega, crece a la par de la asunción de los estadios sociales.

La teoría descuida algunos aspectos, quizás por la época en que fue planteada, pues desconoce otras bondades del juego, por ejemplo: su capacidad liberadora, el niño juega para compensar carencias o huir de responsabilidades o problemas, así como la función de relajación y descanso.

Adicionalmente, asume como una función mecánica del juego el balancear la carga energética orgánica, y la limita a la niñez, presumiendo o limitando el juego a una actividad excluida para los jóvenes y adultos.

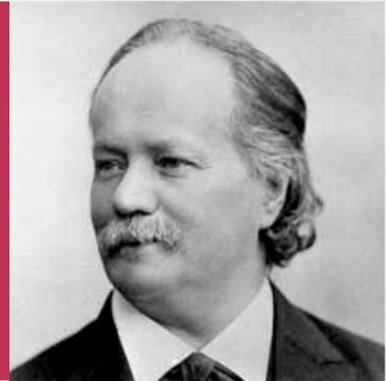
## Teorías del juego.

### Lazarus Fuchs

1833 - 1902

Matemático alemán, entregado a las estudio de las ecuaciones diferenciales.

Al analizar rutinas de entrenamiento de soldados en la Escuela de Artillería e Ingeniería Militar de Berlín en 1867 y compararlos con algunas funciones modulares se aventuró a teorizar sobre los juegos.



MacTutor History of Mathematics

## Lazarus y la relajación

*Lazarus Fuchs*, matemático reconocido por sus aportes en el campo de las ecuaciones lineales, afirmó que el juego aparece como una actividad de relajación, una válvula de escape para equilibrar el agotamiento de las labores cotidianas.

Aunque puede sonar instrumental o reduccionista, la mirada de Lazarus puede aplicar para los juegos ordenados en los adultos, cuando se plantean como actividades compensadoras. Sin embargo, resulta algo vaga pues los niños no recuperan energía jugando, por el contrario, emplean enormes cantidades de ella.

Además, la mayor parte del tiempo invertido en juegos no tiene que ver con obtener descanso, es más una necesidad innata de construcción de una realidad particular.

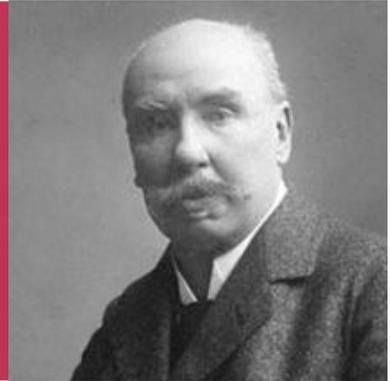
## Teorías del juego.

### Hans Gross

1847 - 1912

Jurista austriaco, considerado el padre de la criminalística.

Durante sus investigaciones sobre perfilamiento criminal se aproximó teóricamente al concepto de juego al observar la conducta de niños hijos de criminales y su vínculo con las conductas lúdicas.



Victor Nord - Archive of Fadhilah

### Groos y el preejercicio

En 1898, *Hans Groos*, considerado padre de la criminalística, plantea una mirada del juego como "*preejercicio*". Según *Gross*, dado que la niñez es una etapa preparatoria para la vida adulta y en sociedad, el juego se configura como la práctica de las funciones del adulto.

Si bien, en la teoría de *Gross* se reconoce la importancia del juego en el desarrollo de habilidades para integrarse activamente a la sociedad, se le instrumentaliza desde una dimensión netamente biológica, pues se ve al niño que juega solo como un adulto en formación.

## Teorías del juego.

### Groos y el preejercicio

Aunque la mirada de *Groos* desconoce los componentes psicosociales que surgen de la necesidad de interacción, sus aportes fueron retomados por *Piaget*, al afirmar que:

---

«... El gran mérito de Groos es el de haber comprendido que un fenómeno tan común a los animales y al hombre, no podría explicarse fuera de las leyes de la maduración psico-fisiológica... Groos vio en el juego un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la actividad»

*Jean Piaget / La formación del símbolo en el niño (1961) / Pág. 205*

---

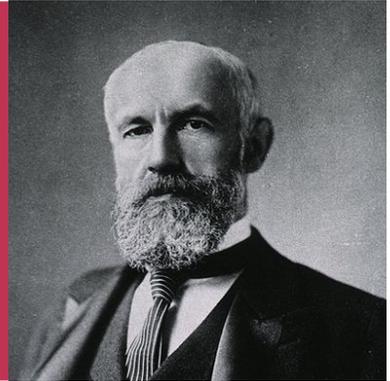
## Teorías del juego.

### Stanley Hall

1844 - 1924

Pedagogo y psicólogo dedicado a la investigación en el área de la niñez.

Su aproximación a los juegos se da en el marco de investigaciones sobre psicología genética y análisis teóricos de la conducta de los hombres primitivos.



U.S. National Library of Medicine Digital Collections

## Hall y la recapitulación

A inicios del siglo XX, *Granville Stanley Hall*, pedagogo y psicólogo estadounidense cuyo principal campo de investigación fue la niñez, presentó una mirada desde el comportamiento ontogénico, recapitulando los estadios de juego y comparándolos con los momentos clave de la historia de la evolución social de la especie humana.

Para *Hall*, el juego es un remanente biológico, una suerte de comportamiento hereditario, latente y que se manifiesta gradualmente. Así, relaciona juegos como “*las escondidas*” con las actividades rutinarias de hombres primitivos que “huían de sus depredadores o enemigos”.

## Teorías del juego.

### Hall y la recapitulación

En la actualidad, algunos teóricos, principalmente desde miradas biológicas y evolucionistas, defienden la sencillez de la teoría de *Hall*, al afirmar, por ejemplo que:

---

«... existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura»  
*Vicente Navarro A. / El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores (2002) / Pág. 74*

---

Sin embargo, defender esta teoría implica aceptar la existencia de elementos biológicos como la memoria genética o los recuerdos heredados, lo que entraría a desconocer la existencia del juego simbólico y las conductas psicológicas que lo caracterizan.

## Teorías del juego.

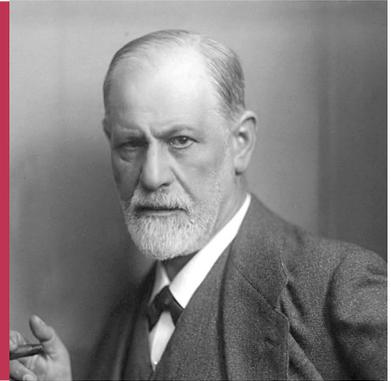
### Sigmund Freud

1856 - 1939

Médico neurólogo, padre del psicoanálisis.

Su campo de investigación se centró en la psicología de las enfermedades mentales, desarrollando técnicas terapéuticas.

Sus aportes no se limitaron a las ciencias de la salud y desde la filosofía analizó la naturaleza humano y como la sexualidad infantil.



"Prof. Sigmund Freud" por Max Halberstadt (1921)

## Freud y la satisfacción

Los aportes de *Sigmund Freud* al juego parten desde el psicoanálisis y la concepción del niño como un ser impotente ante las fuerzas que lo rodean, tanto biológicas como sociales. Sus planteamientos incluyen la descripción de una cantidad fija de energía en cada individuo y su relación directa con los impulsos biológicos y la estructuración de su conducta.

Para Freud, esta energía fija proviene de tres fuentes primordiales en los adultos: la sexualidad, la necesidad de preservación y la agresión como pulsión. En el caso de los niños, se configura una fuente de energía inicial, instintiva y que denomina el "ello", que *Freud* describe como "una caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación."

## Teorías del juego.

### Freud y la satisfacción

Inicialmente, la visión de *Freud* sobre el juego se presenta vinculada a la manifestación de los instintos producto de la búsqueda del placer, en la órbita de lo sexual y la satisfacción. Apunta a que el juego tiene un carácter simbólico, de representación de la sexualidad y los deseos, que en los adultos se materializan en los sueños mientras que en los niños los hacen a través del juego.

Posteriormente, al abordar los miedos en la infancia, *Freud* reconoce que los juegos van más allá de pulsiones instintivas y asume que involucra experiencias sociales y biológicas del individuo. Sin embargo, enmarca el juego en una dimensión de respuesta y recreación de eventos traumáticos.

La postura de *Freud* incurre en una generalización apresurada, mejor, en una falacia de composición pues asume que toda la niñez, en todos los niños, está plagada de eventos traumáticos y de situaciones problemáticas. Si bien, crecer es complejo, pues se está en constante construcción y adaptación, tanto biológica como social, no se puede reducir esta etapa a impulsos primitivos o sexuales, máxime cuando el contexto directo, el mundo exterior, resulta ser un agente fundamental en la formación del niño.

## Teorías del juego.

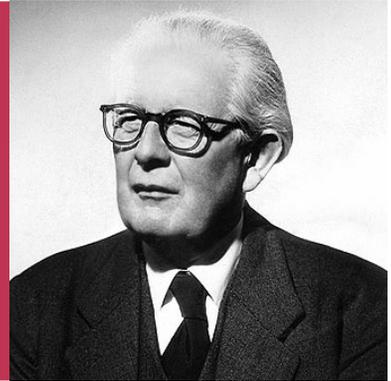
### Jean Piaget

1896 - 1980

Biólogo y epistemólogo suizo, se le considera el padre de la epistemología genética.

Sus aportes se centran en los procesos de desarrollo durante la infancia. Su "Teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia".

Abordó la dimensión del juego desde la mirada de lo simbólico.



1968 University of Michigan yearbook, Michiganansian

## Piaget y el sujeto con el objeto

*Jean Piaget* analizó el juego durante la infancia desde las formas de observar y pensar lo que nos rodea.

La teoría de *Piaget* parte del análisis de los esquemas sensorio-motores, los cuales aborda desde la perspectiva de la asimilación. Así, el niño apropia conductas tanto funcional como mentalmente al interactuar con los objetos y seres en su entorno.

Durante la niñez, e inmersos en esa asimilación egocéntrica, los niños apropian conductas por repetición, a las cuales van adjuntando elementos, construyendo y remodelando hasta desarrollar esquemas de acción.

## Teorías del juego.

### Piaget y el sujeto con el objeto

*Piaget* plantea tres etapas de juego en la niñez:

**El juego del ejercicio:** Aparece de la mano de la recreación y concepción, de la capacidad de generar escenarios ficticios o imaginarios entre los 2 y los 4 años. Aquí el juego se separa de la función biológica táctil y aparece el símbolo lúdico.

El niño imita y representa al objeto, lo dota de características, de simbolismo lúdico. Un palo de una escoba adquiere dotes de espada o representa a un caballo; la imagen mental sustituye la material. Para el niño resulta más importante la naturaleza "representativa" del objeto en su mente que lo que en realidad "es" en el estandarizado mundo exterior. Aparece entonces el pensamiento representativo.

**El juego simbólico:** en la dimensión de la representación cognitiva, donde el juego de ejercicio ejerce desde la asimilación, el juego simbólico avanza desde la acomodación.

Ahora no solo se representa un escenario o se asumen características, se incorporan a las dinámicas cotidianas, se piensan y repiensen, se juega y se reviven las experiencias.

En esta etapa, *Piaget* relaciona lo simbólico con el componente de socialización propio de la etapa preescolar, donde se pasa de jugar como individuo y se juega desde la integración.

## Teorías del juego.

### Piaget y el sujeto con el objeto

---

«... El juego simbólico es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora»  
*Jean Piaget / La formación del símbolo en el niño (1973) / Pág. 222*

---

Entonces, partiendo de los juegos sensorio-motores propios de los primeros meses de vida y pasando por la aparición del juego simbólico entre los dos y los cuatro años, es a partir de los cuatro años y hasta entrada la adolescencia, que se desarrollan los juegos de reglas.

---

«... Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo»  
*Jean Piaget / La formación del símbolo en el niño (1973) / Pág. 223*

---

**Los juegos de reglas:** se presentan como escenarios para poner en práctica destrezas adquiridas. Son una combinación de escenarios sensorio-motores basados en la dimensión física (como los deportes de pelota y el atletismo) o intelectuales (como el ajedrez o los videojuegos), pero con la incorporación del elemento de competición.

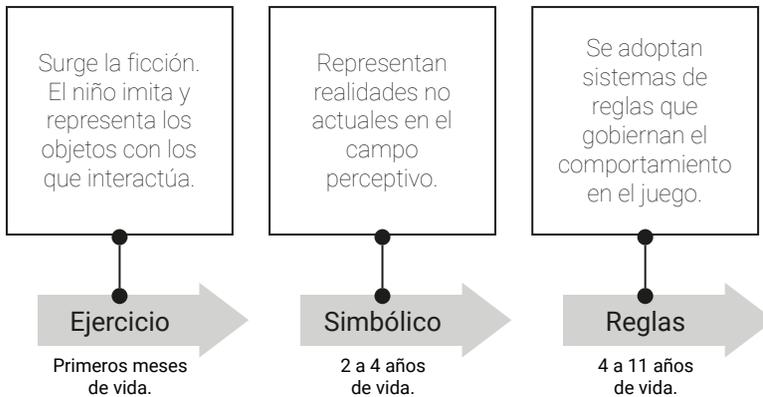
Además, con la presencia de un conjunto normativo, un reglamento o unas normas básicas, que opera como una frontera para el comportamiento. Se conforma una tríada entre el jugador, el juego y las reglas.

## Teorías del juego.

### Piaget y el sujeto con el objeto

«... La regla tan diferente del símbolo como puede serlo este del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica»

*Jean Piaget / La formación del símbolo en el niño (1973) / Pág. 223*



*Tipos de Juego según Piaget*

Ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas; los juegos, vistos desde la perspectiva de *Piaget*, fomentan un equilibrio entre el concepto del Yo y la adaptación del individuo a la vida social.

Una crítica común a los postulados de *Piaget* es que resulta reductiva o excluyente; al limitar los aspectos del desarrollo y descubrimiento son exclusivamente personales, al desconocer que la interacción de otros, incluso de adultos, en la construcción de dinámicas de juego puede estimular la construcción la complejidad de los mismos.

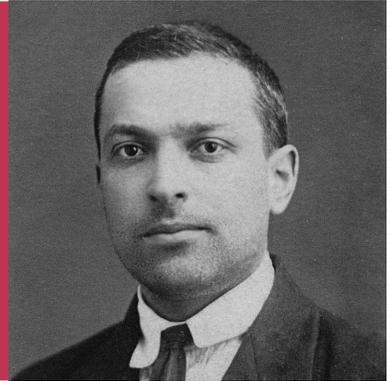
## Teorías del juego.

### Lev Vygotski

1896 - 1934

Psicólogo ruso, destacado teórico de la psicología del desarrollo y fundador de la corriente psicológica histórico-cultural.

Sus aportes al concepto de juego se dieron al analizar la interacción social y el desarrollo como la interiorización de instrumentos culturales.



Heritage Images Bank

## Vygotski y el aprendizaje social

«... El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño»

*Lev Vygotski / El desarrollo de los procesos psíquicos superiores (1979) / Pág. 146*

El enfoque socio histórico de *Lev Vygotski*, de base constructivista, se aleja de muchas teorías que le preceden al plantear que el juego no es la actividad predominante de la infancia, dado que al encontrarse inmerso en un constante aprendizaje, lo rodean situaciones principalmente reales y no tanto ficticias.

*Vygotski* considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. Se enfoca en la estimulación, o falta de ella, como detonante de la necesidad de acción.

## Teorías del juego.

### Vygotski y el aprendizaje social

Por el contrario, *Vygotski* indica que el juego no se daría en una sociedad donde las necesidades estuvieran cubiertas de forma inmediata.

No obstante, desde la óptica de *Vygotski* se reconoce el papel que cumple el juego como promotor del desarrollo porque jugando, los niños construyen constantemente la realidad de su entorno social, requiriendo de la "zona de desarrollo próximo".

Si nos aproximamos al concepto de juego desde la óptica de la propuesta de la "zona de desarrollo próximo" de *Vygotski*, bien vale citarlo al definirla:

---

«... no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz»

*Lev Vygotski / El papel del juego en el desarrollo del niño (1979) / Pág. 133*

---

*Vygotski* plantea que el juego se da en dos fases de desarrollo durante la niñez:

La primera fase, que aparece de los dos a tres años, agrupa la dinámica de los niños de abordar los objetos de acuerdo al valor simbólico que su círculo social les otorga.

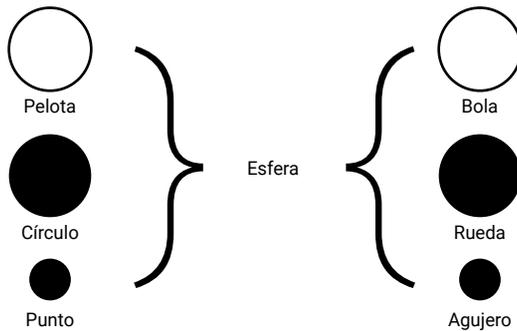
Así, los niños se acercan lúdicamente a las funciones reales de los objetos de acuerdo a como los demás integrantes del grupo social lo transmitan.

## Teorías del juego.

### Vygotski y el aprendizaje social

Se puede dar el caso de dos niños que generen dinámicas de apropiación social diferentes de un mismo tipo de objeto.

Posteriormente, los niños aprenden a transformar simbólicamente las funciones de los objetos con los que interactúan, principalmente a relacionar objetos similares con un mismo elemento simbólico. Esto promueve la construcción de significados.



*Transformación simbólica en significados - desde Vygotski.*

La segunda fase se da de los tres a seis años y se caracteriza por una construcción de escenarios de imitación de las dinámicas de los adultos. Esta dinámica permite a los niños dejar atrás su pensamiento egocéntrico y se da inicio a la construcción de la personalidad sobre los gustos o las pretensiones basadas en la percepción de los integrantes del núcleo social inmediato.

La propuesta de Vygotski presenta al componente psicopedagógico del carácter lúdico como un excelente motor para el desarrollo de las habilidades comunicativas y afectivas.

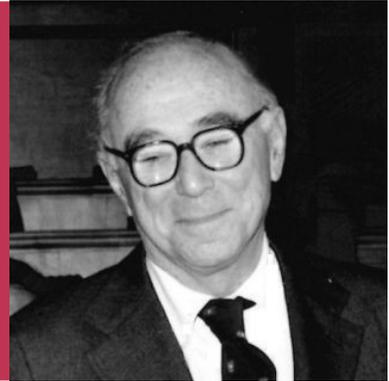
## Teorías del juego.

### Jerome Bruner

1915 - 2016

Psicólogo estadounidense, sus aportes a las teorías del aprendizaje y la psicología cognitiva se orientaron a transformar los modelos ligados a técnicas reduccionistas y mecanicistas.

Se alejó discretamente del conductismo para desarrollar su visión de Iso estudiantes como constructores activos de significados.



The Chancière 1936 - Duke University

### Bruner y el andamiaje

Desde los campos de la psicología cognitiva y las teorías del aprendizaje, *Jerome Bruner* marcó una distancia teórica de modelos educativos tradicionales centrados en la figura del docente para buscar escenarios de construcción activa.

En este contexto, *Bruner* se aproxima al juego al afirmar que opera como una proyección del mundo interior hacia el exterior, contrario al aprendizaje, que implica interiorizar patrones externos, transformarlos y apropiarlos

Para *Bruner*, el juego resulta un estadio significativo donde el niño puede expresar su personalidad, explorar y experimentar para descubrir su lugar en la sociedad, descubriendo, de paso, la realidad externa.

Esta mirada puede dar lugar a la concepción de que según *Bruner*, no es posible aprender jugando o que el aprendizaje no se da en la misma dimensión del juego.

## Teorías del juego.

### Bruner y el andamiaje

Sin embargo, se debe entender que el juego opera en la dimensión educativa como una herramienta, o un canal, mientras que el aprendizaje aparece como una meta contextual.

Adicionalmente, si nos aproximamos al contexto del juego desde el concepto de andamiaje de Bruner; viéndolo como una estructura provisional, guiada y que promueve nuevos aprendizajes.

Con Bruner nos encontramos con que el juego se presenta como un escenario no solo compatible con el aprendizaje, sino estructuralmente favorable para el fin último del andamiaje.

## Teorías del juego.

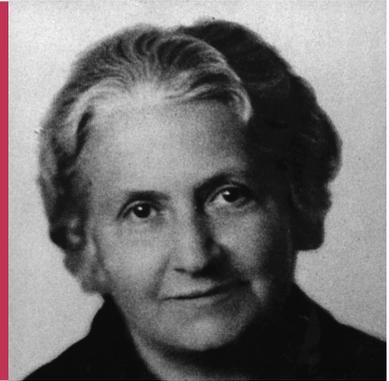
### María Montessori

1870 - 1952

Doctora en ciencias (Medicina), antropóloga y doctorada en filosofía.

Sus métodos de enseñanza apuntan directamente a un ambiente donde prime la comodidad, la libertad y la estimulación lúdica.

La metodología Montessori es aplicada a nivel mundial en instituciones educativas.



Nationaal Archief T19-0489 Fotocollectie

### Montessori y el juego simbólico

La apuesta teórica de *María Montessori*, quien resalta el valor simbólico del juego en la estructuración de la sinapsis en la niñez, resulta particularmente valiosa pues se da directamente en el ámbito educativo. Sus aportes se centran en la importancia que el juego tiene como estrategia natural de enseñanza y aprendizaje.

El juego para *Montessori* se da como un escenario de simulación, de preparación para la vida en sociedad; permite a los niños construir, planear y experimentar situaciones de su cotidianidad, probar conductas y formas de acercarse a los problemas en un ambiente seguro.

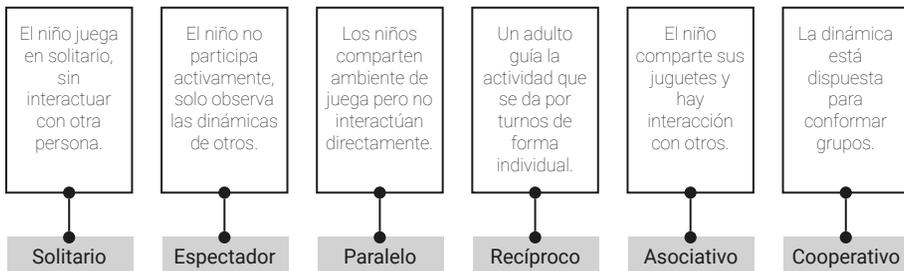
Para *Montessori*, el juego implica un aprendizaje significativo mediante el reforzamiento, no solo de la sensación de éxito, también de la posibilidad de adaptar el escenario de acuerdo a su contexto.

## Teorías del juego.

### Montessori y el juego simbólico

Una crítica común al método *Montessori* proviene de la simbiosis de sus aportes teóricos con la importancia que se da a las adecuaciones locativas particulares: materiales didácticos y mobiliario específico. Lo que no permite que el método sea masificado con facilidad en comunidades con recursos limitados.

Sin embargo, una gran ventaja es que reconoce el papel del círculo familiar de los niños en el proceso de juego, los involucra en la comprensión de la estructura filosófica del proceso y los hace partícipes de las dinámicas lúdicas.



*Tipos de Juego según Montessori*

La caracterización de los tipos de juego propuesta por Montessori difiere del modelo propuesto por *Caillois* (Ver Capítulo 1. El Juego, Del Paidia al Ludus: Características) pues la óptica se ubica desde el rol del jugador dentro del escenario de juego y no en función del resultado esperado. Así, propone seis escenarios en una dimensión progresiva, de acuerdo al nivel de interacción y participación de los sujetos.

## Teorías del juego.

### Stuart Brown

Médico, fundador del Instituto Nacional para el Juego (The National Institute for Play).

Ha analizado extensivamente la conducta de asesinos encarcelados para teorizar en torno a la ausencia de historiales de juego en la infancia.



Journal SOL - SAP - 587086

### Brown, más que diversión

Stuart Brown se perfila como uno de los teóricos más recientes en explorar la estructura y bondades del juego. Sus investigaciones partieron de una observación clínica detallada de cientos de criminales violentos, analizando sus historiales clínicos y conducta de juego. Específicamente halló un patrón particular en los asesinos seriales: la privación del juego en la infancia.

Sus investigaciones en la conducta lúdica se extendieron a otros primates avanzados. Adelantó un estudio conjunto con la etóloga Jane Goodall, reconocida por sus aportes a la comprensión de la conducta de los chimpancés bonobos que han permitido trazar puentes entre las conductas primitivas del ser humano. En este, observaron como los grupos sociales de bonobos salvajes de África Occidental que jugaban con más frecuencia resultaban menos propensos a actitudes beligerantes y violentas.

## Teorías del juego.

### Brown, más que diversión

Esto llevó a Brown a categorizar al juego como un comportamiento altamente evolucionado, vital para la salud mental y la supervivencia de los animales, principalmente de aquellos dotados de pensamiento estructurado.

Motivado por este enfoque particular, *Brown* regresó al análisis del juego en el entorno humano y basó su trabajo en la tesis que el juego “es mucho más que diversión”. Para *Brown*, los niños que juegan progresan a adultos más felices e inteligentes, e incluso, se aproxima a la teoría del juego como una actividad terapéutica en cualquier edad.

*Brown* propone en su libro *Juego: Como moldea el cerebro, abre la imaginación y revigoriza el alma (Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul)* siete categorías de juego:



**Compenetrado:** reírse juntos, hacerse muecas el uno al otro, jugar a miradas fijas.

**Corporal:** dar saltos, mover las caderas, bailar, treparse y hacer otros movimientos.

**Con objetos:** jugar manualmente con un artefacto, construir un modelo, rebotar piedras en el agua.

**Social:** juegos de mesa y cartas, deportes en equipo, jugar a “corre que te alcanzo”.

**Imaginativo y de ficción:** juego de charadas, juego de roles para diversión, juego a soñar despierto.

**De Narrativas:** de cuentos o narrativo: contar cuentos alrededor de una fogata, escribir poemas o en un diario.

**Creativo:** pintar, esculpir, componer música, inventar solo por diversión.

## El juego en el aula



*El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que este es el protagonista*

*Johan Huizinga (1938)*

Luego de recorrer la estructura del juego, resulta pertinente encausar esta obra al contexto educativo, por lo tanto, es necesario enfocarnos a un ambiente específico: el aula.

Si nos situamos en una visión generalizada, semióticamente el salón de clases está mal diseñado, la disposición del docente al frente, de sillas en filas de áreas cuadradas... Sin embargo, el concepto de aula debe evadir las barreras arquitectónicas y situarse en un contexto metafísico: se construye un aula dentro de un salón o bajo un árbol, incluso en casa.

Así, pensar en el juego dentro del aula, como elemento integrado al proceso educativo, responde a una concepción humanista, que ve en los métodos alternativos, formas de mejorar los alcances del modelo educativo.

## El juego en el aula

### La influencia del juego

“El juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias”

*Brian Sutton Smith*

En “*El maestro y el juego*”, *André Michelet*, plantea que el juego puede explicar el desarrollo de algunas de las características de la personalidad en el niño escolarizado. Igualmente, plantea que el juego tiene efecto en cinco dimensiones, así:

**Afectividad:** Al proporcionar placer y el entretenimiento, el juego promueve la alegría, motiva la expresión corporal e intelectual y permite liberar tensiones. El juego social implica competencia y esta a su vez promueve la capacidad de trazar y alcanzar metas.

**Motricidad:** tanto juegos como juguetes cumplen un papel fundamental en la consolidación, tanto de la motricidad gruesa como fina, factores que impactan directamente en el desarrollo personal.

**Inteligencia:** La posibilidad de introducirse en una narrativa, de alterar la realidad de un juguete o establecer las reglas de un juego tienen un arraigo profundo en la ejercitación de comportamientos intelectuales, mismos que consolidan el todo que denominamos inteligencia.

## El juego en el aula

### La influencia del juego

**Creatividad:** en el juego, la exigencia recurrente de crear, editar y reconstruir narrativas; de transformar el entorno y adaptarlo a procesos creativos, favorece el pensamiento divergente y la expresión creativa.

**Sociabilidad:** el juego opera en la dimensión social para favorecer las capacidades sociales; es el primer escenario donde los niños establecen estructuras de participación, de regulación y de roles.

Lo anterior se complementa con la postura de *María Montessori*, quien plantea que incorporar juego en el aula sitúa al niño en un ambiente de libertad; donde las rutinas educativas básicas se pueden realizar dentro de un escenario gratificante, que estimula los sentidos y motiva un mayor uso de la inteligencia.

El esfuerzo que los niños emplean en el juego puede ser alto, incluso más que el requerido en actividades menos satisfactorias. Actividades extenuantes dentro de dinámicas de juego pueden resultar más gratificantes que las labores marcadas como obligatorias. De esto se desprende el concepto de que el juego no se da porque resulte sencillo, surge como un desafío interactivo.

Con el juego en el aula los niños están en la obligación de considerar los puntos de vista de sus compañeros y realizar juicios morales. Estos escenarios se configuran como comportamientos valiosos dentro del ámbito social.

## El juego en el aula

### La influencia del juego

Sin embargo, uno de los retos del juego en el aula es la necesidad de mantener su naturaleza lo más libre posible, un juego que es arbitrario, dominado por los adultos o con reglas muy estrictas, deja poco espacio a la motivación intrínseca y al interés perdurable.

El juego en los niños debe entenderse como una actividad creadora y adaptativa, cuya estructura se torna maleable cuando los niños cambian sus objetivos a mitad de camino para adaptarse a nuevas finalidades. Entonces, el juego opera como medio de exploración, pero también de creación; las narrativas asumidas por los niños cobran vida en función de los resultados esperados, mismos que pasan a ser secundarios cuando la experiencia de recorrer el camino es más significativa.

## Los juegos serios Vs. la Gamificación



*Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades.*

*Michel de Montaigne*

Luego de explorar las posturas que se tejen en torno a la dimensión del juego, podemos aventurarnos a establecer la diferencia entre los denominados "juegos serios" y la Gamificación. Esta diferenciación resulta necesaria para concluir el viaje conceptual y abordar la Gamificación integralmente.

Un juego serio es una experiencia diseñada para usar mecánicas de juego y razonamiento lúdico para educar a un individuo en un determinado tema o habilidad. Hay juegos serios diseñados para desarrollar competencias como el liderazgo, apropiar técnicas de mercadeo o promover campañas de salud pública.

Estas aproximaciones resultan en un uso noble de las mecánicas como una forma de enganchar e interactuar con los participantes.

Por otro lado, desde la óptica de los juegos serios, la Gamificación resulta trivial toda vez que, desde sus bases, usa las mecánicas de juego de forma artificial para generar el efecto de inmersión en quienes participan en actividades en las que normalmente no participarían por gusto.

## Los juegos serios Vs. la Gamificación

Desde esa postura, los teóricos de juegos serios plantean un escenario donde la inclusión de puntos, medallas y niveles resulta trivial, incluso poco ético, para un sistema de aprendizaje.

Las tablas de clasificación y los puntajes son agregados artificialmente a las situaciones de la vida cotidiana sin más fundamento que la satisfacción por la victoria.

Lo anterior riñe con las propuestas presentadas en este libro, de hecho, la visión de Gamificación propuesta desde los juegos serios es reductiva, se encierra en solo añadir mecánicas a una situación donde el juego no prima; resulta ser una aproximación que plantea que la gamificación no puede impactar en el aprendizaje, la motivación y el interés.

Por el contrario, la Gamificación resulta un proceso cuidadoso, que se centra en la experiencia del participante y busca resolver problemas mientras fomenta el aprendizaje, la motivación desde la Gamificación se ve como una meta del sistema gamificado, no como un atributo logrado artificialmente.

En sí, los juegos serios y la Gamificación apuntan a fines similares, ambos intentan resolver un problema, motivar a los participantes y promover el aprendizaje usando componentes lúdicos.

Sin embargo, los juegos serios basan su metodología de incorporación de conceptos lúdicos a espacios predefinidos; en su mayoría, limitan el ejercicio a tableros o interfaces computacionales. Mientras la Gamificación permite romper los imaginarios establecidos en torno a los ambientes educativos, incluso a la concepción de aula desde lo arquitectónico.

## Los juegos serios Vs. la Gamificación

Entonces, cuando un docente pregunta a sus estudiantes sobre un tema usando un sistema de respuestas auditado como Kahoot para obtener una calificación ¿se trata de un juego serio, con serias consecuencias (aprobar o reprobado), o es simplemente la gamificación de un tema de forma seria? ¿Registrar las rutinas alimenticias y los hábitos de actividad física con sensores antes de una cirugía de corazón es un juego serio o la gamificación de los arreglos preoperatorios? ¿Es un juego diseñado para enseñar cómo ejercitarse después de la cirugía un juego serio o es la gamificación del plan de recuperación?

Por ejemplo, el escenario propuesto de las escaleras transformadas en teclas de piano puede definirse como un juego, pero no como gamificación porque no hay una meta clara que alcanzar. Sin embargo, el ejemplo no aborda el sujeto de los juegos serios, es si se trata de un juego o de una apuesta gamificada.

Desde otra perspectiva, las escaleras musicales no cuentan con una meta artificial o un objetivo claro desde la perspectiva de los jugadores. Los promotores de la iniciativa pueden argumentar que los motiva una campaña de salud pública, que quieren agregar algo de diversión a un espacio monótono.

Lo importante es que las personas que usan las escaleras quieren subirlas o bajarlas, alcanzar ese punto es entonces la motivación intrínseca que reside en la acción de subir o bajar las escaleras. Ahora, si a la acción rutinaria se le agrega el escenario musical, se incorpora un poco de motivación extrínseca, se aumenta el compromiso con la actividad y se aumenta la satisfacción de quienes se comprometen, elementos interactivos que se derivan de las mecánicas de juegos.