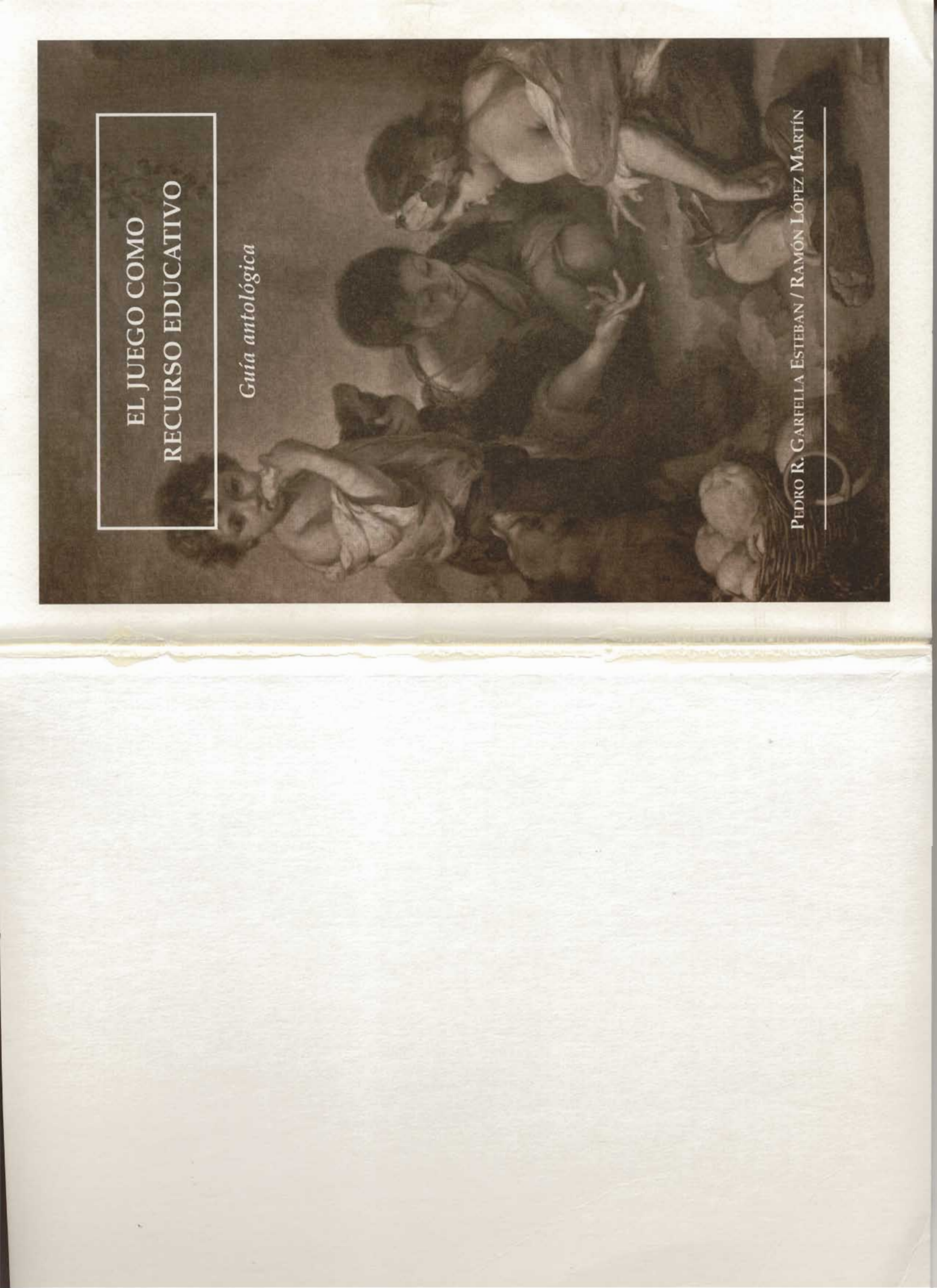


The background of the cover is a classical painting depicting a group of children playing with fruit. In the foreground, a young boy is seated, looking towards the viewer. Behind him, another child is visible, and to the right, a third child is leaning over a basket filled with fruit. The scene is set in a simple, rustic environment with a plain wall and a wooden floor.

EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

Guía antológica

PEDRO R. GARFELLA ESTEBAN / RAMÓN LÓPEZ MARTÍN

maz⁸⁸, otros como la obra del Mariscal Cailliere (*Colección de consejos para hacer carrera destinado a los hidalgos jóvenes*)⁸⁹, que presentan los juegos de azar como la única posibilidad de los hidalgos de bajo nivel social de hacer fortuna y elevar su condición, cuando no como un medio más de subsistencia.

Y todo ello en el contexto de severas prohibiciones legales desde mediados del siglo XIV. El Lib. XII, tit. XXIII, *De los juegos prohibidos*, de la *Novísima Recopilación*, recoge una prolija normativa jurídica desde la Ley de Juan I en Bribiesca (1387), *Prohibición del juego de dados, naipes y pena de los jugadores*, pasando por el Decreto de Felipe V (1720), sobre la *Derogación de todo fuero privilegiado, y sujeción a la justicia ordinaria de los contraventores a la prohibición de juegos de envite, suerte y azar*, hasta -por no excedernos en la nómina- la R.O. de Carlos IV (1800), sobre la *Prohibición del juego de cartones en los cafés y casas públicas*.⁹⁰

(88) A la amplia bibliografía presentada por MARAVALL, J.A., op. cit., puede añadirse COVARRUBIAS, P. de, *Remedio de jugadores*, 1543; ALCOCER, F. de, *Tratado del juego*, 1559, Salamanca; o LUQUE FAJARDO, F. de, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, Madrid, 1603 (reedición por Martín de Riquer, Real Academia Española, 1955, 2 Vols.).

(89) MARISCAL DE CAILLIERE, *La Fortune des gens de qualité et des gentilshommes particuliers*, 1661, citado en ARIES, Ph., *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Madrid, Taurus, 1987, p. 119.

(90) *Novísima Recopilación de las Leyes de España*, Madrid, 1805, t. V, lib. XII, tit. XXIII, pp. 402-14.

Puede citarse, asimismo, a título de ejemplo de reglamentación municipal, el *Manual de Consell* de la ciudad de Valencia, que recoge numerosas prohibiciones de juegos como el de los dados por "los escándalos, gritos, discusiones y riñas que se producían", o el "novel joch apellat dels naips" en 1384.

3.- Hacia la dimensión educativa del juego

Hasta bien entrado el Renacimiento la infancia no tiene sustantividad propia, permaneciendo el mundo del niño íntimamente ligado al de los adultos; se comparten los trabajos, los ambientes, los juegos, la vida entera. La iconografía medieval -salvo excepciones- es buena muestra de esta ausencia de preocupación específica por la infancia. Tan solo este sentimiento de ternura por el niño-bebé, llamado desde finales del Renacimiento "mimoseo", anuncia una mayor presencia pública del infante en la sociedad.

A partir del siglo XVII con la explosión escolarizadora de los países protestantes y la consolidación de los colegios y centros docentes en el territorio católico de la mano de jesuitas, oratorianos y escolapios, principalmente, el mundo infantil fue separándose del de los adultos, con espacios propios como la escuela, el colegio, la familia, etc. Esta misma dinámica acontece en el universo de los juegos, quedando unos en el ámbito de la infancia, y otros, exclusivamente vinculados a los adultos. Serán estos creadores de centros docentes antes mencionados, los que irán introduciendo los juegos propios de la infancia y juventud en sus programas y reglamentos colegiales, si bien es cierto que más con ánimo de control y regulación que como recurso educativo; no obstante, demostrarán un notable conocimiento de la psicología infantil y de la innovación pedagógica.⁹¹

Sin olvidar, una vez más, los dos planos (ideal y fáctico) en los que se manifiesta la enseñanza, y admitiendo la dificultad de trasladar las teorías o ideales a la realidad

(91) ARIES, Ph., *El niño...*, op. cit., cap. IV ("Breve contribución a la historia de los juegos"), pp. 93-142.

educativa, lo cierto es que durante el siglo XVII van calando lentamente en la cotidianidad escolar, algunas de las teorías reformadoras de los pedagogos de la época. Comenio, padre del Realismo Pedagógico, será uno de los autores que tratará de hallar un "artificio universal de enseñar todo a todos totalmente" (omnia, omnibus, omnino)⁹². Su concepto de escuela, "taller en el cual los jóvenes se forman para la virtud"⁹³, anotado en el *Orbis Pictus*, primera enciclopedia escolar ilustrada, augura ya la necesidad de aproximar la enseñanza a métodos más lúdicos y relajados.

En esta línea, el cap. VIII de su *Pampedia (Educación Universal)*, titulado "Pamdidascalía o cómo los cultivadores universales de las inteligencias, a saber, los maestros pampédicos, deben enseñar a todos todas las cosas totalmente; de su necesidad y requisitos", expone lo inexcusable de "convertir todas las escuelas, hoy lugares de trabajo, en lugares de juego (ludus)"⁹⁴. Para ello, no duda en apelar a la naturaleza como la verdadera conductora del proceso de enseñanza-aprendizaje: comenzar lentamente al principio, ir de lo fácil a lo más difícil, proceder siempre de forma gradual, motivar al alumno para que se ejercite siempre con placer, aplicar una disciplina suave y sin violencia, en definitiva, mantener un paralelismo constante entre el entendimiento, la lengua y la mano (comprender, verbalizar y aplicar).

(92) COMENIO, J. A., *Didáctica Magna*, México, Porrúa, 1971.

(93) COMENIO, J. A., *Orbis Sensualium Pictus*, en *Opera Omnia*, Academia de Praga, 1970, p. 191.

(94) COMENIO, J. A., *Pampedia (Educación Universal)*, estudio preliminar y trad. de F. Gómez R. de Castro, Madrid, U.N.E.D., 1992, pp. 158-63.

Apuesta, decididamente, por la introducción del juego como uno de los recursos de aprendizaje más efectivos y "naturales". Todo puede enseñarse a todos, y todo puede -debe según la edad- hacerse a través de juegos. Propone "(enseñar) todo por medio de juegos y de concursos, acomodados a las distintas edades, en la escuela de la infancia, de la adolescencia, de la juventud, etc." Cualquier materia puede convertirse en un juego atractivo: "alfabéticos, de lectura, de escritura, de pintura, de aritmética, de geometría, de música, de historia, de metafísica, de física, de técnica, de moral, de religión, y, sobre todo, de Historia Bíblica"⁹⁵. Y no ha de extrañar, que buena parte de sus obras estén escritas para facilitar la enseñanza, en la perspectiva didáctica de que con habilidad y buen método todo puede ser enseñado. El *Tirocinium* para el aprendizaje lecto-escritor; el *Orbis Sensualium* y el *Lucidarium*, para el cuidado de los sentidos; el *Janua Linguarum* o la Puerta de las Lenguas; el *Lexicon Vestibulare* y el *Sphinx puerilis* o colección de adivinanzas, son algunas de ellas.

Los esfuerzos del pedagogo moravo van dando resultados. A lo largo del siglo XVII irán apareciendo juegos didácticos al objeto de facilitar la enseñanza de diversas materias: juegos de cartas para el aprendizaje de la historia de los reyes, el latín o la literatura; juegos instructivos a modo de oca para el aprendizaje de la historia; etc.⁹⁶

Otro filósofo imbuído en el realismo pedagógico, introductor de este modelo en la educación nobiliaria o *ideal del gentleman*, será Locke. Próximo a las ideas de Comenio,

(95) *Ibidem.*, p. 162.

(96) VIAL, J., *Juego y educación. Las ludotecas*, Madrid, Akal, 1988, pp. 104-111, recoge las referencias de un buen número de estos juegos.

piensa que el aprendizaje no puede resultar una carga pesada ni una imposición, sino que la enseñanza debe ser, ante todo, motivación e inspiración del gusto por los estudios. Así como el juego le atrae al niño porque puede obrar libremente y emplear sus esfuerzos como quiera, debe el preceptor conseguirlo de la enseñanza para tener éxito en su trabajo. "Y, sin embargo -escribe-, pudiera conseguirse, cualquiera que sea la cosa que haya que enseñarle, que el estudio le divirtiese del juego, lo mismo que el juego le divierte del estudio."⁹⁷

En la creencia de que jugando se puede aprender en menos tiempo y con menos esfuerzo, idea procedimientos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es el caso de sus planchas de letras para el dominio de la escritura, o el juego del Royal Oak -formar palabras con un dado de 24 ó 28 caras en las que están impresas las letras del abecedario- para la enseñanza de la lectura. En el apartado sobre "Juegos de tabas y dados", volvemos sobre el juego mencionado.

El XVIII, siglo educador por excelencia en el decir de Ortega, va a sentar las bases de la educación moderna. Sobre la naturaleza (Rousseau) y la razón crítica (Kant), van a girar todos los planteamientos pedagógicos de una nueva educación, en la que se dará un paso más en el lento caminar de la utilización del juego como recurso educativo.

Para Rousseau la educación debe tener en la naturaleza su verdadera y única maestra. "Todo es bueno al salir de

las manos de su autor" o "dejad madurar la infancia del niño", son sus frases preferidas. La educación consiste en desarrollar una serie de disposiciones psicofísicas con las que el hombre nace, de forma progresiva, preservándole del contacto pernicioso de la sociedad, siendo éste el papel prioritario del educador, es decir, la facilitación del aprendizaje y no la manipulación del niño. En este contexto, el papel del juego es obvio: no hay nada más natural para el niño que el juego.

Por todo ello, no pueden diferenciarse en el niño las actividades de juego y trabajo. El primero debe estar presente en todas sus ocupaciones y más en la educación y en la escuela: "El que esté ocupado o el que se divierta -anuncia en *El Emílio-*, las dos cosas son para él indiferentes; sus juegos son sus ocupaciones, y no ve ninguna distinción. En todo lo que hace pone un interés que causa risa y no hay trabas que le detengan, demostrando el grado de su inteligencia y la esfera de sus conocimientos. ¿No es un espectáculo propio de esa edad, espectáculo que encanta y conmueve al ver un hermoso niño, alegres y vivos los ojos, sereno y risueño, hacer jugando las cosas más serias, o profundamente ocupado en los más triviales entretenimientos?"⁹⁸

Kant, sin embargo, aun reconociendo las virtualidades del juego, no llega a entender el fenómeno lúdico como una tarea más de la escuela, en la creencia de que trabajar y jugar son dos cosas distintas. "El niño -se lee en su *Pedagogía*⁹⁹- debe jugar, debe tener sus horas de recreo;

(97) LOCKE, J., *Pensamientos acerca de la educación*, trad. y notas por D. Barnés, prefacio, bibliografía y crítica por H. Quick, Barcelona, Humanitas, 1982, p. 126. Cfr. la Sección VIII "Las recompensas y los castigos (resumen)", pp. 123-149.

(98) ROUSSEAU, J.J., *El Emílio o la Educación*, Barcelona, Bruguera, 1976, Lib. II, p. 237.

(99) KANT, E., *Pedagogía*, trad. L. Luzuriaga y J.L. Pascual, ed. y prólogo de M. Fernández Enguita, Madrid, Akal, 1983. La obra, aparecida en 1803, res-

pero tiene también que aprender a trabajar. La cultura de su habilidad es, sin duda, tan buena como la del espíritu; pero ambos modos de cultura han de practicarse en diferente tiempo.¹⁰⁰ Con ello, a pesar de la constatada influencia que recibió de la lectura de *El Emilio*, se separa radicalmente del pedagogo ginebrino y distingue de forma clara entre la coacción-trabajo y el espíritu libre-juego; la tarea escolar, sin duda, pertenece al primero de los ámbitos y no deben mezclarse.

Este pequeño paso atrás kantiano en la consideración del juego como un elemento del trabajo escolar, no será óbice para que a finales del siglo XVIII sean ya numerosos los métodos y escritos didácticos que contemplan el juego como una estrategia educativa. Es el caso del *Método para dar a conocer y enseñar a los niños las letras*.¹⁰¹ del vicario valenciano Jaume Roig y Benet. Su procedimiento, dado a conocer en 1788, consiste en construir doce perinolas u ocho dados en cuyas 48 caras se colocarán los números y letras, de forma ordenada, situando en la primera las letras a, b, c, d y los números 1, 2, 3, y 4, en la segunda e, f, g, h y 5, 6, 7, 8 y así sucesivamente. Con ello, los niños toman contacto con las letras y números jugando y las aprenden con menor esfuerzo.¹⁰²

ponde a unas anotaciones tomadas por un discípulo, Rink, en edición autorizada por el filósofo.

(100) *Ibidem.*, p. 62.

(101) ROIG y BENET, J., *Método para dar a conocer y enseñar a pronunciar a los niños las letras, los números, las señales de la puntuación y algunas sílabas; por medio de los juegos de la perinola o de los dados*, en Archivo de la Real Sociedad Económica de Valencia, Mss. C-20, III, n° 2.

(102) Como claros antecedentes de este método, cabe citar, el *Juego de las letras o del alfabeto* de A. Fleurian (París, 1705), el *Método recreativo de enseñar a leer a los niños sin que se den cuenta...*, del Barón de Bouis (París, 1773), o el *Alfabeto de cartas ilustradas* del alemán Basedow (1780).

Esta proliferación de juegos y materiales didácticos mereció reacciones desfavorables, como la del caballero de Jaucourt en la *Enciclopedia de las Ciencias, de las Artes y de los Oficios*: "La novedad -escribe- dio curso en un principio a todos esos libros de juegos acomodados a las ciencias; pero, ahora que hemos encontrado buenos métodos para estudiar la historia, la cronología, la geografía, la fábula y la heráldica, son preferibles en vez de esos frívolos inventos de los que los jóvenes apenas sacan provecho alguno (...) observamos que cuando queremos luego instruirlos, creen que el juego continúa y son incapaces de prestar atención a lo que ya no es juego."¹⁰³

4.- El juego en la Pedagogía Contemporánea

Durante el siglo XIX y, de modo más intenso, en la presente centuria, se va consolidando la relación del binomio *juego y educación*; la máxima "aprender jugando", de manera paulatina, se va apoderando de la realidad escolar. Esta pequeña "revolución" de la pedagogía contemporánea viene enmarcada por una serie de vectores explicativos. Sin ánimo de exhaustividad, no podemos soslayar: el ideario pedagógico de autores como Pestalozzi y Froebel y sus planteamientos sobre las virtualidades educativas del juego; las aportaciones del campo de la educación especial, adaptadas a la pedagogía infantil por autores como Montessori o Decroly; la innovación metodológica propiciada por movimientos de renovación pedagógica como la Escuela Nueva; las aportaciones de la Escuela de Ginebra y las generadas a partir de la obra de Piaget; y, finalmente, el notable desarrollo tecnológico de la industria juguetera, generando toda una gama de productos lúdico-didácticos

(103) *Enciclopedia*, artículo "Ciencias", t. XIV, p. 793, cit. en VIAL, J., op. cit., p. 105.

de amplio uso en la educación formalizada. Abordemos, brevemente, la contribución de cada uno de ellos.

a) El ideario pedagógico de Pestalozzi y Froebel

Sin entrar en aportaciones como las del escritor alemán J.P. Richter¹⁰⁴, quien postula -quizás por primera vez- una pedagogía del juego, si bien desde una perspectiva experiencial y poco sistemática, no puede dudarse de que son Pestalozzi y Froebel, creadores del primer modelo formalizado de educación preescolar, los conformadores de una teoría del juego como recurso educativo.

Para Pestalozzi la educación consiste en "formar el juicio del niño hablando a los sentidos"¹⁰⁵; a través de la observación, el niño aprende el nombre de los objetos, sus partes, su número y aun la forma de éstos (lenguaje, geometría y aritmética); la intuición o "capacidad creadora del espíritu" realiza los esquemas de comprensión pertinentes. No es aventurado pensar que sean vitales aquellos ejercicios encaminados a desarrollar y formar los sentidos del niño: "Mas no será difícil a la madre -escribe- introducir un cierto número de ellos (ejercicios) en aquellos juegos de sus hijos que resulten apropiados para desarrollar y perfeccionar la vista y el oído. Pues es de desear que tal

(104) Ferviente admirador de Rousseau y entroncado en el idealismo kantiano, defenderá que el niño lleva consigo el germen del "hombre ideal", siendo el objetivo de la educación ayudar a su desenvolvimiento a través del juego, "primera poesía del hombre". Sus obras *Vida de la alegre maestra Maria Wuz en Auenthal* (1790); *Titán* (1800-1803); y, sobre todo, *Levana* (1807) -trad. española *Levana o teoría de la educación*, Madrid, 1924, t. I, Fragmento III, cap. III ("Juegos de los niños"), pp. 133-49-, reclaman una mayor atención de la historiografía pedagógica actual y, particularmente, de los estudiosos del juego.

(105) JULLIEN, M.-A., *Exposición del sistema de educación de Pestalozzi*, Madrid, Lib. León Pablo Villaverde, 1862, p. 148.

tipo de ejercicios sean propuestos más como juego que como cualquier otra cosa."¹⁰⁶

En este sentido, presenta toda una serie de juegos de construcción -cubos de madera, pirámides, prismas, etc.-, de modelado, de reconocimiento de formas, tamaños, colores, texturas, sonidos, etc., utilizables en la enseñanza de materias como la geometría ("doctrina de las formas" y "medida de las magnitudes"), cálculo, nociones de física y química y, en definitiva, en toda la educación de la primera infancia.¹⁰⁷ Son destacables, asimismo, sus lecciones de canto, música y la gimnasia natural y razonada de la que forman parte los juegos.

A pesar de esta profusa utilización del juego como elemento educativo de primer orden, no solo como facilitador de la intuición, sino como recurso de socialización y formación de la perspectiva moral, el pedagogo suizo -también en esto deudor de Kant- separa aprendizaje y juego. El siguiente párrafo es sumamente esclarecedor: "Al recomendar a la madre que evite a su hijo un tipo de enseñanza que lo canse, no quiero con esto defender la teoría de que el enseñar ha de ser siempre una ocupación entretenida o incluso como un juego. Estoy persuadido de que un maestro partidario de esta última idea comprometerá definitivamente las bases del aprendizaje -¿crítica a Rousseau?-. Si a los alumnos les falta un incentivo serio es imposible que realicen los debidos esfuerzos, con lo cual se llegaría precisamente a aquel resultado que yo quisiera

(106) PESTALOZZI, J.E., *Cartas sobre educación infantil*, Intr. y trad. de J.M.^a Quintana, Barcelona, Humanitas, 1982, carta XXIII, p. 114.

(107) Véase la amplia gama de actividades lúdicas, en JULLIEN, M.-A., op. cit., pp. 187-91 (geometría), 194-97 (cálculo) y 206-209 (nociones de física y química).

evitar tratando de ejercitar constantemente las capacidades mentales."¹⁰⁸

Froebel va más allá del concepto de "intuición" de su maestro Pestalozzi. Para el creador de los Kindergarten, el proceso intelectual es algo más que la impresión empírica de algo, se trata de actuar sobre las cosas con libertad, de provocar actividad y energía, de facilitar que el niño exprese su vida interior a través de la acción. El juego, se convierte en el recurso ideal para que el niño ponga en marcha su actividad creadora y fantasiosa. "El jugar - anota en *La educación del hombre*-, el juego, constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante esta época; porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo. El juego es el más puro y espiritual producto de la fase del crecimiento humano. Es a un mismo tiempo, modelo y reproducción de la vida total, de la interna y misteriosa vida de la Naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad, contento y paz, armonía con el mundo."¹⁰⁹ No pueden considerarse los juegos infantiles como algo frívolo, dado que toda la vida interior del hombre futuro, está ya presente en los primeros juegos de la infancia.

A lo largo de su dilatada trayectoria profesional, funda varias instituciones como el "Instituto para el cultivo de los impulsos de ocupación de la niñez y la juventud" (1837), donde pone en práctica su método de educar y ejercitar los sentidos -principalmente el tacto- a través de los juegos, o "La Institución para juegos y ocupaciones"

(108) PESTALOZZI, J.E., Cartas..., op. cit., XXX, p. 145.

(109) FROEBEL, F., *La educación del hombre*, trad. por Luis de Zulueta, Madrid, Daniel Jorro, 1913, pp. 56-57.

(1839), precedente inmediato de los primeros "jardines de Infancia" (1840).

A pesar de la importancia de sus teorías -con indudables raíces en pedagogos como Comenio, Rousseau o Pestalozzi- y la labor realizada en sus instituciones, será el material didáctico elaborado (dones y ocupaciones), perfectamente graduado y sistematizado, el que propiciará la inclusión de toda la tarea educativa en los límites del juego. Prüfer así lo subraya en una valoración de la importancia pedagógica de Froebel: "No solo halla plena satisfacción el impulso infantil de actividad en los medios froebelianos de juego, sino que en ese material se enciende y desarrolla rápidamente la fuerza original propia del hombre, la capacidad y la voluntad: modela la materia informe y anima la materia muerta."¹¹⁰

b) Las aportaciones desde la educación especial

Los juegos creados por Itard, Seguin y Bourneville para la educación de niños con deficiencias específicas -loterías, ajustes, juegos de construcción y montaje, etc.-, serán adaptados a la educación infantil por autores como Montessori o Decroly.

La Dr^a. Montessori, presenta la educación como la correcta organización del ambiente -tanto físico como psíquico- y de las ocupaciones de los niños, siendo éstos el centro de todo el proceso. "El gran problema de la educación -leemos en una de sus obras- radica, pues, en el respeto a la personalidad del niño y a dejar libre su actividad

(110) PRÜFER, J., *Federico Froebel*, trad. de Luis Sánchez Sarto, Barcelona, Labor, 1930, p. 168. Los dones y ocupaciones de Froebel, son analizados en la segunda parte de este libro, en el apartado dedicado a los "juegos de construcción, ensamblaje y encaje".

espontánea", para lo cual sólo "es necesario preparar antes un medio ambiente adaptado a su desarrollo."¹¹¹

Al igual que para el aprendizaje de las actividades cotidianas de la vida práctica (vestirse, asearse, alimentarse, etc.), la pedagoga italiana propone toda una serie de ejercicios para el apoyo del desarrollo intelectual. Esta primera ayuda, debe realizarse a través de "auxilios naturales" encaminados hacia una educación sensorial. Es aquí, donde el juego cobra un protagonismo de excepción. Series cilíndricas, cubos de distintos tamaños, prismas, listones, cajas con tablas de madera, cartoncitos, hilos de seda, bastidores para enlazar, ajustes de sólidos, campanas musicales o cajas de caracteres móviles, componen todo un arsenal de material didáctico que va iniciando al niño en los aprendizajes instrumentales. "Con el uso de nuestro material -apunta-se obtiene un verdadero ejercicio sistemático de la inteligencia: con él se ve obligado a efectuar una labor de comparación y de selección a fin de reconocer e identificar las diferencias de matices, de colores, de calidades, de cantidades, a relacionar los contrastes, las delicadas gradaciones entre varios estímulos y, en consecuencia, corregir los errores cometidos en la selección."¹¹²

Este mismo itinerario -"de la pedagogía del deficiente a la educación infantil"- recorrerá Decroly, médico belga cuyas originales aportaciones, unidas a la contribución de sus discípulos Descoedres y Monchamp, suponen un

(111) MONTTESSORI, M., *Manual Práctico del Método Montessori*, Barcelona, Casa Editorial Araluze, 1939, p. 25.

(112) *Ibidem.*, p. 77. Una correcta y entusiasta explicación del material citado, en SERRANO, L., *El Método Montessori*, Madrid, Public. de la Revista de Pedagogía, 1934, 3ª ed., pp. 52-74.

impulso decisivo para el desarrollo de los juegos educativos, su comercialización y aun su popularización.

Del extenso contenido de sus aportaciones destacan los juegos motores, auditivo-motores, visuales-motores, de relaciones espaciales, de asociación de ideas, de deducción, relacionados con la noción del tiempo, de iniciación a la lectura, escritura o aritmética de comprensión del lenguaje y una amplia gama de juegos diversos¹¹³, cuyo objetivo principal es el favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales y facilitar la iniciación de conocimientos concretos, a través del estímulo de la atención, retención y comprensión del niño. El inspector de Primera Enseñanza, A. Ballesteros, lo explica con claridad: "Su finalidad principal es el permitir una ocupación individual y autónoma de los escolares manteniendo su interés y despertando insensiblemente su afición a un hacer y una disciplina tanto manual como mental."¹¹⁴

c) La Escuela Nueva y su concepto del juego

El liderazgo de Montessori y Decroly, autores -como hemos visto- entroncados directamente en la perspectiva lúdica de la educación, facilitó que la Escuela Nueva asumiera la necesidad de luchar por introducir el juego en la realidad cotidiana escolar. Así, junto a principios como el paidocentrismo, el activismo, el naturalismo o la coeducación, estos movimientos de renovación pedagógica, difundirán la utilización educativa del juego como algo propio

(113) DECROLY, O. y MONCHAMP, E., *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*, Madrid, Morata, 1986, 2ª ed. Manejamos la 3ª ed., con trad. y notas de J. Orellana Garrido, Madrid, Lib. Española y Extranjera, 1932.

(114) BALLESTEROS, A., *El Método Decroly*, Madrid, Public. de la Revista de Pedagogía, 2ª ed. renovada, 1932, p. 82.

del niño. En los *Principios de la Oficina Internacional de las Escuelas Nuevas* (1919), redactados por Ferrière, se destaca que "el cultivo del cuerpo estará asegurado por la gimnasia natural, como por los juegos y deportes" (nº 9); asimismo, se postula una enseñanza basada en el interés espontáneo del niño, siendo la edad de cuatro a seis años la propia del juego (nº 15).¹¹⁵

De la influencia en nuestro País de las teorías sobre el juego de la Escuela Nueva, da cuenta los sugerentes trabajos de Manjón en el intento de aproximarse "al ideal de enseñar jugando y educar haciendo" a través "de todo un sistema de juegos pedagógicos"¹¹⁶. El juego de la rayuela para el aprendizaje de la historia -analizado en el apartado de "Juegos de suelo"-, los mapa mundi de relieve sumergido para la geografía, el "juego de los escapularios" para la lengua, las barajas de números o el "tablero contador" para las matemáticas, así como otros muy diversos para la enseñanza del dibujo, demuestran los esfuerzos del autor por implantar una educación lúdica.

De otro lado, autores como Luzuriaga o Ballesteros, entre otros, se harán eco de estos planteamientos educativos y se esforzarán en defender una escuela capaz de compatibilizar juego y trabajo como dos actividades complementarias y no antagónicas.¹¹⁷

(115) FILHO, L., *La escuela nueva*, Barcelona, Labor, 1936, pp. 103-104.

(116) MANJÓN, A., *El pensamiento del Ave María. Modos de enseñar*, Madrid, Patronato de las Escuelas del Ave María, 1948, p. 211.

(117) LUZURIAGA, L., *La nueva escuela pública*, Madrid, Public. Revista de Pedagogía, 1931, pp. 54-62 y BALLESTEROS, A., "El juego y el trabajo en la educación", *Revista de Pedagogía*, 133 (1933) 6-13.

d) La Escuela de Ginebra y la obra de J. Piaget

No podemos olvidar, aproximándonos ya al presente, las propuestas de la llamada Escuela de Ginebra y las generadas a partir de la obra de Piaget. La "Escuela para pensar de Charleston", es un claro ejemplo de las inmensas posibilidades lúdicas de su teoría. De otro lado, cabe mencionar los 179 juegos ideados por Furth y Wachs¹¹⁸, que abarcan la práctica totalidad de las áreas de pensamiento: visual, auditivo, manual, gráfico, lógico, social, o el pensamiento motor general y discriminativo.

e) La industria juguetera

Finalmente, la industria juguetera también ha aportado su granito de arena, llevando a la práctica las ideas desarrolladas por buena parte de los autores mencionados, lo que ha propiciado una mayor instauración de los procedimientos lúdicos en la práctica educativa formalizada. Si durante el siglo XIX y la primera mitad del XX han ido surgiendo multitud de juegos educativos¹¹⁹, los últimos años han vivido una auténtica explosión en este sector, no solo por la renovación de los juegos y juguetes de siempre, sino por la total introducción de saberes científico-tecnológicos.

En este sentido, a los tradicionales juegos de montaje y construcción (encajes, rompecabezas, puzzles, transformables o kits de montaje), de mesa y sociedad (manualidades, preguntas-respuestas, temáticos, itinerarios, de rol, etc.), o de material didáctico-escolar (esferas, anatomías,

(118) FURTH, H.G. y WACHS, H., *La teoría de Piaget en la práctica*, Buenos Aires, Kapelusz, 1978.

(119) VIAL, J., op. cit., pp. 106-125, referencia buena parte de ellos.

microscopios, etc.), hay que añadir los juguetes electrónicos como videojuegos, multimedia, videoconsolas, juguetes inteligentes, audiovisuales, etc.

Vivimos, que duda cabe, un auténtico "boom" de las actividades lúdicas. No faltan autores, sin embargo, quienes, sin cuestionar el valor pedagógico del juego como recurso educativo, limitan las posibilidades de éste a una correcta elección y uso por parte de infantes y maestros. Freinet, llama la atención sobre la sofisticación de muchos juegos y el abuso de estos en la institución escolar. "El juego -anota- no prepara más que muy accidentalmente para las actividades de la vida, aunque en algunos casos ejercite algunas aptitudes particulares o desarrolle ciertos sentidos." No podemos fomentar el desequilibrio del niño ante las dos zonas fundamentales de la vida: "la seria y constructiva del trabajo" y "la de distracción, destinada a compensar la tensión". "Esta separación de la vida en dos zonas opuestas -sigue escribiendo-, una que exige esfuerzos, sacrificios y sufrimientos, otra toda excitación y placer, contribuye a crear el desequilibrio que padecemos. Es comprensible con semejantes conceptos que el individuo poco precavido huya del trabajo y del esfuerzo para buscar el placer. Este es, en definitiva, todo el drama de nuestra época. Explica que el niño parezca muerto en la escuela y no quiera sujetarse a ninguna obligación, pero que se expande en el sector goce."¹²⁰

(120) FREINET, C., *La formación de la infancia y de la juventud*, Barcelona, Laia, 1972, pp. 28-29.

II.- GUIA PEDAGOGICA DE JUEGOS (EPITOME PRACTICO)



Tragabolas francés (a. 1900)
(Musée Suisse du Jeu)