

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

Cómo negociar un enfoque holístico del aprendizaje basado en el juego: comentario

Angela Pyle, PhD

OISE, University of Toronto, Canadá

Mayo 2018

Introducción

El juego se considera la ocupación principal de los niños, y su potencial para el aprendizaje y el desarrollo ha sido ya estudiado en la investigación desde hace décadas. El concepto de aprendizaje basado en el juego ha reavivado el interés en el juego y lo ha situado en el centro del aprendizaje infantil. A pesar del potencial que presenta el aprendizaje basado en el juego, esta pedagogía presenta una implementación difícil, debido a la amplia definición del juego y a las diferencias de situación en las vidas de los niños y en sus entornos de aprendizaje. Los ocho artículos de este capítulo presentan estas perspectivas importantes y diversas sobre el aprendizaje basado en el juego y su importancia en el desarrollo infantil. En conjunto, presentan una visión de las posibilidades diversas del aprendizaje basado en el juego, y las distintas recomendaciones de estas contribuciones nos presentan un panorama prometedor para el aprendizaje de los niños.

Sin embargo, el principal reto al que pedagogos e investigadores siguen enfrentándose a la hora de implementar esta prometedora pedagogía es la discrepancia entre las recomendaciones de las investigaciones basadas en proyectos centrados en los componentes más pequeños, que ignoran los beneficios y los retos de otros conceptos e ideas sobre lo que es el juego. En las obras publicadas en este capítulo, hay unanimidad de que el aprendizaje basado en el juego ofrece más oportunidades de aprendizaje apropiado para el desarrollo que la instrucción guiada por adultos. Sin embargo, los diferentes puntos principales de atención de estas obras resultan en información discrepante que refleja el panorama actual de la investigación. De este modo, debemos centrarnos en los puntos en común entre las recomendaciones de estas obras, más que sus contradicciones.

Investigación y conclusiones

La investigación actual propone dos modelos de práctica opuestos. Existe suficiente evidencia de investigación que trata sobre el papel que desempeña el juego en el desarrollo infantil, lo que abarca desarrollo social, emocional, físico y cognitivo. Este corpus de investigación suele recomendar el juego sociodramático dirigido por el niño como parte esencial de este desarrollo. Este tipo de recomendación se refleja en la obra de Berk, que describe la importancia del juego imaginativo de los niños como factor contribuyente al desarrollo de la autorregulación infantil. Esta posición está ampliamente resguardada por la investigación.¹ Daubert et al. expresan además la importancia de este tipo de juego en su apasionada defensa de la inclusión del juego en las vidas de los niños en contraste con las políticas educativas americanas que están eliminando las actividades lúdicas para conceder más tiempo al aprendizaje académico riguroso.² Su posición en el papel del juego sociodramático en el desarrollo de habilidades sociales es importante y yo personalmente apoyo la inclusión del juego socio dramático dirigido por el niño en entornos responsables por el cuidado y la formación de los niños. Su mensaje no ha caído en oídos sordos. Sin embargo, su descripción del juego como una práctica dirigida por el niño reducida a una simple representación dramática simplifica en exceso la compleja naturaleza del juego y minimiza el potencial de aprendizaje de esta multifacética actividad. Una investigación que abarque definiciones del aprendizaje basado en el juego más amplias reconoce los distintos tipos de juego que los niños pueden emplear para aprender, en vez de centrarse solamente en el juego sociodramático.³ Además, los objetivos de aprendizaje en los primeros años no son de naturaleza estrictamente basada en el desarrollo. El aprendizaje académico se ha convertido en la prioridad de muchos programas de aprendizaje temprano en todo el mundo, y el aprendizaje

basado en el juego presenta potencial para asistir en el desarrollo de estas habilidades de forma apropiada.

Hassinger-Das et al. tratan sobre el lado académico del aprendizaje basado en el juego en su descripción de la importancia del juego en el desarrollo matemático.⁴ No definen el juego solo como una actividad imaginativa dirigida por el niño, sino que describen el juego en actividades creadas con un propósito concreto y la importancia del educador para ampliar el potencial de aprendizaje académico mediante el juego guiado. La recomendación de la inclusión del juego guiado en entornos educativos se explica en más detalle en la obra de Weisberg et al., en la que se describe la necesidad de un equilibrio entre oportunidades de aprendizaje dirigidas por el niño y por el adulto, con juego facilitado por adultos comprensivos y cualificados como un ejemplo perfecto de este equilibrio.⁵ La investigación existente sobre el juego guiado lo presenta como un ejemplo ideal para el aprendizaje académico del niño, ya que combina la práctica del juego, apropiada para la edad del niño con el aprendizaje académico prescrito por los temarios basados en resultados cada vez más comunes en las escuelas norteamericanas.⁶ La inclusión del material académico va siempre acompañada de un llamado a asegurar que el aprendizaje académico no domine los entornos educativos y de investigación, como Berk y Bergen expresan cuidadosamente en sus contribuciones.^{7,8} Esta es una consideración esencial. Al igual que antes había argumentado sobre la importancia de no centrarse en exceso en objetivos de desarrollo, también tenemos que reconocer que el aprendizaje del contenido académico por sí mismo no basta. Como Danniels et al. y DeLuca claramente indican, los entornos de aprendizaje temprano deben encontrar un equilibrio entre el aprendizaje de desarrollo tan crucial en los primeros años de la vida del niño y el aprendizaje académico que construye los cimientos del éxito académico posterior.^{9,10} Comprender cuál es el equilibrio apropiado entre estos dos paradigmas es clave para la implementación de una pedagogía basada en el juego productiva. Las contribuciones de todos estos autores contribuyen a demostrar hasta qué punto hemos aprendido a valorar el aprendizaje basado en el juego y que poco sabemos sobre cómo crear un equilibrio.

En muchos de los estudios, los debates sobre la implementación del aprendizaje basado en el juego se centran en argumentos a favor o en contra del aprendizaje académico en entornos de aprendizaje temprano. Sin embargo, a medida que avanza la investigación sobre el juego, ha aparecido más evidencia de que los objetivos aparentemente dicotómicos del aprendizaje de desarrollo y académico pueden coexistir en el formato del aprendizaje basado en el juego.³ Sin embargo el objetivo de conseguir un equilibrio productivo no se limita a la integración del

aprendizaje académico en los primeros años. Los investigadores, creadores de políticas y pedagogos deben tener en cuenta las herramientas usadas por los niños en el juego. Por ejemplo, en su llamado contra la reducción del juego en las vidas de los niños, Daubert et al. consideran la tecnología como una barrera para el juego.² No obstante la reflexiva contribución de Edwards sobre el juego digital describe una relación de enriquecimiento entre el juego y el mundo digital, más que su oposición.¹¹ Mientras que los videojuegos de antaño requerían sentarse en el sofá y utilizar un controlador para manipular un personaje que realizaba tareas repetitivas como saltar de bloque en bloque, el mundo digital actual presenta oportunidades de aprendizaje muy variadas. De hecho, la tecnología digital desempeña un papel esencial en la resolución de problemas de hoy en día, así como en comunicación y mucho más,¹² sin mencionar su importancia futura en la vida de la mayoría de los niños adultos, tanto a nivel personal como profesional. Este tipo de debate indica la necesidad de reconocer los valores y retos de aprendizaje que cada tipo de juego presentan. El juego sociodramático proporciona un entorno ideal para desarrollar habilidades sociales, emocionales, físicas y de autorregulación, pero no es un entorno ideal para el aprendizaje académico.¹³ El juego dirigido por el profesor proporciona un entorno ideal para el aprendizaje académico, pero no está adaptado para el desarrollo de habilidades socioemocionales.¹³ El juego digital proporciona la oportunidad de jugar con la tecnología que será esencial para el éxito profesional de muchos niños, pero no proporciona la oportunidad de desarrollar muchas de las habilidades físicas esenciales para un desarrollo sano.¹¹ Cada uno de estos tipos de juego presenta a su propio rango de ventajas y desventajas, y retos, pero en conjunto ofrecen el tipo de pedagogía necesaria para un desarrollo y aprendizaje holísticos entre los niños.

Implicaciones para el desarrollo y las políticas

No existe un consenso en la investigación ni en las políticas sobre los medios de aprendizaje ideales para los niños. Cuando hablamos de aprendizaje basado en el juego, estos desacuerdos tratan sobre todo del tipo de oportunidades de juego que deberíamos ofrecer a los niños pequeños.¹³ Sin embargo en vez de empantanarnos en estos conflictos y permitir que enturbien nuestras definiciones de juego, deberíamos examinar los puntos en común entre estas perspectivas. Si realmente nos concentramos en lo que los niños necesitan para tener éxito en el mundo del mañana, no podemos simplemente centrarnos en una estrategia en detrimento de otra; la investigación debe determinar un equilibrio productivo y apropiado para el desarrollo.³ Para realizar esta titánica tarea, necesitamos una investigación en el centro de estos temas, que

intente hallar la manera de implementar un equilibrio en entornos de clase. Necesitamos también creadores de políticas que sepan apreciar el valor de estrategias de aprendizaje distintas a la meramente académica.

La principal barrera para investigar un equilibrio apropiado en el aprendizaje basado en el juego son los problemas metodológicos sobre la investigación de este.¹⁴ En su contribución, Bergen describe en detalle los retos metodológicos a los que se enfrentó.⁸ No obstante, se debe tener en cuenta que los estudios basados en laboratorio que utilizan el aprendizaje basado en el juego para ayudar a los niños a adquirir nuevas habilidades típicamente académicas pueden no reflejar de forma completamente rigurosa la complejidad de un entorno de clase. En las clases, la atención del docente se ve dividida entre varias demandas en conflicto a menudo provenientes de niños con distintas capacidades. Los investigadores que trabajen en aulas y en otros entornos de aprendizaje pueden contribuir a la solución presentando datos que muestren los beneficios tanto de la pedagogía basada en el juego como los resultados de los estudiantes y también cómo los docentes están trabajando para encontrar un equilibrio entre su tiempo y los objetivos de aprendizaje. Sin embargo, este no es el único reto al que se enfrentan los docentes.

Bergen identifica las distintas maneras en las que los docentes también están definiendo y así implementando el aprendizaje basado en el juego.⁸ Los estudios han hallado algunas perspectivas de docentes que interfieren con una implementación más amplia del aprendizaje basado en el juego. Entre estas están las posiciones de docentes cuyas ideas sobre el aprendizaje basado en el juego se limitan a los beneficios para el desarrollo del juego pero no tienen en cuenta el potencial de aprendizaje académico que este también presenta. Los docentes que mantienen esta perspectiva implementan juego libre dirigido por el niño sin tener en cuenta el rol del docente a la hora de ampliar el potencial de aprendizaje de este tipo de juego y de crear oportunidades de aprendizaje basado en el juego para niños.³ Estas definiciones y perspectivas limitadas del juego resultan en la necesidad única de información sobre dónde se halla el equilibrio.

Los docentes deben ser instruidos y se deben modificar los programas de aprendizaje para que incluyan las implicaciones más amplias del aprendizaje basado en el juego. También necesitan ser expuestos a definiciones inclusivas, más que divisivas, del aprendizaje basado en el juego. Las definiciones más amplias del juego deben ir acompañadas de descripciones de los diversos métodos disponibles para implementar el juego en el entorno de aprendizaje para que sea efectivo a la hora de promover los objetivos de aprendizaje de desarrollo y académico.³ Uno de los retos a los que nos enfrentamos en esta implementación proviene del clima pedagógico actual, en

el que se pone mucho énfasis en el uso de herramientas de evaluación que aseguran que los niños están cumpliendo con las expectativas y estándares de temarios estandarizados.¹⁵ Bergen afirma lo siguiente: “En general, el juego implica tipos de aprendizaje iniciados por el niño que no son fáciles de cuantificar, lo que hace que los adultos tenga a menudo dificultades para proveer estas oportunidades y evaluar el aprendizaje que tiene lugar durante experiencias de juego largas y ricas.”⁸ Así, como DeLuca acertadamente describe, se deben desarrollar prácticas y políticas de evaluación compatibles con el aprendizaje basado en el juego.¹⁰ El juego es una estrategia de aprendizaje apropiada para el desarrollo, ya que permite a los niños desarrollar y demostrar su conocimiento y habilidades de forma activa y centrada en el niño. Como este es el entorno donde los niños muestran mejores resultados de aprendizaje, es el entorno en el que más debemos centrarnos a la hora de evaluar el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Es posible que las herramientas estandarizadas tradicionales no permitan la evaluación de los niños en entornos basados en el juego, y que requieran tanto investigación como políticas que investigue y determine estrategias viables que permitan una evaluación holística del aprendizaje y el desarrollo en contextos basados en el juego.

Referencias

1. Whitebread, D. D., et al. Colman, P., Jameson, H., & Lander, R. Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational & Child Psychology*. 2009; 26(2), 40-52.
2. Daubert EN, Ramani GB, Rubin KH. Play-Based Learning and Social Development. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/play-based-learning-and-social-development>. Publicado: Febrero 2018. Consultado: 28/03/2018.
3. Pyle A, Danniels E. A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*. 2017; 28(3): 274-289.
4. Hassinger-Das B, Zosh JM, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. Playing to Learn Mathematics. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/playing-learn-mathematics>. Publicado: Febrero 2018. Consultado: 28/03/2018.
5. Weisberg DS, Zosh JM. How Guided Play Promotes Early Childhood Learning. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/how-guided-play-promotes-early-childhood-learning>. Publicado: Febrero 2018. Consultado: 28/03/2018.
6. Weisberg DS, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM, Kittredge AK, Klahr D. Guided play: Principles and practices. *Current Directions of Psychological Science*. 2016; 25(3):177-182.
7. Berk LE. The Role of Make-Believe Play in Development of Self-Regulation. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/role-make-believe-play-development-self-regulation>. Publicado: Febrero 2018. Consultado: 28/03/2018.

8. Bergen D. Cognitive Development in Play-Based Learning. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/cognitive-development-play-based-learning>. Publicado: Febrero 2018 (Inglés). Consultado: 28/03/2018.
9. Danniels E, Pyle A. Defining Play-based Learning. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/defining-play-based-learning>. Publicado: Febrero 2018 (Inglés). Consultado: 28/03/2018.
10. DeLuca C. Assessment in Play-Based Learning. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/assessment-play-based-learning>. Publicado: Febrero 2018 (Inglés). Consultado: 28/03/2018.
11. Edwards S. Digital Play. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed. tema. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/digital-play>. Publicado: Febrero 2018. Consultado: 28/03/2018.
12. Spires, Hiller A., Kee, John K., Lester, James. The twenty-first century learner and game-based learning. *Meridian Middle School Computer Technologies Journal*. 2008; 1(11): 1-4.
13. Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E. A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*. 2017; DOI: 10.1002/rev3.3097
14. Lillard AS, Lerner MD, Hopkins EJ, et al. The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*. 2013; 139:1-34.
15. Pyle A, DeLuca C. Assessment in play-based kindergarten classrooms: An empirical study of teacher perspectives and practices. *Journal of Educational Research*. 2017; 110:457-466.