

## **LOS JUEGOS DE MESA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

Por M<sup>a</sup> Cristina Pérez González

Para los profesores, la relación entre las actividades de juego y el encuentro entre amigos es tan evidente que parece un poco tonto hablar de ello. Sin embargo, nos gustaría traer aquí algunas ideas para contribuir a elevar el estatus que tanto el juego como la amistad deben tener dentro de la cultura escolar, ya que ni uno ni otro disfrutan del prestigio que creemos que se merecen.

Las últimas investigaciones en psicología del desarrollo social atribuyen a las relaciones entre compañeros y más concretamente, a la amistad entre iguales, un valor socializador bastante parecido al que tienen las relaciones con los padres y con los maestros.

Los niños y niñas comienzan su desarrollo social en lo que a las relaciones con iguales se refiere, a los tres años aproximadamente; y desde este momento van incorporando a su propia trayectoria de desarrollo personal las experiencias en las que participan, de entre las cuales “hacer amigos” y “jugar con amigos” son experiencias muy importantes.

Con todo lo anterior, podemos afirmar que la amistad, como el juego, tiene un componente de auto-elección y satisfacción que es básico para tener conciencia de la propia identidad personal.

El respeto a las amistades infantiles es, como el respeto a los juegos espontáneos, una meta de la Educación Infantil que debe concretarse en la programación de actividades que potencien ambos procesos sociales.

Los juegos en la etapa de Educación Infantil son buenas estrategias para que los niños encuentren amigos y afiancen la confianza de los que ya tienen. Además, les ayuda a elaborar de forma libre y satisfactoria su propia trayectoria de seres sociables y amistosos.

Nuestra labor, según lo que hemos visto, estará entonces en ayudar a aquellos niños y niñas que tengan más dificultad en tejer sus propias redes de amigos, haciendo que participen de la manera más activa posible en actividades conjuntas para que se conozcan y se elijan.

Como maestros, y desde nuestra propia experiencia, sabemos que muchas veces las metas de educación para la solidaridad, la tolerancia y la comprensión social se alcanzan antes y mejor si permitimos que los niños sean espontáneos en la elección de sus propios círculos de amistades.

La fuerza cognitiva de los juegos tradicionales de mesa reside en que la regla interna de la acción pueda ser bien acoplada a la actividad cognitiva lógica de los sujetos.

Así, los juegos de cartas, para que sean estimulantes y creativos deben dejar poca responsabilidad al azar y mucha a la capacidad de hacer combinaciones y relaciones; deben dar la posibilidad de establecer hipótesis y comprobar cómo se comportan los otros ante las decisiones que tomamos.

Los compañeros se estimulan entre sí para jugar a juegos de reglas; los adultos solamente debemos proporcionarles el material que creamos conveniente y el permiso que se considere oportuno.

Disponer de juegos tradicionales de mesa y de modernos juegos lógicos, y organizar las condiciones de tiempo y espacio para que los niños y niñas acudan a jugar con estos materiales es abrir una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultan fácilmente extrapolables a otras tareas, incluidas las escolares.

Desde aquí proponemos el establecimiento de una zona de juegos de reglas, a la que los niños y niñas puedan acceder, en parejas o en grupos pequeños y bajo las normas que la maestra o maestro establezca para el uso del material.

Ya hemos hablado de la importancia de establecer las normas de diálogo con todos los miembros de la clase, es decir, de elaborarlos de forma conjunta. Esto vale para la constitución de las normas de acceso a cualquier espacio de juego.

No todos los juegos de reglas son bien usados por los niños de edad entre tres y seis años, pero algunos sí acceden con facilidad a sus normas. De cualquier forma es bueno que estén en el aula y que se comience a jugar a ellos espontáneamente.

La experiencia de intentar acoplarse a un sistema de normas establecidas que están por encima de la decisión arbitraria que cada niño pueda tomar, va creando en los niños y niñas una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que es muy útil para el desarrollo social y para el proceso cognitivo.

Los juegos de mesa pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan que son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto su adecuada duración (alejada de las interminables partidas de Monopoly).

Al publicarse cientos de juegos de mesa cada año por todo el mundo, muchos de ellos proporcionan multitud de beneficios desde el punto de vista pedagógico. De hecho, se puede encontrar un juego adecuado para cada área temática en cualquier programación.

Las habilidades más relevantes que se estimulan con los juegos están entre las más importantes a las que un sistema educativo puede aspirar: las habilidades inter- e intra- personales, para un trato respetuoso y comprensivo en la relación con otras personas.

La mayor belleza de los juegos de mesa es que se juegan en grupo con otras personas. Sea un grupo de amigos, de completos desconocidos, o una mezcla de ambos tipos de personas, la partida de un juego está enfocada en su interacción social, y durante ese tiempo cada persona puede beneficiar a veces y molestar otras, al resto de jugadores.

Todas estas interacciones, combinadas con que (generalmente) en cada partida sólo hay un ganador, significa que las personas que juegan aprenden – o deben aprender – a tratarse amablemente, comportarse de forma adecuada dentro de la partida, y poner en práctica el mejor espíritu deportivo de las Olimpiadas (*Lo importante es participar – jugar, en este caso*).

Pero además existen juegos cooperativos, en los que las personas juegan juntas en la partida por un objetivo común – estos juegos son excelentes herramientas sobre la dinámica de trabajo en equipo.

Se pueden elegir juegos para cubrir una determinada necesidad pedagógica, para centrarse en una lección específica, para reforzar conocimientos, o para ayudar al profesorado a indagar cuánto de lo enseñado ha interiorizado de verdad el alumnado, o para aplicar los conocimientos fuera del contexto en que se aprendieron - esto es, ir más allá del mero *aprendizaje*.

Pero los juegos son además divertidos de jugar, y ese aspecto nunca debe ser olvidado pese a las enseñanzas pedagógicas *serias* que se quieran también inculcar. Precisamente por la diversión de jugar es por lo que los alumnos y alumnas pueden interesarse en un juego de mesa, y es precisamente por la diversión al jugar por lo que continuarán implicándose en la partida, más allá del refuerzo pedagógico para el que se pretenda usar el juego.

Los juegos de mesa se pueden usar de muchas formas con el objetivo de enseñar, reforzar conocimientos y actitudes, y, no olvidemos (que no es menos importante), divertir. Otra cuestión importante es que los juegos elegidos puedan formar parte de una *biblioteca de juegos en la escuela*.

Los juegos pueden ser usados en el aula para ayudar y extender las técnicas pedagógicas de enseñanza, pero si además se crea en la escuela un *biblioteca de juegos de mesa*, se pueden sustentar en ella otros propósitos extra-curriculares y actividades como clubs, asociaciones, días de juegos, noches de juegos de mesa, préstamos de juegos, y otras muchas.

Esto aporta una oportunidad a los estudiantes para encontrar diversión y aprender desde la experiencia de jugar una partida a un juego de mesa, más allá del ambiente de la enseñanza formal en la clase.

Los juegos son divertidos y deben ser una experiencia divertida, no una tarea. Como resultado de jugar, el alumnado pondrá en práctica un conjunto de habilidades

concretas, interaccionarán mutuamente y por tanto, se enfrentarán al reto de pensar por sí mismos.

Un club de juegos de mesa con sede en una escuela puede ser además una estupenda actividad para los estudiantes. No sólo se les proporciona un entorno adecuado para jugar y divertirse de forma positiva, sino que además se les proporciona un contexto social fuera de la normalidad lectiva, en el que poder desarrollar sus habilidades intra- e inter- personales y educarse en sus relaciones sociales.

En la escuela se pueden usar los juegos para ayudar a los niños y niñas con dificultades de aprendizaje, para proponer nuevos retos a los alumnos más aventajados, para cubrir necesidades especiales, para ayudar y promover las relaciones personales y para hacerlo en concreto con quien tenga dificultades de interacción con los demás. El resumen y la conclusión de todo esto es: Los juegos de mesa pueden usarse de muchas formas positivas en el contexto de la escuela.

#### BIBLIOGRAFIA

BRAZELTON, T. Berry, y GREENSPAN, Stanley I. (2005): Las necesidades básicas de la infancia: lo que cada niño o niña precisa para vivir, crecer y aprender. Barcelona. Graó.

ELSCHENBROICH, D. (2004): Todo lo que hay que saber a los siete años: cómo pueden descubrir el mundo los niños. Madrid. Destino.

M<sup>a</sup> CRISTINA PÉREZ GONZÁLEZ