APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

Síntesis

¿Por qué es importante?

El aprendizaje basado en el juego es un enfoque pedagógico que destaca la importancia del uso del juego para fomentar el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas. El juego libre y el guiado son dos tipos distintos de aprendizaje basados en el juego: el primero está dirigido por el niño y su motivación es interna, y el segundo es guiado por el adulto y está orientado a un objetivo específico del aprendizaje. Aunque el juego es un derecho legítimo en la infancia temprana, así como uno de los caminos más naturales en la exploración y en el aprendizaje, los niños pequeños disponen de cada vez menos oportunidades de juego tanto en el hogar como en la escuela. La importancia cada vez mayor que se le da a la preparación para la escuela, ha hecho que los programas de infancia temprana prioricen las actividades y pruebas estructuradas en detrimento del aprendizaje físicamente activo y basado en el juego. Sin embargo, este enfoque de aprendizaje tradicional no ha demostrado ser necesariamente el más efectivo, ya que se ha hallado que reduce la motivación del niño para aprender, y que tiene un efecto negativo sobre su atención y su regulación del comportamiento. Si tenemos en cuenta que los niños aprenden mejor cuando están mentalmente activos e interactúan con los materiales de forma significativa, es evidente que el aprendizaje basado en el juego debería convertirse en un aspecto inherente de su entorno, en la casa y en la escuela.

¿Qué sabemos?

El aprendizaje basado en el juego afecta el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y académicas del niño. Hay cada vez más evidencia que tanto el juego libre como el guiado

contribuyen de forma diferente a estos resultados del desarrollo. El juego libre parece ser especialmente beneficioso para el desarrollo de las competencias sociales y la autorregulación. Por ejemplo, el juego dramático, una forma de juego libre, permite a los niños resolver problemas al enfrentarse a conflictos, inhibir sus comportamientos impulsivos, expresar sus emociones, seguir normas sociales, y apoyar el bienestar emocional de los demás. *Tools of the Mind* (Herramientas de la mente) es un ejemplo de un programa de preescolar que se diseñó específicamente para mejorar las habilidades de autorregulación del niño mediante el juego dramático.

En comparación con el juego libre, el juego guiado parece ser más efectivo en la adquisición de habilidades académicas. Al estructurar el entorno, incorporar objetivos de aprendizaje y modificar juegos prediseñados, los padres y docentes pueden mejorar las oportunidades de aprendizaje de los niños pequeños. De hecho, muchos conceptos matemáticos, como los conocimientos numéricos, la clasificación, y la comprensión de relaciones espaciales y temporales, pueden aprenderse mediante juego guiado por adultos. *Building Blocks PreK* es un ejemplo de un programa basado en juegos y actividades lúdicas para fomentar la adquisición de operaciones matemáticas básicas.

A pesar de los muchos beneficios asociados con el aprendizaje basado en el juego, los docentes a menudo no tienen claro cómo proveer estas oportunidades en la escuela ni cómo evaluar el aprendizaje realizado durante el juego. La falta de una formación formal y la presión creciente para alcanzar los objetivos de aprendizaje prescritos pueden ser factores que contribuyen a estas dificultades. Finalmente, es importante recordar que los niños de todo el mundo no disponen de las mismas oportunidades de participar en el aprendizaje basado en el juego. En comparación con los niños de nivel socioeconómico más alto que viven en los Estados Unidos, los niños de comunidades con ingresos bajos en este país tienden a participar más en actividades de ocio, como medios digitales, que a participar en actividades en exteriores o actividades lúdicas con adultos. La diferencia de acceso al aprendizaje basado en el juego puede, a su vez, perpetuar la brecha de logro entre los niños de distintos orígenes socioeconómicos.

¿Qué podemos hacer?

Dado el número cada vez mayor de niños usuarios activos de dispositivos electrónicos, se anima encarecidamente a los padres a controlar la cantidad de tiempo que los niños pasan con los dispositivos y los tipos de juego a los que juegan con estos. En una situación ideal, debería haber

un equilibrio entre el tiempo dedicado al juego digital y el tiempo dedicado a actividades de juego más tradicionales, como actividades de juego dramático o en exteriores.

Para promover las oportunidades de aprendizaje basado en el juego, es posible que para los padres y educadores sea conveniente estructurar el entorno de antemano. Al proveer una gama de juguetes diversa (por ejemplo, bloques de madera, materiales de manualidades, rompecabezas, libros, disfraces), se anima a los niños a crear juego dramático y explorar nuevas posibilidades. Además de preparar el entorno de aprendizaje, se anima a los padres y a los docentes a permitir a los niños elegir sus acciones libremente, ofreciendo a su vez orientación de forma sutil para asegurarse que exploran los aspectos básicos del entorno o del juego para alcanzar los objetivos del aprendizaje.

El campo del aprendizaje basado en el juego sigue siendo relativamente nuevo, y es necesario realizar más investigaciones para determinar los niveles de orientación adulta necesarios para: (a) promover el desarrollo y el aprendizaje académico, y (b) satisfacer las necesidades de los niños de entornos muy distintos. También es necesario realizar más investigación que documente las formas efectivas de evaluar el aprendizaje basado en el juego en la clase. Entretanto, los creadores de políticas pueden promover la legislación que fomente la integración del aprendizaje basado en el juego, en los programas escolares.. También se recomienda que financien campañas que promuevan una mayor concienciación pública sobre la necesidad del aprendizaje basado en el juego, en la educación brindada durante la primera infancia.