



ISSN 0210-5934
Periodicidad Irregular
Editor Sociedad Española de Pedagogía

Volumen 65. Nº 1 (2013)

Monográfico: Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil

PRESENTACIÓN EDITORIAL

Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil = Play, Education and Learning. Play Activity in Childhood Pedagogy / Gonzalo Jover (Universidad Complutense de Madrid) **Andrés Payá Rico** (Universitat de Valencia). La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden y ha ilustrado ampliamente sus efectos en el desarrollo infantil. Su importancia en la vida de los niños y las niñas ha quedado sancionada al ser reconocido como uno de los derechos fundamentales de la infancia, según establece el artículo 31 de la *Convención sobre los Derechos del Niño*, de 1989

13

ESTUDIOS

- **El educando como sujeto y el lugar del juego en el debate educativo de finales del siglo XIX en Norteamérica / Rosa Bruno-Jofré** (Queen's University) **y Gonzalo Jover** (Universidad Complutense)

21

El artículo examina la construcción de la idea de sujeto y las nociones correspondientes del juego en tres de los credos pedagógicos publicados en *The School Journal* (Nueva York y Chicago) entre 1896 y 1897. Los tres credos son los del estadounidense William Torrey Harris (1835- 1909), humanista hegeliano, comisario del *Bureau of Education* de EE UU; James I. Hughes (1846-1935), canadiense, inspector escolar en Toronto, promotor de las ideas de Froebel; y Edward W. Scripture (1864-1945), profesor de Psicología de Yale University, especialista en psicología experimental. El marco teórico del análisis lo proporciona la diferenciación de Jerrold Seigel de tres dimensiones de la mismidad: material o corporal, relacional y reflexiva. El trabajo mantiene que en Harris predomina una visión del educando fuertemente relacional, enfocada a la integración del individuo en el todo social. Hughes concibe la autoactividad como elemento mediador entre espontaneidad y control, teniendo como marco de referencia una noción de libertad que no puede ser entendida sin conciencia de lo que significa la restricción. Scripture representa el cambio de paradigma que estaba teniendo lugar. Su visión del yo y del educando como sujeto está influida por las ciencias naturales y el empirismo emergente, en línea con el pensamiento positivista. Los tres autores entienden el juego y el juego regulado como un medio de desarrollo de un sujeto autocontrolado en respuesta a una intencionalidad externa, incluso cuando el debate se mueve a la discusión entre idealismo y realismo, este último expresado por Scripture, con lo que el juego, y no solo el regulado, termina por perder su significado como actividad estrictamente lúdica.

- **Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX / Andrés Payá Rico** (Universidad de Valencia)

37

Si hay algún elemento que ha destacado sobre otros en la historia de la educación infantil contemporánea, este ha sido, sin lugar a dudas, el juego. Es imposible desligar la actividad lúdica de la vida cotidiana de las primeras edades y, aunque el juego no se reduce únicamente a la infancia, podemos afirmar que el discurso pedagógico al respecto se ha centrado mayoritariamente en este periodo educativo. El presente artículo trata de esbozar algunos de los rasgos formativos del juego infantil, recurriendo para ello a la historia de la educación mediante

el análisis de algunos de los discursos, prácticas y testimonios de destacados educadores y educadoras del siglo pasado, interesados todos ellos por lograr una educación de la primera infancia más agradable y efectiva basada en el juego, gracias a la máxima horaciana del aprender deleitando.

El estudio histórico-educativo de la pedagogía lúdica infantil en nuestro país nos muestra cómo el juego ha transitado a lo largo del siglo XX por diferentes momentos, que van desde algunas experiencias aisladas de renovación pedagógica hasta la consolidación del juego como herramienta ideal en las aulas de infantil, pasando por la utilización del mismo para reforzar y potenciar la educación en los centros de maternales y párvulos. Así podemos apreciar cómo, de una manera progresiva y gradual, las virtudes del juego infantil han ido calando en el imaginario social colectivo de la pedagogía española contemporánea, hasta convertirse en la actualidad en un elemento imprescindible en cualquier acción pedagógica de educación infantil.

- **Sobre la eutrapelia, o la virtud del juego. Moralidad, historia y educación** / *Conrad Vilanou Torrano* (Universidad de Barcelona) y *Jaume Bantula Janot* (Universidad Ramón Llull, Barcelona)

47

En este artículo los autores analizan la génesis y evolución de la eutrapelia, entendida a modo de la virtud del juego. Se trata de un concepto que aparece en la filosofía aristotélica que fue cristianizado por Santo Tomás de Aquino. Gracias a este proceso, se suavizó el rigorismo de los Padres de la Iglesia que condenaron los juegos, teatro, diversiones, etc., aspectos que formaban la pompa diaboli. De esta manera, y a partir de la escolástica, se aceptó -no sin reticencias- el juego, que fue combatido -siguiendo el modelo del cristianismo primitivo- por el puritanismo de la reforma luterana que rechazó las diversiones y los juegos en general. Nos encontramos, pues, con dos realidades bien diferenciadas -una católica y otra luterana- que observarán actitudes dispares respecto al juego durante la Edad Moderna. Mientras la primera lo aceptará siempre que se ajuste a la virtud de la eutrapelia, la segunda mantendrá posiciones más radicales que responden a una ética rigorista que influye -incluso- en autores como Rousseau que se muestra contrario a la presencia del teatro en su Ginebra natal. Así pues, al amparo de la eutrapelia, el juego estará presente en buena parte de los discursos pedagógicos que van de la Baja Edad Media a la Modernidad, pasando por el Humanismo renacentista. También a través de la eutrapelia, el juego entrará en el mundo contemporáneo siendo aceptado por teólogos católicos como Hugo Rahner y protestantes como Jürgen Moltmann que establecerán los fundamentos de una teología lúdica que se basa en un Deus ludens que, a su vez, justifica la existencia de un homo ludens.

- **Play, Work and Education: Situating a Froebelian Debate** = Juego, trabajo y educación: situando un debate froebeliano / *Kevin J. Brehony* (University of Roehampton)

59

En la actualidad, se discute acerca del lugar del juego en la escuela y en la educación. Incluso en la enseñanza preescolar, donde es más probable encontrarlo, su situación es a menudo precaria. En este artículo se indica que en muchas tradiciones religiosas antiguas, el juego es visto a veces como algo pecaminoso, mientras que en el trabajo, su antítesis, se ve algo virtuoso. El educador alemán Friedrich Froebel se apartó radicalmente de estas valoraciones, e ideó un sistema de juego educativo basado en juguetes y juegos organizados para ser usados en su institución de educación de los niños pequeños, el *kindergarten*. Sin embargo, al mismo tiempo que era un destacado defensor de la idea del juego como una parte valiosa y necesaria del currículo infantil, Froebel subordinó su valor a lo que se pretendía lograr, el trabajo de carácter manual.

La lectura de Froebel y el movimiento froebeliano que se presenta aquí sitúa sus concepciones del juego y del trabajo en el contexto intelectual del romanticismo alemán y la filosofía idealista. Los contornos principales de pensamiento sobre el juego y el trabajo se trazan en los escritos de Kant, Schiller, Hegel y Marx, a través de una consideración del trabajo como algo al mismo tiempo emancipatorio y alienante. Este tema se desarrolla en el pensamiento de los principales románticos ingleses y diversos representantes de la tradición marxista, incluidos algunos apegados a la ideología soviética.

Se mantiene que los revisionistas de Froebel, como Schrader Breyman y muchos froebelianos inspirados por G. Stanley Hall y John Dewey, tendieron a abandonar la visión del trabajo adoptada por Froebel y a focalizarse más en el juego, ayudados por los intereses y hallazgos del campo en desarrollo de la psicología y el impulso de la escolaridad obligatoria.

- **La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia. Una propuesta teórica singular / Patricia Quiroga Uceda** (Universidad Complutense) y Jon Igelmo Zaldívar (Universidad de Deusto)

79

En este artículo se presenta un análisis teórico de la concepción del juego en las escuelas Waldorf. Se pone especial énfasis en el caso de la educación infantil y su relación con la actividad lúdica. Con el fin de abarcar un análisis de estas características, este trabajo se inicia con un acercamiento esquemático tanto a la figura del considerado ideólogo de esta singular alternativa educativa, Rudolf Steiner, como a los principios teóricos más destacados de la pedagogía Waldorf. Para este estudio se toma como referencia una perspectiva historiográfica crítica en clara sintonía con las corrientes contemporáneas del campo de la historia de la ideas. La aportación fundamental de este trabajo se centra en detectar seis características que definen desde una perspectiva teórica el juego para la educación de naturaleza antropológica. Estas características del juego en el jardín de infancia Waldorf son: su capacidad de contribución en la consolidación de ciertos hitos evolutivos, la vinculación que presenta con la naturaleza imitativa del niño, su ubicación en momentos que favorecen la respiración; la utilización de objetos hechos con materiales naturales y versátiles; la exclusión de elementos intelectuales de sus objetivos; y, por último, su vinculación con el desarrollo espiritual de los niños. Todo lo cual lleva a concluir con la principal novedad que aporta la pedagogía Waldorf al debate en torno al juego, la infancia y la educación, esto es, la necesidad que este movimiento pedagógico reivindica de integrar la educación al juego y nunca al contrario.

- **Playground as the Laboratory for Democracy. Mead on Games and Play** = El espacio de juego como laboratorio para la democracia. Mead sobre el juego y el jugar / *Núria Sara Miras Boronat* (FECYT/Universität Leipzig)

93

La actividad de jugar y el juego, que habían sido considerados como fenómenos meramente marginales o secundarios por el discurso filosófico dominante, ganaron una posición central en el conductismo social de George Herbert Mead a principios del siglo XX. Desde el punto de vista de Mead, los conceptos *game* (juego organizado) y *play* (mero jugar) no son solo importantes para el desarrollo de la personalidad del niño, sino que estos designan las formas de actividad esenciales por las cuales emerge el "yo" en conjunción con los distintos roles que el niño o la niña será capaz de desempeñar en el proceso de adquisición de una conciencia moral básica.

Los conceptos pragmatistas *game and play* son por ello un laboratorio esencial de la democracia en el seno de cualquier comunidad dada. Esos conceptos serán examinados en su potencial relevancia para la construcción de un modelo de sociedad específico dentro de un mundo global, un contexto que es mucho más difícil de comprender por ser mucho menos homogéneo que el contexto urbano en el que estos conceptos surgieron. Una mejor integración entre los modos de actividad humana (juego, trabajo, creación) y una sociedad formalmente más igualitaria y abierta podrían ser las respuestas de Mead a los nuevos retos globales.

- **El juego es un derecho y una necesidad de la infancia / José Luis Linaza** (Universidad Autónoma de Madrid)

103

En la introducción de este trabajo se plantea el carácter universal del juego infantil y su relación con las prácticas culturales locales, con referencias a las dos grandes teorías contemporáneas del desarrollo psicológico: Piaget y Vygotsky. A continuación se describen los diferentes tipos de juego que se dan en la infancia y la importancia que atribuyeron al juego de ficción los estudios de intervención de la segunda mitad del siglo XX. La relación entre el juego y la cultura, tanto en los juegos de reglas como en los de ficción, muestra la relevancia de esta en la comprensión e interpretación de la actividad lúdica infantil. Finalmente siguiendo el análisis de Bruner sobre la relación entre educación, epistemología y juego, se plantea la necesidad de no reducir la educación a la transmisión de los contenidos del conocimiento, y se aboga por estimular a los niños a explorar el propio proceso de conocer y de comprender, a iniciarse como epistemólogos dirigiendo su atención no solo al producto de conocer sino al proceso de conocer. Sus actitudes en el juego nos deben convencer de que esto es posible.

- **La potencialidad interactiva en aulas de educación infantil en función del estatus sociométrico y del tipo de actividad** / *Rosario Ortega-Ruiz* (Universidad de Córdoba. Greenwich Unversit, visiting professor) *Eva M. Romera* (Universidad de Córdoba) y *Claire P. Monks* (University of Greenwich)

119

El tipo de interacciones que se producen en la escuela infantil influye de manera decisiva en el desarrollo social de los niños y niñas, siendo el juego un contexto propicio para el fomento de relaciones interpersonales. Este estudio está dirigido a conocer el tipo de interacciones que mantienen los preescolares en función de su estatus sociométrico y del tipo de actividad, lúdica o académica. Se realizó un sociograma a 47 niños y niñas y a sus maestras de dos aulas de Educación Infantil de Córdoba y se observó durante una hora a 12 de ellos y ellas nominados como populares, medios o rechazados. Los resultados señalan que los rechazados reciben y emiten un menor número de interacciones positivas, siendo los populares quienes se relacionan con un mayor número de iguales, principalmente en las actividades lúdicas, en las que las interacciones con el adulto se ven reducidas con respecto a las de carácter académico. Los resultados se interpretan en aras de introducir mejoras en el contexto interrelacional presente en las aulas de infantil.

- **Play and Creativity at the Center of Curriculum and Assessment: A New York City School's Journey to Re-Think Curricular Pedagogy** = El juego y la creatividad en el centro del currículo y de la evaluación: viaje a una escuela de la ciudad de Nueva York para repensar la pedagogía curricular / *H. Lindsey Russo* (State Unverslty of New York at New Paltz)

131

Las experiencias de aprendizaje de los niños pequeños no pueden ser desgajadas de forma adecuada en áreas de desarrollo cognitivo, social/emocional y físico. Son integradas e interdependientes. Este equilibrio se puede lograr a través del juego creativo e interactivo, que soporta y proporciona andamiaje a todas las áreas de desarrollo y de contenido curricular. A pesar de la fuerza de la teoría y de la investigación que lo sustentan, en los Estados Unidos estamos asistiendo a la eliminación gradual del juego y las experiencias creativas en las aulas para niños pequeños. La legislación estadounidense, de 2001, *No Child Left Behind*, hace hincapié en un perfil académico y centra el currículo de la primera infancia en habilidades académicas como la lectura, la escritura y la aritmética. Sin embargo, el problema no es simplemente de estrategia pedagógica o posición filosófica. La forma de trabajar el currículo se ve también afectada por las percepciones de los profesores sobre el juego y la creatividad.

En el año 2009 comencé un estudio longitudinal que va siguiendo la clase piloto de una nueva escuela elemental independiente de Nueva York, que añade un grado cada año, y cuyo marco curricular se basa en el juego y la creatividad. Este artículo identifica los valores, la misión y el modelo de escuela. También explora y documenta cómo el currículo se está desarrollando para apoyar y dar andamiaje al aumento de las expectativas académicas, el papel de los docentes y de los niños en la ejecución del currículo y las perspectivas, percepciones y expectativas cambiantes de los padres y los maestros.

- **Menores y ocio digital en el siglo XXI. Análisis exploratorio de perfiles de usuarios de videojuegos en España** / *Xavier Bringué Sala, Charo Sádaba Chalezquer y Elena Sanjwo San Martín* (Universidad de Navarra)

147

Este trabajo aborda la importancia del juego infantil como elemento de desarrollo personal y social a través del estudio particular de una forma de ocio contemporánea con gran penetración entre los menores: los videojuegos. La investigación se centra en una muestra significativa de menores, usuarios de videojuegos, de centros públicos y privados de todas las comunidades autónomas españolas. El objetivo del análisis es doble: por un lado, establecer una tipología de usuarios atendiendo a variables sociodemográficas, uso de otras pantallas como elemento lúdico -ocio transversal-, la dimensión escolar y académica y la implicación de la familia -'básicamente del padre y la madre- en el uso de los videojuegos y sus posibles consecuencias. Por otro, el comportamiento de los distintos tipos de menores videojugadores en torno a dos dimensiones: el tiempo dedicado a las pantallas y al estudio, y la mediación familiar. Como resultado de la investigación se han obtenido ocho grupos distintos de videojugadores que se posicionan de forma diferenciada sobre las dos dimensiones citadas. El estudio confirma la hipótesis sobre la no uniformidad de los menores videojugadores atendiendo a las variables y dimensiones

seleccionadas. Concluye con una serie de recomendaciones educativas acerca del papel del ocio digital en los menores y su relación con dos ámbitos de especial trascendencia: el académico y el familiar.

RECENSIONES

- Pérez, c.; Escámez, J.; García, R ; Sanz, R y López, 1. (2012). **La acción educativa social: nuevos planteamientos** / *Victoria Vázquez Verdera* 167
- Altbach, P.; Reisberg, L.; Yudkevich, M.; Androushchak, G. y Pacheco, 1. (eds.) (2012). **Paying the Professoriate: A Global Comparison of Compensation and Contracts** / *Arturo Galán* 168
- Vázquez Verdera, V.; Escámez Sánchez, J. y García López, R. (2012). **Educación para el cuidado. Hacia una nueva pedagogía** / *Gonzalo Jover* 170
- Rodríguez Jiménez, R M. (coord.) (2012). **Educación en valores en el ámbito universitario. Propuestas y experiencias** / *Isabel Cantón Mayo* 171