



Consejo de Formación en Educación
Instituto de Formación Docente de Rocha “Dr. Héctor Lorenzo y Losada”
Análisis Pedagógico de la Práctica Docente
Año 2021

Consentidos con sentido

El pequeño gran lugar del juego en la educación.

Profesora: Mtra. Marys Rippa

Tutora: Mtra. Marys Rippa

Alumno: Juan Manuel Etcheverry Lemos

Tabla de Contenidos.

1. Resumen
2. [Justificación](#)
3. [Palabras clave](#)
4. [Fundamentación](#)
5. Desarrollo:
 - [5.1](#) Escuela adulta, adulterada.
 - [5.2](#) Docencia en praxis.
 - [5.3](#) Jugando a educar la infancia.
 - [5.4](#) Desarrollando el juego.
 - [5.5](#) Expresión lúdica.
 - [5.6](#) Otras miradas en juego.
6. [Conclusiones](#)
7. [Bibliografía](#)

La educación, si, es un juego.

1. Resumen

La persona adulta, en su mundo adulto, vive sus días limitado por este concepto que le permite rara vez volver a ser niño, será el sistema, serán las normas, la mayoría de edad que predispone legalmente a «encarar» la vida adulta. La persona adulta en su adultez reniega el mundo de la niñez, no quiere porque no puede volver a ser niño y ya no piensa como tal, porque no debe hacerlo, no le corresponde hacer ni pensar ni decir cosas de niño. El niño al ingresar a la escuela debe entonces vivir una experiencia de pequeño adulto, pensada por adultos, que le muestran al niño que debe «trabajar» para conseguir lo que el adulto quiere que consiga, para que el niño descubra que luego, en algún espacio del tiempo, en ese descanso que llaman recreo, lejos de oídos adultos, lejos de pensamientos adultos, de su humor adulto, en algún espacio del tiempo de recreo el niño descubra que puede aprender.

Toda la vida, se juega y se vive jugando, las reglas del juego se construyen, se crean y recrean. Quienes proponen un juego pueden en cualquier momento abrirse a la posibilidad de recibir críticas y transformaciones sobre las reglas y condiciones que iniciaron aquel mismo juego. Así mismo, el juego crea un espacio limitado por reglas donde sólo sucede lo que se pauta en ellas y quien juega busca moverse con la mayor libertad posible dentro de esos límites desde antes establecidos. Poner al niño en el centro, pensar la educación desde la niñez; actividad, vitalidad, libertad.

2. Justificación

- El recreo es el tiempo para ellos, los maestros no debemos meternos- Dice una maestra que me mira a través de sus lentes negros con el celular en una mano y la taza de café caliente en la otra. -Está bien- respondo mientras algunas cabezas transpiradas esperan y preguntan si voy a seguir jugando a la mancha. Me alejo caminando, disimulando, me alejo, con ganas de estar bien lejos para seguir corriendo y conociendo, mientras juego, a esas personas que desean jugar conmigo casi tanto como yo deseo jugar con ellas.

- ¡Se terminó! ¡Se terminó!- Se acerca gritando una maestra con expresión de enojo, yo me callo y conmigo se callan las dos hinchadas. Algunos de los que juegan el partido se dan vuelta para mirar, - ¡Se terminó dije, váyanse de acá! Esto no es el estadio – Mirando alrededor descubro que la maestra decía una verdad, no estamos en un estadio, pero es que hasta hace un rato pasaba la ola por encima de las manos, el público tiraba papelitos, chiflaba y cantaba, se aplaudía un gol, se festejaba una atajada, quinto y sexto jugaban un partidazo, nenas y varones adentro y afuera de la cancha saltaban, se abrazaban y reían pero ahora, de golpe, se terminó, esto ya no es un estadio, la maestra tiene razón.

- Eh... ¿prismas rectos?- dice un niño de primero con un cuerpo geométrico de madera en las manos – ¿Estás seguro?- pregunto. Mirando a la ronda el niño busca respuestas. Mucha gente me mira a mí, yo miro a uno de sus compañeros que fijamente mira al niño y con la cabeza le dice que no. -¡Superficies curvas!-

espeta el niño que se ríe junto a sus compañeros y pone el cuerpo de madera en la caja correspondiente.

- ¡Estrellas!- Grita “El Colo” señalando el pizarrón, pongo cara de tristeza, dejo caer los hombros, el salón entero estalla en risas y aplausos, adivinaron la palabra secreta y con eso se ganaron el premio mayor, era el último intento, era “el Colo” otra vez arriesgando. Solo quedaba que todo el grupo escribiera “estrellas” en la hoja. “El Colo” se pone rápido a ayudar a los demás, escribe la palabra en una hoja y se la muestra a los más chicos. “Agus” tiene siete años, asiste a una escuela “APRENDER”, se anima a escribir poco más que su nombre. Hoy con la ayuda del Colo escribió 5 palabras y de premio se come un chocolate que nos donaron.

Un juego, todo es un juego.

Buscando en mi historia, en la historia de mis prácticas me descubro sobre todo jugando. Planteando el juego, pautándolo, grupal o individualmente. A veces hasta jugando sólo, con las manos mientras hablo, con la cara mientras escucho. La educación es un juego, el aula es la pista y todos¹ somos jugadores. Alumnado y maestras²: partes de una misma cosa, de una misma energía, dinámica, reglada y trampeada.

En este ensayo quiero profundizar en el lugar que le damos al juego dentro de la educación. Entendiendo el juego como un espacio articulador entre la

¹ En el presente ensayo usaré el singular masculino y femenino a mi gusto de manera que ni la escritura, ni la lectura del mismo se vean interrumpidas. Parto de la base de que somos iguales.

² Entiendo que el magisterio y la tarea educativa son lugares mayoritariamente habitados por mujeres, aunque los lugares de mayor “autoridad” dentro de la educación sean ocupados por varones.

realidad que se vive dentro y fuera de las aulas; una actividad propia de la niñez (y de todas las otras etapas evolutivas del hombre), inherente al ser humano, que puede ser estimulada para el desarrollo de la plena consciencia y el aprendizaje profundo entre otros objetivos.

Me dispongo entonces a analizar el juego, su definición, su vínculo con la tarea educativa, el desarrollo y la expresión. Claramente tratará el ensayo sobre educación; una educación sana, sabrosa, vibrante y evolutiva.

3. Palabras Clave

Juego- jugar- pedagogía- trabajo- escuela- educación- lúdico- expresión- desarrollo

4. Fundamentación

A partir de una potente cita de Durkheim se presentó el desarrollo de una idea de educación, un primer análisis de corte personal, una exposición de ideas referidas a la “transmisión de cultura” contemporánea en la educación.

El plan de formación docente del 2008 se encuentra con la definición de “Praxis” dada por los autores Carr y Kemis, permitiendo situar el ensayo y su postura frente a la “situación analizada”

Con el autor John Dewey y su obra “Experiencia y educación” buscaremos el vínculo entre los dos componentes del título de su obra y el lugar que tiene del juego entre ellos. También nos permite el autor entender los diferentes actores

participantes en el hecho educativo, institución, educando y educador, sus relaciones y desarrollo en particular y en conjunto.

Desde la obra de Bruner el presente trabajo se reformula y define el lugar del juego en el desarrollo del ser, en la vida entera del mismo, su función estructurante a lo largo del proceso evolutivo en que estamos inmiscuidos, la relación entre el mundo interno y externo, la naturalidad que esconde el juego ¿Qué importancia tiene el juego en nuestra vida?

Del libro “Pedagogía de la expresión” del maestro Raimundo Dinello tomaré algunas citas que hacen referencia al vínculo entre juego y expresión, la importancia del juego libre, la posibilidad de encontrar al propio niño en su juego, la necesidad de un cuestionamiento transformador en la práctica educativa. ¿Qué lugar le corresponde al juego en la institución educativa?

Más adelante, previo a las conclusiones, agrego algunos ensayos de maestras que responden a la escuela desarrollada por Rudolf Steiner, pedagogía Waldorf. Estos trabajos dan una idea cercana, cuidada y sutil de la potencia que tiene el juego en el hecho educativo. ¿Qué función tiene el juego en la educación?

En las conclusiones reúno reflexiones que decantan del análisis de autores, citas e interpretaciones. Un recorrido por las transformaciones vividas en este ensayo para responder a la pregunta: ¿Qué lugar tiene el juego en la educación?

5. Desarrollo

5.1 Escuela adulta, adulterada.

Para comprender mejor el contexto que disparó la presente investigación, la educación en palabras de Emile Durkheim (1922): “La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social”.

La persona adulta, en su mundo adulto, vive sus días limitado por este concepto que le permite rara vez volver a ser niño, será el sistema, serán las normas, la mayoría de edad que predispone legalmente a “encarar” la vida adulta. La persona adulta en su adultez reniega el mundo de la niñez, no quiere porque no puede volver a ser niño y ya no piensa como tal, porque no debe hacerlo, no le corresponde hacer ni pensar ni decir cosas de niño.

El niño al ingresar a la escuela debe entonces vivir una experiencia de pequeño adulto, pensada por adultos, que le muestran al niño que debe “trabajar” para conseguir lo que el adulto quiere que consiga, para que el niño descubra que luego, en algún espacio del tiempo, en ese descanso que llaman recreo, lejos de oídos adultos, lejos de pensares adultos, de su humor adulto, en algún espacio del tiempo de recreo el niño descubra que puede aprender.

¿Deberá aprender entonces a esconder su juego?

El juego es del niño, es del animal, de la cría, y el niño es cría y es animal y es juego.

La actividad lúdica nos brinda la posibilidad de trabajar con problemas reales. Dentro del juego existen pautas, reglas que deben ser cumplidas (y que, claro, pueden y deben ser desafiadas), que permiten plantear situaciones que lleven al alumnado a buscar soluciones para acercarse así al logro, a la consumación. Porque también es el juego una actividad que transcurre en una porción de tiempo. El juego es finito, empieza y termina; ocupa un volumen de vida. Toda la vida, se juega en la vida y se vive jugando.

Las reglas del juego se construyen, se crean y recrean. Quienes proponen un juego pueden en cualquier momento abrirse a la posibilidad de recibir críticas y transformaciones sobre las reglas y condiciones que iniciaron aquel mismo juego. El juego se transformará y seguirá siendo juego. La transformación del juego transformará también a sus jugadores que seguirán siendo otros jugadores pero los mismos, jugadores de otro juego, el mismo, pero otro.

Según Dumazedier podemos considerar que el juego es una parte fundamental en la recreación, actividad que nos acerca a un estado de diversión, descanso y desarrollo.

Casi cualquier tarea puede vivirse de manera más placentera y utilizando toda la atención que tenemos disponible si el juego se hace presente. El juego no solo ocupa una porción de tiempo, el juego crea un espacio limitado por reglas donde sólo sucede lo que se pauta en ellas y quien juega busca moverse con la mayor libertad posible dentro de esos límites desde antes establecidos.

En el juego involuntariamente se dejan en evidencia nuestras carencias, aquello que debiéramos aprender. Sea cual sea el juego siempre habrá

dificultades para cada quien decida jugarlo, dificultades que con el tiempo irán disolviéndose en soluciones que alimentadas por el mismo devolverán una visión individual o grupal sobre aquellas carencias que permitirá, en la mayoría de los casos, transformarlas en virtud. El juego es práctica, la transformación de las carencias en virtudes también.

¿Herramienta didáctica o postura pedagógica?

5.2 Docencia en praxis

El plan de formación docente del 2008 detalla que se requiere una formación académica superior que permita interpretar y entender la complejidad del fenómeno educativo. Intervenir en la formación del estudiantado propiciando la formación de sujetos autónomos que puedan deliberar, decidir y actuar. Estudiantes y docentes entonces se reafirman como sujetos de derecho inalienables, libres y responsables. El docente entonces asumirá su condición de sujeto situado en la sociedad y su contexto. Será creador y difusor de cultura, capaz de elegir y proyectar formas de vida dignas, respetuosas. Será por encima de todas las cosas promotor de desarrollo.

Para lograr este desarrollo, aquella autonomía y una necesaria responsabilidad será, parafraseando a Carr y Kemis, el propio docente es el constructor de la teoría de la enseñanza por medio de la reflexión crítica sobre sus propios conocimientos prácticos.

5.3 Jugando a educar la infancia

John Dewey (1938), conocido pedagogo, precursor de la hoy denominada “escuela nueva” considera que la nueva pedagogía tiene una “unidad fundamental” relacionada justamente con “una íntima y necesaria relación entre los procesos de la experiencia real y la educación”. El autor busca integrar en tiempos de separación, la experiencia y la educación. Siendo entonces precursor de una enseñanza, una escuela, que logre la conjunción natural de la práctica educativa y la experiencia vívida y vivida.

La escuela como lugar donde conviven las experiencias es cuestionada por Dewey cuando asegura que “la experiencia y la educación no pueden ser directamente equiparadas una a otra” en esta cita la duda se hace presente, una escuela donde reine la experiencia no es precisamente una escuela que eduque, no es esto condición suficiente. La experiencia es por sí misma, la vida es experiencia y ésta es más que un simple momento, que un rato en el tiempo, que una propuesta espontánea, finita e infinita a la vez. No solo el tiempo sino también el espacio es desafiado por aquella, siendo difícil determinar qué tan profundo “cala” la experiencia educativa. En palabras del autor “El efecto de una experiencia no se limita a su apariencia”.

Se nos presenta como fundamental la función del educador en la relación entre experiencia y educación ya que como dice Dewey:

“la misión de éste es preparar aquel género de experiencias que, no repeliendo al alumno, sino, más bien incitando su actividad, sean sin embargo más que agradables inmediatamente y provoquen experiencias futuras deseables”.

En este sentido el educador se muestra con el poder y el deber de guiar aquellas experiencias entendidas como parte de un proceso que encuentra su objetivo, su por qué y su para qué en un futuro, ese futuro deseable.

La visión de Dewey sobre la experiencia, la idea de un continuum, la vida entendida como un proceso acumulativo de experiencias que se van complejizando lo llevan a asegurar que “toda experiencia continúa viviendo en experiencias ulteriores” (Dewey, 1938). Hacia el otro lado, en un intento por razonar lógicamente el pensamiento, entiendo que cada experiencia tiene, entonces, una experiencia anterior, una experiencia fundamental. De esta manera podríamos llegar a suponer que existen experiencias “base” que habilitan una “mirada” sobre las que al día de hoy vivimos:

“...experiencias presentes que vivan fructífera y creadoramente en las experiencias subsiguientes.”

“Admito gustosamente que la nueva educación es más simple en principio que la antigua. Aquella está en armonía con los principios del desarrollo mientras que hay mucho que es artificial en la antigua selección y organización de materias y métodos”. (Dewey, 1938).

La crítica del autor a la institución deja ver su concepción de educación antes tratada en este mismo ensayo. Donde “Descubrir lo que realmente es simple y actuar sobre lo descubierto es una tarea sumamente difícil”, el acto educativo es natural, es simple, y lo artificial e impuesto protagoniza la tarea dejando poco lugar, complejizando, la cuestión educativa. Más adelante sentencia:

“una vez que lo artificial y lo complejo se ha establecido institucionalmente y engranado en la costumbre y la rutina es más fácil marchar por los caminos que han sido andados que lo es, después de adquirir un nuevo punto de vista, preparar lo que va implícito prácticamente en el punto de vista nuevo” (Dewey, 1938).

La institución educativa encuentra comodidad en la repetición de costumbres y rutinas arraigadas, caminos, ya surcos, que han sido transitados una y otra vez y dificultan la adquisición de un nuevo punto de vista. La institución y el individuo son análogos; sus primeros años de vida han de estar cargados de experiencias cuidadas, ya que dotarán de forma, de materialidad, a la experiencia vital toda, dándole un margen que luego será difícil cuestionar.

5.4 Desarrollando el juego

El psicólogo Bruner en su obra “Juego, pensamiento y lenguaje” se refiere a la niñez, al juego, a la adquisición del lenguaje y el aprendizaje afirmando que “se puede enseñar cualquier materia a cualquier niño en cualquier edad si se hace de forma honesta” (Bruner, 2002). La honestidad promovida por el autor, es

honestidad en la aplicación de los saberes, en la interpretación de los momentos que se están atravesando, en la atención e intención sobre los procesos propios de quien aprende.

“La disposición del niño para aprender no es idéntica en los diferentes momentos del desarrollo pero, a lo largo de todo él, hay una capacidad para aprender que puede movilizarse si se aborda la enseñanza desde el conocimiento de esas etapas y de sus características”. (Bruner, 2002)

Esto evidencia como un carácter fundamental de la enseñanza comprender, en el mayor grado posible, a aquel o aquella que toma el papel central en este hecho, digamos de otra manera, se debe conocer realmente la condición de niño, la condición humana, para comprender que el aprendizaje tiene para cada etapa del desarrollo una forma, un “cómo” que lo habilita.

Según Bruner “cualquiera podía aprender directamente de la experiencia y sin la intervención de una autoridad superior”, esto nos da la pauta de que el aprendizaje es un acto que “naturalmente” decanta de la experiencia, (seguramente Dewey agregaría a esta cita la palabra “interés” sin el cual ningún aprendizaje sería posible). Si nos basamos en la afirmación del psicólogo diremos entonces que el niño, la niña, aprende sin la necesidad de la presencia de un otro “superior” que le “enseñe”, no necesita de una autoridad para aprender ya que “el hombre puede indagar en la verdad y actuar sobre ella mediante su propia observación”.

Las experiencias son formativas, la realidad es educativa, y el desarrollo es entonces fruto del propio vivir, de experimentar, del jugar. En palabras de Bruner (2002) “El futuro está, pues, abierto y el progreso no sólo está asegurado sino es inevitable”.

El autor reafirma la tarea docente y el rol del educador asegurando que:

“Si es posible que el hombre pueda aprender de la experiencia, entonces nuestra conducta podrá estar organizada de tal forma que sea necesario que aprenda de la experiencia”. (Bruner, 2002)

De esta manera pone en primer plano la tarea docente, la importancia de una planificación que guíe, que le dé lugar protagónico a esa experiencia. Habilitar el juego es habilitar el aprendizaje; habilitar el aprendizaje es habilitar el desarrollo.

En el aula el juego y la posterior reflexión sobre éste serán fuentes de conocimiento que habilitarán una manera más amena de acompañar al desarrollo entendido como un proceso de crecimiento cuantitativo y cualitativo, de equilibrio entre el mundo interno y externo de quien aprende:

“el desarrollo es un esfuerzo por lograr el equilibrio entre dos conjuntos de principios que operan en el presente: asimilación del mundo al pensamiento representativo tal y como se ha desarrollado en ese momento, y acomodación al mundo por medio de cambios en el pensamiento que lo representen mejor”. (Bruner, 2002)

El proceso de aprendizaje deberá ser respetuoso con la niñez, respetar sus tiempos y sus formas, la educación es preparación y “dicha preparación está basada en la educación de la experiencia y de la acción” (Bruner, 2002).

En su obra Bruner recupera un concepto de Vygotsky, la zona de desarrollo próximo. Ésta es definida como:

“...la capacidad diferencial del niño para captar y utilizar las señales e instrucciones de aquellos que son más eruditos, más conscientes y más expertos que él, y quienes, de hecho, colaboran con él”. (Bruner, 2002)

Este concepto trata fundamentalmente del vínculo entre pares y entiendo que en el juego este vínculo es puro, no es alterado, se da espontáneamente y sin intermediarios. Deja ver la cita y la tendencia natural al aprendizaje. El aprendizaje se da, es auto-promovido y auto-gestionado.

Bruner estudia la conducta de los grandes primates y la compara con la del ser humano. Desde este análisis encuentra similitudes y correspondencias que iluminan su investigación con respecto al desarrollo y el aprendizaje. Es así que, por ejemplo, asegura: “como en los grandes primates debiéramos acercarnos a prácticas lúdicas, desde un rol participante, que nos emancipe a educandos y educadores de la ardua tarea del castigo y la amenaza “como modos de iniciar al joven a los patrones de interacción típicos de la especie” (Bruner, 2002). En esta cita el autor nos deja ver que existe la posibilidad de converger, educandos y educadores, en una misma práctica lúdica, en un juego, que tenga carácter

educativo, que enseñe más allá de un contenido programático explícito los patrones de conducta que nos permitan una convivencia armónica y provechosa. Más adelante habla de cómo en nuestra vida nos acompaña una conducta imitativa fundamental para el desarrollo y el aprendizaje “tras su primera aparición (...) este patrón de conducta que consiste en observar e imitar, ocupa gran parte del tiempo de los pequeños y los jóvenes” (Bruner, 2002). Con aprendientes que ocupan la mayor parte de su tiempo imitando, el rol del educador y su actitud se vuelven una pieza clave en el acto educativo, en la transmisión de la cultura, existe la posibilidad de desarrollar una educación que habilite y que no limite el natural desarrollo de la especie. La maestra que juega, entonces, enseña que existe la posibilidad de jugar, de aprender, de vivir jugando.

Para que quien aprende pueda apropiarse del conocimiento, aprenda de una conducta observada, debe darse la misma en un ambiente relajado, lejos de la tensión. “Esta observación requiere que la atención del joven se vea libre” y “ la incorporación de la conducta observada en el juego ocurre generalmente durante los períodos más relajados de la vida del grupo”. Así podemos ver como Bruner entiende la educación como un fenómeno libre, natural y grupal, que se da en un ambiente distendido. Quien educa, cuando se cumplen estas condiciones “sirve no solo como protector o “modelador” del joven sino como un modelo”, a seguir, modelo del cual aprender, materia prima enseñante, aún sin intención de enseñar algo “aunque no haya indicios de una conducta intencional de modelación ni de una conducta que sea específicamente “demostrativa” (Bruner, 2002).

El juego y el desarrollo resultan en aprendizaje. En grupo aprendemos, el juego tiene como fin ese aprendizaje de una o varias conductas, la resolución de una situación hasta hace un rato desconocida mediante la exploración, la imitación, la apropiación de un técnica aplicada en un momento oportuno. Claro está que “si están aprendiendo la posibilidad de salirse del laberinto, cualquiera sea la forma en que lo hagan (...) la observación ayuda.” (Bruner 2002)

El juego, en palabras del autor “es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por tanto, de aprender en una situación menos arriesgada (...) de esta forma el joven puede probar los límites de su acción con una relativa impunidad”. La actividad lúdica supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos “el juego no supone frustraciones para el niño” y al ser “una actividad para uno mismo y no para los otros (...) es un medio excelente para poder explorar” (Bruner, 2002). Esto es fundamental para el desarrollo, tener la posibilidad de experimentar las posibles soluciones proyectadas sin el riesgo a fallar sobre algo irremediable. El juego plantea el problema y promueve la búsqueda de sus posibles soluciones, siendo la mayoría de las veces el objetivo del propio juego esa resolución que acompañará a quien la aprehenda³ de ahí en más, estructurando lo que el autor denomina “anticipación”. “Despreciar el papel que desempeña la anticipación, a partir del procesamiento complejo de la experiencia pasada,(...) es ignorar una de las

³ Aprehender: tr. Coger, asir, prender a una persona o cosa. // Conocer algo sin afirmar ni negar nada acerca de ello.

propiedades más interesantes y genuinas de la conducta humana: su carácter de resolución de problemas” (Bruner, 2002).

La utilización de una nueva habilidad adquirida, este “impulso hacia la variación”, hacia la variabilidad de sus aplicaciones, el sentido práctico de esa nueva “herramienta” es probablemente lo que más estimula el aprendizaje. No es que sea la finalidad de las prácticas lo que motive al aprendizaje sino el descubrimiento de los medios de resolución. En el acto de jugar sucede que dos mundos se relacionan, se mezclan, se transforman, el juego y el juguete (la herramienta) son “un punto de partida para alejarse de la situación perceptiva presente (...) un pivote⁴ entre lo real y lo imaginario”.

En cuanto a los medios y fines, Jerome Bruner (2002) propone que mutarán a lo largo del juego dado que “estas modificaciones (...) son consecuencia directa de la misma satisfacción que proporciona”. Las variaciones evidencian una apropiación, manejo de la situación y búsqueda de nuevas metas a alcanzar; a nivel consciente o inconsciente la voluntad por aprender se hace presente mientras se disfruta del juego. El mismo no sucede al azar sino que se desarrolla en algo que el autor llama “escenario”, haciendo referencia a los marcos imaginarios establecidos por quién juega. Aclara más adelante que “No siempre resulta (...) fácil percibir el escenario de un juego infantil, pero siempre vale la pena observar con detalle para poder descubrirlo”.

Hablando de juego y aprendizaje señala que “en el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos” diferenciándolo del acto de

⁴ Pivote: Fig. Punto de apoyo. Pivotar: Intr. Girar sobre un pivote.

aprender al aclarar que “en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo”. El poder que nos otorga el juego de transformar el mundo de acuerdo a nuestros deseos habilita una transformación del ser para adaptarse a la estructura del mundo en que vive. De esta manera señala también que “el juego proporciona placer” y que “los obstáculos parecen necesarios pues, sin ellos, el niño se aburre enseguida” (Bruner, 2002).

En cuanto al juego en el ámbito educativo, entendido desde el rol del educador señala el autor que “es frecuente que recurramos al juego para obtener otros fines (...) debemos ser conscientes del riesgo que corremos con ello” dejando en claro que jugando se aprende mucho más que el objetivo que propongamos en un juego planificado; se aprenden formas. De esta manera, un juego que quisiera acercar un nuevo contenido podría estar enseñando paralelamente, por ejemplo, la competitividad. Más adelante aclara que “sin duda, el jugar con otros niños tiene una función terapéutica” (Bruner, 2002).

Bruner da un esbozo de una definición de juego cuando dice:

“Dejemos al niño libre, en un medio honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que poder imitar (...) Cualquier cosa o actividad que tenga una estructura, o que inhiba la espontaneidad, no sería realmente juego” (Bruner, 2002).

Deja claro entonces que el juego ha de ser libre, enmarcado en límites, que serán potentes decisiones previas al inicio del mismo. Por ejemplo, la elección de

materiales antes de una actividad, delimitación del tiempo y espacio a utilizar, modalidad (individual, grupal o colectiva). Hablando del juego libre pensado, elaborado, vivido como un proceso el autor plantea que “un juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos”. Señala también que “las secuencias de juego más largas y más ricas (...) eran actividades y materiales que permitían al niño construir algo. Es más, eran construcciones cuyo progreso podía ser apreciado por el propio niño”.

Interesante es ver cómo el progreso al descubierto, la evidencia de una construcción observada desde los propios ojos, estar en contacto con las decisiones tomadas, la visualización del camino le aportan riqueza al propio juego.

En cuanto a la presencia de una persona adulta aclara que, en sus observaciones “La presencia de un adulto (...) que le asegurará un ambiente estable y que, al mismo tiempo, le diera una seguridad y una información en el momento en que éste la necesitara” es de gran importancia dado que “el juego en solitario plantea tantas dificultades” y para su resolución “el pensamiento y la imaginación requieren con frecuencia el diálogo con un interlocutor”, alguien que asista al tejido de ideas, a realizar el entramado entre estas habilidades para lograr sortear los obstáculos que se presenten. “El desarrollo del pensamiento puede que esté en buena medida, determinado por las oportunidades de diálogo, de modo que dicho diálogo puede llegar a interiorizarse y a continuar funcionando por sí mismo en la cabeza de cada individuo”; el mundo exterior, es interiorizado para la resolución de los conflictos.

La importancia del juego en grupo es una vez más tratada en este trabajo aclarando que: “dos niños que juegan juntos pueden intercambiar ideas, pueden negociar sus intenciones, pueden elaborar los temas a medida que lo necesitan, pueden continuar jugando todo el tiempo que les sea necesario” (Bruner, 2002).

La necesidad de jugar encuentra su fin en el aprendizaje de una nueva habilidad, en la consumación de un proceso emocional, en la conformación de una nueva idea.

Es necesario recordar que los niños cuando juegan no están solos y que no es mejor que estén solos, por mucho que necesiten también algunos períodos de soledad. Pero, igual que necesitan un tiempo para ellos solos, necesitan también combinar las ideas que tienen en la cabeza con las que tienen en las suyas sus compañeros. Llamemos a esto negociación, o como queramos, se trata sin duda de la sustancia, no sólo del juego, sino del pensamiento. No dejemos que la escuela cultive únicamente la espontaneidad del individuo, porque los seres humanos también necesitamos la negociación del diálogo. Este le proporcionará al niño modelos y técnicas con las que operar después por sí mismo.

Por último, el juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a éste la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo. (Bruner, 2002).

Bruner deja claro, terminando su ensayo, que el juego necesita de tiempos de soledad que son igual de importantes que los tiempos de juego en compañía de otros. Los primeros permiten el contacto con el propio ser, los segundos permiten ser con los demás. De la misma manera explícita la necesidad de valorar

la actividad espontánea como aquella que promueva la negociación con el resto, el diálogo que permite luego (una vez interiorizado), operar con nuevos modelos y técnicas de manera autónoma.

5.5 Expresión lúdica

A niveles más sutiles el autor Raimundo Dinello hace un análisis de lo que el juego significa en el desarrollo del ser y de la educación. Un análisis pedagógico de la tarea educativa y la relación que tiene la misma con la actividad lúdica nos es acercado en su libro “Pedagogía de la Expresión” del año 2003.

“Frecuentemente se comienza por aquello que se tiene que enseñar cuando actualmente se debería comenzar por focalizar y reconocer a quienes tienen que aprender. La atención del sujeto es prioritaria.” Raimundo Dinello (2003) comienza su obra tomando postura frente al hecho pedagógico. La escuela nueva se deja ver así como su tinte crítico frente al actual desarrollo de la educación. “Frecuentemente” da nota de una hegemonía por él percibida a la cual propone un “deber” de cambio. Fundamental el cambio si vemos que hace referencia ni más ni menos que al centro de la educación.

En “Pedagogía de la Expresión” Dinello pone en el centro a la niñez y desde allí describe una situación ideal educativa que se relaciona con la expresión, la creatividad, el juego y la alegría. “Sería oportuno asociar los procesos de escolarización a las vivencias de alegría y disfrute así como también de desafío y

riesgo”. Muestra aquí su ideal de escolarización, su noción de una institución educativa (escolar) a la que sería pertinente “ayudar” a dar un giro; fomentar una escuela en movimiento.

La expresión lúdica, la voluntad y potencialidad de la expresión en un ámbito de juego y a través del mismo son aspectos fundamentales en la pedagogía que Dinello (2003) desarrolla. Citando a Huizinga en su obra asegura que “todo comienza en la lúdica expresión del ser humano”. Es la propia cultura un producto del juego.

Respondiendo a las dicotomías que se plantean en el discurso hegemónico sobre la distancia percibida entre “juego” y “trabajo” en el ámbito educativo Raimundo Dinello dedica un párrafo a la explicación del proceso de construcción de conceptos a través del juego:

“¿Cuál es la secuencia que puede llevarnos desde la impulsión lúdica a la construcción de conceptos? En nuestra experiencia se dibuja la secuencia iniciada en actividades lúdicas con alegría e imaginación, que se incrementan en la expresión creativa confirmando que el sujeto puede modificar al objeto, facilitando en esa dinámica fuertemente interactiva la oportunidad de descubrir un conflicto pedagógico: el cual es compartido por el grupo y con la orientación del docente se encaminan todos en la búsqueda de nueva información”. (Dinello, 2003)

En el anterior párrafo el autor deja claro que la educación es un hecho que se da desde un impulso lúdico y que requiere de la atención de varios actores que debemos considerar con roles diferentes e igualmente importantes. En primer lugar, un sujeto inicia su actividad, se pone en movimiento, y comienza a modificar el objeto, interactuando. Descubre en esta dinámica el conflicto pedagógico. El mismo es luego compartido con el grupo y junto con la orientación del docente se “encaminan” en la búsqueda de información y nuevos conflictos. El rol docente, el grupo, el sujeto, parte de una misma “cosa”, cada quien en su rol, aportando al hecho educativo, enseñando y aprendiendo sin distinción. La educación vive si el juego se hace presente.

Aportando al análisis anterior diremos que es el niño quien a través del juego se “encarga” de su propio aprendizaje ya que “en el proceso creativo el sujeto transforma la materia de la cual emerge un nuevo objeto de estudio” y es este mismo proceso creativo que lo ayuda “superando el egocentrismo que le impide aprender”. La interacción, el ser en grupo transforma al propio grupo en “equipo” posibilitando el “aprendizaje como labor complementaria”, impulsando “un espíritu de solidaridad”.

Raimundo Dinello deja ver qué es la enseñanza, qué se debe enseñar en la escuela y cuál es una de las posibles vías para lograrlo. El foco de la educación escolar es cuestionado cuando asegura que “la competencia de habilidades cognitivas debe conjugarse con la sensibilidad personal y una dimensión social” dejando ver su concepción de la educación y del ser. Entendiendo la escuela como un lugar para aprender y entendiendo el aprendizaje como “factor clave” ya

que “por él cada individuo evoluciona”. Será entonces un lugar para atender la integralidad de un ser que no solo puede medir su “desarrollo” en relación a sus habilidades cognitivas, es entonces que asegura que “precisamos sobre todo experimentar procesos de aprendizaje” y que “el sistema escolar continúa marginalizando” siendo necesario “que dicho sistema modifique los procesos de aprendizaje” y enseñanza.

Para el autor, en la misma línea que el psicólogo Jerome Bruner, el juego es natural, en él se conjugan “la expresión y la creatividad con el sujeto”. Plantea el “impulso lúdico” casi como un reflejo de los mamíferos: “una necesidad de moverse, de ejercitarse para crecer, de experimentar para aprender, de realizar ensayos de relaciones para convivir”, situando al sujeto como responsable de su desarrollo individual, pero también ensayando su habilidad social. Habla del juego como un “vector fundamental del desarrollo humano” y critica aquellas prácticas que no atiendan al mismo, que lo censuren, aclarando que “su negligencia permite calificar negativamente a propuestas pedagógicas que subordinan el sujeto a los diversos status de trabajo dependiente”.

Una vez más la cuestión juego-trabajo se hace presente, en este caso el autor considera que darle la espalda al juego en la educación es “subordinar” al sujeto a las lógicas de “trabajo dependiente”, marcando un camino por no lograr mostrar otros.

“El juego desarrolla las funciones básicas del ser humano: la motricidad, la afectividad, la socialización (...) De ahí la importancia de ser asumido (...) como tiempo para el niño, el joven y como

espacio de positiva predisposición para los espacios formales”.

(Dinello, 2003)

Volviendo al tema del aprendizaje el autor considera que “aprender es crear algo nuevo en nosotros, modificando el objeto externo éste nos transforma internamente”. El aprendizaje es fruto del diálogo entre sujeto y objeto, es interacción del interior con el exterior. Un sistema abierto que logra intercambiar materia y energía con su entorno, integrar para devolver un producto nuevo al mundo exterior, crear: “con su creatividad tendrá que resolver los múltiples problemas de integración a una sociedad en permanente transformación”; el ser humano se construye en permanentes reflejos entre su interior y lo que realiza exteriormente; su crecimiento depende del valor cualitativo de lo que recibe y de lo que puede realizar, es decir de expresarse creativamente.”

Para aprender “se aprende con alegría y libertad para crear, donde cada uno se afirma como sujeto, como protagonista de sus aprendizajes”. Se es dueño responsable, protagonista del propio aprendizaje si se siente alegría y libertad.

Aprender a través de la actividad lúdica “ofrece posibilidades de integración grupal necesaria a la convivencia.” Dado que “la dinámica ludo-creativa moviliza el entusiasmo, la inteligencia, pero sobre todo la participación de todos” y todas . Siendo entonces la educación fundamental para el desarrollo de la sana convivencia, el buen desarrollo de la vida social y la noción de comunidad; “sin educación solo resta la posibilidad de desencadenar violencia.”

En cuanto a la tarea educativa Dinello (2003) expone que:

“para crear un ambiente de estimulación el docente puede proponer situaciones abiertas: en parte de realización exigente y en parte de libre ensayo, de manera que cada sujeto pueda encontrar su espacio de protagonista, que experimentando descubra el placer de los aprendizajes y los beneficios de la interacción”

A través de la misma, da a entender que la atención a la diversidad (idea tan buscada y aparentemente difícil de alcanzar) se resuelve si la propuesta es lo suficientemente “abierta” como para contemplar las distintas realidades dejando que la actividad encuentre matices entre la “realización exigente” y el “libre ensayo”.

El impulso por aprender es inherente a nuestra condición humana y “el conocimiento es el fruto de lo buscado interactivamente por los estudiantes y de los aportes del docente para confirmar y evolucionar”. En la relación educativa la totalidad de quienes actúan en ella reciben la gracia del aprendizaje y el conocimiento. El sujeto se verá beneficiado cuando el juego se haga presente siendo que “experimentar su movimiento lúdico (...) le permitirá ocupar el espacio y encontrarse con sus congéneres que pueblan el mismo territorio, organizando así su cultura de convivencia, de enfrentamiento a las adversidades”. Será uno entre los demás, será parte de un grupo en su individualidad y será creador de los acuerdos que le permitan convivir armónicamente y encontrar la manera de afrontar aquellas situaciones que se le presenten como adversas.

5.6 Otras miradas en juego

Desde “otras escuelas” algunas personas se animan a desarrollar sus ideas con respecto al juego.

El juego libre es considerado atemporal y arquetípico por la Mtra. Gerda Salis en su ensayo “Juego libre, de vez en cuando”. En el mismo recoge los conceptos de juego y libertad conjugados en un trabajo que manifiesta la necesidad de darle lugar al juego libre entendido como “una posibilidad única para el niño de expresarse, actuar en el mundo, entender, crear, hacer frente a problemas, descubrir, imitar, intentar de nuevo y, en consecuencia, desarrollarse” pareciendo así un buen camino para el desarrollo de la persona.

Deja claro la autora que para que la “criatura” juegue “tiene que tener cubiertas sus necesidades básicas”, “sentirse segura y parte de una comunidad que la tenga en cuenta.”

Además del lenguaje oral, de la tan perseguida alfabetización, el juego es considerado una forma de expresarse, “el primer lenguaje” que conoce el infante antes incluso de la lengua materna; “el lenguaje del ancestro primitivo”.

Diferencia en el hecho de jugar “aspectos exteriores” que caracterizan al juego, los cuales son visibles y apreciables a primera vista de un componente “esencial” del juego al cual se accede al observar con “mayor profundidad”. Hace referencia en su distinción a lo que el niño “muestra”, “comunica”; lo que realmente lo “mueve” a jugar.

En cuanto al rol del adulto que acompaña ese juego (que la autora ve en decadencia como causa de las actuales tensiones que propone el sistema y sus pantallas y juguetes novedosos que limitan la imaginación, lo que Byung-Chul Han describe como “capitalismo de las emociones”, explícita que el juego libre necesita que estos “reconozcan por completo su valor; que apoyen la idea de que el juego es la mejor opción para que el niño experimente el mundo, que participe, que cocree y se enfrente a la vida”. Debe el adulto en el rol de “cuidador” (educador) cultivar “esta cualidad del juego en sí mismo. No basta con observar y valorar de forma externa sin cultivarla en el interior” planteando entonces un nuevo desafío para éste. Para la autora es fundamental “el contacto con el niño y conmigo misma, para poder percibir al niño y su actividad lúdica” dejando claro que tanto la observación como la participación activa en el juego son fundamentales para “estar en el juego” en contacto “con la conciencia del juego”. Se hace necesaria una “experiencia de presencia” libre de “conceptos, experiencias previas o metas” una conciencia “vacía y abierta a lo que muestra el juego”.

“Todo juego, en el que el hombre debe transformarse, en el que “desempeña” un papel, es sanador para el alma, le saca de la vía habitual y refuerza su libertad interior y su capacidad de adaptación” (Georg Kühlewind, 1988).

La Mtra. Irene Jung en su trabajo “Todo menos juego” habla de la importancia del juego libre, la autonomía y el aprendizaje vinculado al acto de

jugar. En su ensayo cuenta la experiencia de un maestro que debido a la desmotivación percibida en el alumnado decide propiciar momentos de juego previos al ingreso al aula.

Mediante la observación de la experiencia la autora nos llega a asegurar que los niños aprenden mientras juegan. En primer lugar aclara que jugando se aprende “sobre las cosas exteriores del mundo”, de esta manera es que “deben llegar a saber que las cosas de las que están rodeados pueden ser transformadas por medio de su actividad” tomando así conciencia de la posibilidad casi ineludible de “ejercer una influencia en el mundo”. Habla de las ideas y la posibilidad que brinda el juego de “hacer” y cómo en este acto se “aprenden cómo son las cosas en verdad”.

En el juego siempre se plantean reglas que no precisamente vendrán de algún adulto o de un actor distinto al que juega. El juego es reglado, es condición necesaria para determinar su existencia. Puede la regla ser simple o un conjunto de reglas que complejizan el propio juego. La autora pone en contacto con su observación diciendo que “los niños siempre proponen reglas en sus juegos” y aclarando la importancia que las mismas tienen, propiciando mediante su aplicación la conciencia de justicia. Las reglas en el juego grupal deben contemplar “concesiones” para que el juego logre continuar, enseñando así “competencias sociales”.

Joan Almon en su ensayo titulado “El poder curativo del juego” nos habla del juego como un indicador de salud del infante junto con otros tres indicadores que son: el modo en el que este “come, duerme y gestiona el uso del baño”.

Además señala, más adelante, que otro aspecto básico vinculado al juego es “la capacidad del niño para imitar a los adultos en sus tareas y recrear esas tareas en su propia situación de juego” promoviendo la realización de actividades frente al alumnado en simultáneo con la observación para el natural desarrollo de la actividad lúdica donde para Almon “...Los niños se sienten inspirados por el trabajo real y lo transforman en juego creativo gracias al poder de la imitación”.

La autora examina la imitación y el juego y el valor terapéutico del mismo entendido como una forma de atravesar procesos que permitan alcanzar el desarrollo “incluyendo aquellos que se necesitan para la curación”. “Los niños a menudo recurren al juego simulado para resolver los problemas que les molestan”, sigue diciendo, conectado con aquella idea del juego como primer lenguaje: “puede que no sean capaces de expresar el problema a través de un lenguaje racional, pero lo expresan en el juego”.

En su ensayo “Tomando el Juego Muy en Serio” la maestra Claudia Bobadilla expone sobre las “peligrosas consecuencias de la privación del juego” dando una mirada general de la creciente aparición de patologías diagnosticadas en niños y niñas cada vez más jóvenes.

En este trabajo habla de las habilidades sociales como “la empatía, la confianza y la solidaridad” que se desarrollan cuando somos parte de una “experiencia auténticamente humana” de “relación con otros seres humanos”. “Desde el inicio de los tiempos (...) hemos aprendido acerca del respeto, el intercambio, las negociaciones y las reglas a través del JUEGO LIBRE”. En esta

cita las referencias al juego libre y el carácter histórico y cultural que se tiene de él son perentorias.

La autora indica en su trabajo, basándose en “diversos estudios” que:

“el juego...es una parte medular del crecimiento y desarrollo neurológico...es la única forma que tienen los niños y niñas para construir cerebros cognitivamente complejos, especializados, sensibles, reactivos y adecuados socialmente”.

“...a través del juego libre se estimulan las manos, los ojos, el corazón y el cerebro como parte del todo”. (Bobadilla, s.d.).

De esta forma deja ver que es el juego una manera, un cómo, para atender al cuerpo entero, parte de un ser integral en desarrollo.

6. Conclusiones

Después de leer lo leído agradezco la oportunidad de enfrentarme a la tarea de realizar un ensayo sobre un tema a mi elección. Ensayar es también como jugar. Asimilación y acomodación entre los mundos, interno y externo. Teoría y práctica caminando juntas, desarrollándose hacia la especialización.

La primer experiencia, la segunda, todas, al principio cuestionadas duramente, desde un ego con ganas de jugar por sobre todas las cosas

encuentran ahora un lugar en el entendimiento de la tarea educativa que se me muestra llena de matices, todos válidos.

El recreo es el momento para que los niños jueguen, pero puede que quieran que el maestro juegue con ellos y eso es importante. Acompañar el juego de la manera que habilite, de una manera que no limite.

Empecé escribiendo este ensayo pensando en las posibilidades que brinda el juego como herramienta, como recurso didáctico. En este punto entiendo que el juego debe ser más que eso, es más que eso. El juego existe aunque no se nombre, aunque se le quiera sacar, aunque se le quiera prohibir, el juego nos acompaña, nos ayuda a aprender, nos ayuda a crecer y a desarrollarnos.

Es el juego, natural, libre, sustancia de vida lo que hace de la experiencia una experiencia educativa, dotando de interés el acto, en el juego de aprender.

Siento que en el ámbito educativo existe una tendencia que vincula al aprendizaje con el trabajo y lo pone lejos del juego. Se me ocurre que quizá esto se deba a que la educación, definida como la transmisión de saberes de una generación adulta a la generación siguiente, (a la niñez) es una acción planificada, en algún punto, pensada, ideada, por adultos para niños.

Negligencia es una palabra fuerte, Dinello la usa en su libro y me resuena. La escuela que intente censurar el juego, esa escuela que sólo se evoque al “trabajo”, incluso aquella que llene constantemente de pautas el juego es desde ahora una escuela “negligente” por no atender, por no reconocer el valor también del juego libre.

Jugar entonces, en una escuela que habilita el juego, (acción situada, como diría Huizinga, entre “instinto” y “espíritu”) llevará al niño a descubrir en sí y en el colectivo el placer, el divertimento, el aprendizaje y sobre todo el sano desarrollo de la psiquis y el cuerpo. No se debe olvidar que el juego tiene “una importancia capital en el desarrollo del niño” (Bruner, 2002) y “las consecuencias de la propia acción posibilitan la estructuración de ésta en el futuro” (Bruner, 2002).

La escuela será el lugar óptimo para aprender, a eso está destinada la institución, prepararnos para un “afuera” que presentará distintas situaciones que debemos de alguna manera solucionar.

El aprendizaje a través del juego, la socialización que éste trae consigo cuando se da en un ámbito social como el de la escuela pública uruguaya, las habilidades que con él se desarrollan, la posibilidad de ser parte de espacios lúdicos periódicamente permitirán al sujeto “anticiparse, liberando, de esta manera parte de su capacidad de procesamiento de la información, surgiendo la posibilidad de inserción de dicha conducta en secuencias más amplias y complejas” logrando así fomentar el desarrollo de un sujeto “íntegro” e “integral”, un sujeto realmente social, individuo en la totalidad.

El juego libre no debe confundirse, no es el juego descontrol, no significa la disolución de los límites, la rienda suelta al desenfreno. El juego libre es libertad de expresión de un ser en desarrollo que se encuentra deseoso de aprender el mundo que lo rodea.

De la misma manera el juego es desarrollo sin fin, jugar y crecer se acompañan, quitando los velos de las situaciones problema para dejar al descubierto una realidad llena de soluciones.

Articulamos mundos, vemos nuevas posibilidades, usamos nuevos ojos, nos abrimos a la exploración de una realidad que se nos presenta, se abre ante nosotros esperando ser explorada y aprendida. Es el juego el “pasaporte” a ese mundo en que tomamos contacto con el aprendizaje.

Privar al niño del juego, asirse a un programa que debe cumplirse a contrarreloj nos desvía del objetivo real, como dice Bruner “preguntar si el desarrollo puede ir más deprisa es “el problema americano”.

Acercándonos a una conclusión; poner al niño en el centro, pensar la educación desde la niñez; actividad, vitalidad, libertad. Salir del “banco fijo” al que le escribiera Julio Castro, salir del salón, saliendo y sin salir, el juego nos mueve, nos transporta, nos activa, nos libera, nos sentimos vivos, creciendo mientras nos acercamos al objetivo de desarrollarnos con integralidad, de aprender y aprehender, de ser uno con ese mundo que nos rodea. Lograr vivir por un momento, en un lugar, la experiencia de dejar de lado la opresión del peso de un aprendizaje, que presiona por encima de los hombros, los cuerpos, cada vez más, hasta alcanzar la uniformidad para alcanzar la meta de simplemente ser.

Bibliografía

Durkheim E. (1922). *Educación y Sociología*. Madrid: Península.

Recuperado de:

https://www.academia.edu/23304812/EDUCACION_Y_SOCIOLOGIA_POR_MILE_DURKHEIM

Dewey J. (1938) *Experiencia y Educación*. Buenos Aires: Losada.

Recuperado de: <https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2015/08/dewey-experiencia-y-educacion.pdf>

Bruner J. (2002) *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza editorial.

Recuperado de <https://www.inau.gub.uy/cenfores/biblioteca-digital/recursos-en-linea/download/4188/1904/16>

Dinello R. (2003) *Pedagogía de la Expresión*. Montevideo: Nuevos Horizontes.

Kühlewind, Georg (1988): *From Normal to Healthy*. (S.D): Lindisfarne Books. Recuperado de <https://ebook-new.com/access.php?id=arX0ReUctQMC&item=from-normal-to-healthy&data=mygardenjournal.com>

Jung, Irene (2011). Todo menos juego: Lo que el juego en la escuela significa para el aprendizaje. *Revista Erziehungskunst*. The Online Waldorf Library.

Recuperado de

https://www.waldorflibrary.org/images/stories/articles/Jung_totomenosjuego.pdf

Salis Gross, Gerda (s.f): *Juego libre, de vez en cuando*. The Online Waldorf Library Recuperado de

https://www.waldorflibrary.org/images/stories/articles/gross_juegolibre.pdf

Almon, Joan (s.f.): *El poder curativo del juego*. The Online Waldorf Library. Recueprado de

https://www.waldorflibrary.org/images/stories/articles/spalmon_healingplay.pdf

Bobadilla, Claudia (s.f.): *Tomando el juego muy en serio*. The online Waldorf Library.

Sánchez, C. (2020). Formato APA. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/>