



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL

**Gabriela María Contreras Ampuero
Rocio Venturo Huares
Coordinación de Conservación y Puesta en Valor
Qhapaq Ñan – Sede Nacional
Ministerio de Cultura**

Desde la antigüedad hasta nuestros días, el juego en sus múltiples formas y variaciones ha formado parte del desarrollo humano. Prueba de ello, son los diversos juegos hallados en contextos arqueológicos como es el caso del “Juego Real de Ur”, descubierto en una antigua ciudad sumeria del cual se ha conservado el tablero, las fichas, los dados y las reglas descritas en unas tablillas cuneiformes cuya antigüedad aproximada es de 4600 años; o los juegos Egipcios como el “Sennet” que según los estudiosos fue el juego de mesa más popular entre las clases sociales acaudaladas. Si realizáramos una línea cronológica de los principales juegos del mundo, esta sería casi interminable y deberíamos incluir por supuesto, los actuales videojuegos, videoconsolas de realidad virtual, etc. Podríamos decir que “jugar” es una actividad de tipo universal, y que *“siempre en todos los tiempos, pueblos, y culturas, el juego ha aparecido ligado al ser humano, a su desarrollo y evolución, a su vida individual y social. El juego no entiende de razas, edad o clases sociales, se da en todas las personas sin distinción (Palacios: 1998)*

¿Qué motiva al ser humano a jugar?, ¿por qué jugamos? son preguntas que se han formulado, desde distintos puntos de vista, psicólogos, antropólogos, sociólogos, pedagogos e investigadores interesados en encontrar una razón a la necesidad de jugar que tiene el ser humano. Como lo indica Sanuy (1998) *“la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... y brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan habilidades”*. Entonces, el juego satisface la necesidad que tiene el hombre de divertirse, relajarse y distraerse. Adicionalmente, mientras jugamos, compartimos y reforzamos los vínculos de amistad, compañerismo, y trabajo en equipo, es decir, *“el juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz, la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro del compañero” (Omeñaca :2002)* Finalmente, mientras jugamos aprendemos a manejar situaciones de tensión, a respetar las reglas establecidas, hacemos uso de nuestras habilidades y destrezas intelectuales y/o físicas, por lo cual el juego *“... favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, seguridad, concentración, reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto a las reglas del juego, la creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa...” (Minerva: (2002)*

Durante la infancia, el juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades físicas (rapidez reflejos, etc.), biológicas (coordinación y desarrollo de los sentidos, entre otras),

emotivas (resolución de conflictos, confianza en sí mismos), cognitivas (creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, etc.), verbales (amplitud del vocabulario, pensamiento lógico por citar algunos ejemplos) y sociales (respeto por los demás, y trabajo en equipo, entre otros). Utilizar el juego como herramienta didáctica, justamente ligada a la enseñanza-aprendizaje de las diversas materias que se imparten en el aula constituye una forma divertida motivadora e interesante de aprender. Karl Groos (1902), propone que el juego que se desarrolla durante la niñez constituye una forma de ejercicio preparatorio de las funciones y capacidades que el niño o niña debe poseer en su vida adulta. Piaget (1956) relaciona los diferentes tipos de juegos con las etapas del desarrollo intelectual de los niños:

- De 0 a 2 años: es la etapa sensomotriz donde los niños aprenden a reconocer su entorno a partir de las actividades y juegos de exploración y manipulación,
- De 2 a 7 años, es la etapa preoperatoria donde los niños desarrollan la inteligencia simbólica a través de juegos. Se pone en práctica la fantasía, la imaginación y/o la creatividad
- De 8 a 12 años, se desarrolla el pensamiento lógico, y la capacidad de resolver operaciones concretas, en tal sentido, los niños sienten interés por los juegos que involucran la construcción, creación, manipulación, etc.; ya que la comprensión de los hechos depende de las experiencias concretas y de las actividades manuales con determinados hechos u objetos
- Durante la adolescencia se desarrollan las capacidades relacionadas con la lógica formal, correspondiéndole así juegos de estrategia donde se necesita razonar para formular y probar posibles alternativas de solución.

Vigotsky (1966) analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de inter-relacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo. Finalmente, Huizinga (1978), realiza una caracterización del juego como una actividad libre, desinteresada, circunscrita a límites de espacio y tiempo, regulada por reglas y orden específico, que además es incierta ya que no se puede determinar el resultado, con un alto grado de motivación intrínseca, y generadora de tensión en el jugador, resaltando así su importancia e implicancia en las esferas de desarrollo social y cultural.

Tomando en consideración las corrientes citadas el Área Educativa del Qhapaq Ñan-Sede Nacional creó un aplicativo titulado "Juego de Pistas", el cual se realiza dentro de las salas donde la exposición "Qhapaq Ñan: el camino de la diversidad" ha sido exhibida. Esta actividad, dirigida para niños y niñas entre los 8 a 10 años de edad, tenía como finalidad que los participantes realizaran un recorrido por la sala, descubriendo ellos mismos los objetos y la información expuesta a partir de una serie de pistas que los participantes debían encontrar y seguir. De esta manera, se consiguió que los participantes se convirtieran en agentes activos de la visita al museo, dejando a las monitoras o guías, la función de acompañar la realización del juego, mas no del recorrido. Gracias a esta actividad lúdica, pudimos observar que los participantes mostraban una gran curiosidad por lo expuesto, un alto grado de observación de los objetos, gran atención por la información contenida en los paneles, y un trabajo en equipo y colaborativo interesante para culminar con éxito la actividad.



El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. De esta manera, se abre un abanico de posibilidades para la creación y/o desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia didáctica, el proceso de creación y/o desarrollo de juegos didácticos implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver jugando, este organizado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar. Una de las estrategias diseñadas por el I Área Educativa del Qhapaq Ñan- Sede Nacional, es el juego de mesa “Qhapaq Ñan, un camino para aprender”, cuya finalidad es que niños y

niñas entre 7 y 10 años aprendan temas muy puntuales sobre el Qhapaq Ñan: qué es, quién lo construyó, para qué servía, qué extensión tenía, quiénes lo utilizaban, etc. La estructura del juego presenta algunas reglas simples y concretas que los jugadores deben seguir. Este juego además de motivar en los jugadores la búsqueda de información sobre el Qhapaq Ñan, contribuye con del desarrollo de la atención, memoria y el respeto hacia las normas y a los jugadores.



Definitivamente, la utilización del juego como estrategia de enseñanza puede emplearse desde distintos ángulos. Si empleamos el juego dentro de las actividades motivadoras previas al desarrollo de los talleres (o de una clase), puede constituirse como una

herramienta para determinar los conocimientos previos que tienen los alumnos respecto al tema a tratar; si se emplea como estrategia que forma parte del desarrollo de un taller(o de una clase), podría constituirse en un elemento potenciador del aprendizaje significativo; y si se emplea como parte de las actividades finales o de cierre, podría servir para medir el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes. Finalmente, combinar la enseñanza con la diversión que proporciona el juego, convierte al aprendizaje en divertido, motivador e interesante.

Bibliografía

Chacón, P

2001 El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial

Hervas Anguita, E

2008 Importancia del Juego en primaria.

Huizinga, J

1978 Homo Ludens. A study of the play-element in culture.

López Chamorro, I

1989 “El juego infantil y primario”. En Revista Autodidacta.

Llagostera, E

2011 “El Ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo”. En Espacio, tiempo y forma. Serie II, Historia Antigua.

Martínez Rodríguez, E

2008 “El juego como escuela de vida: Karl Groos”. En Magister. Revista Miscelánea de Investigación. N° 22

Minerva, C

2002 “El juego: Una estrategia importante”. Universidad de los Andes-Núcleo Rafael Rangel. Trujillo. Artículo publicado en EDUCERE. Año 6 N°19.

Omeñaca, R, Ruiz, J

2002 “Los juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo

Ríos Espinoza, M

2008 “Johan Huizinga (1972-1945): Ideal Caballeresco, juego y cultura. En Revista Casa del Tiempo, Vol. I Época IV, Número 9

Rodríguez Arocho, W

1999 “El legado de Vygotski y de Piaget en la educación”. En Revista Latinoamericana de psicología. Volumen 31 N° 3

Sanuy, A

1998 ¿A qué jugamos? España: Marsiega