

La educación a través del juego - Mediterráneo - 10/11/2019

La ventana de la UJI

La educación a través del juego

VICENT
Orti*



El 20 de noviembre del 2019 se celebrará el 30 aniversario de la Convención de los derechos del niño. Dentro del artículo 31 aparece que «Los Estados miembros reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes». Así, entre los elementos fundamentales que reconoce aparece el juego.

El juego es un elemento que forma parte de la especie humana. Cualquiera ser humano, independientemente del lugar de origen, tiene tendencia a jugar ya que el juego es natural o espontáneo, donde los participantes son libres de participar y siempre va asociado a la diversión.

Además de la diversión, el juego también es una forma de aprender y desarrollarse. Aprender a pactar y respetar unas normas, aceptar al resto de jugadores, desarrollar las habilidades y capacidades motrices, etc., son elementos que forman parte de la idiosincrasia del juego.

Dentro de la programación del II Congreso Internacional *Los juegos en la historia*, organizado por la Universitat Jaume I, el Instituto Ramon Muntaner y la asociación La Tella, que se ha desarrollado los días 8 y 9 en la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la UJI y que ha acogido alrededor

de 100 participantes de África, América, Asia y Europa se celebra, hoy en Sant Mateu, el festival MaestratGames que pone punto final al congreso. El festival Maestrat Games es la parte lúdica del congreso y está abierta a personas de todas las edades de manera que los asistentes podrán practicar juegos tradicionales de diferentes territorios explicados por asociaciones provenientes de diferentes regiones españolas e incluso internacionales. Tiene una especial cabida el encuentro de bolos con la presencia de 10 entidades que nos explicarán diferentes modalidades de este juego. Junto con estos destacamos juegos de carácter tradicional como la pelota valenciana, el boli dali, juegos de bureo, talleres de autoconstrucción de juguetes mediante la utilización de las cañas, exposiciones de juguetes antiguos y de fotografías antiguas sobre juegos practicados en el Maestrat, etc. También hay un espacio vinculado a actividades de relajación y de conocimiento corporal con un taller de yoga impartido por un experto internacional de la India y de un taller de tai-chi.

En este congreso internacional se han tratado las posibilidades educativas, sociales y terapéuticas de las manifestaciones lúdicas dentro del ámbito escolar así como en el tiempo libre y la necesidad de preservar éstas porque forman parte del

patrimonio inmaterial de la humanidad.

El congreso se ha estructurado en tres grandes bloques temáticos, teniendo todos ellos el juego como eje central. En un primer bloque se ha tratado la importancia de preservar el juego como elemento del patrimonio inmaterial de la humanidad y de los valores culturales que aportan en cada una de las zonas donde se practicaban. Los juegos se desarrollan en las diferentes culturas y van ligados a su patrimonio. A menudo, van acompañados de un vocabulario específico y expresiones que tienen sentido dentro del mismo, canciones, elementos rituales, etc. También se ha valorado la evolución lúdica vinculada a la interculturalidad donde, a través de las migraciones y los intercambios culturales, algunas manifestaciones lúdicas se han difundido a lo largo del mundo. Estas manifestaciones, en ocasiones, han acabado suplantando manifestaciones lúdicas de las propias sociedades acogedoras provocando la desaparición de las propias. Las actividades deportivas modernas han sido una de las actividades colonizadoras que han provocado el abandono o desaparición, de aquellas manifestaciones más tradicionales. Aun así, otros factores de carácter tecnológico como la televisión, los juegos electrónicos, las redes sociales, etc., y aspectos sociales como la reducción del número de hijos/as por fa-

milia, la evolución del espacio público, los vehículos a motor, la aparición de numerosas actividades extraescolares, etc., han contribuido a modificar la ocupación del tiempo libre por parte del ser humano, especialmente de los niños/as, y que ha provocado la desaparición del juego tradicional.

La importancia del juego para la salud también ha sido tratada, no solo su utilización como elemento de liberación de energías y tensiones, sino también las posibilidades para combatir enfermedades como el retraso del deterioro mental en personas de edad avanzada o enfermedades mediante la utilización de los juegos de mesa. Dentro de este bloque, y también vinculado a los aspectos didácticos, se han presentado algunas comunicaciones relacionadas con la inclusión de alumnado con enfermedades y trastornos específicos siendo el juego un elemento que permite su desarrollo favoreciendo una mejor inclusión.

El bloque del juego como elemento didáctico y herramienta para el aprendizaje, también ha formado parte del congreso. En él no solo se han tratado las posibilidades del juego para desarrollar los aspectos motrices del niño sino las posibilidades de la utilización de la pedagogía del juego para potenciar el desarrollo y asimilación de conceptos vinculados a otras áreas curriculares que tienen, a priori, una marcada concepción teórica. Esta pedagogía lúdica favorece el interés del alumnado al mismo tiempo que permite el aprendizaje y consolidación de los contenidos educativos establecidos por el marco escolar. ■

*Director del congreso 'Els Jocs en la història'

El juego, además de la diversión, es una forma de aprender y desarrollarse que incluye pactar y respetar unas normas
