

## Presentación

### Gonzalo Jover Olmeda y Patricia Quiroga Uceda

El juego no es, o no debería ser, algo extraordinario en la vida de un niño. Para un niño, vivir consiste en tener la capacidad de jugar. Los adultos a veces tendemos a separar demasiado lo que consideramos trabajo productivo de lo que experimentamos como juego. El juego es lo que hacemos por la diversión de la actividad en sí, mientras que el trabajo, decimos, es lo que hacemos porque tenemos que hacerlo.

El juego es uno de los principales factores en el crecimiento infantil. Esta fue la principal intuición de educadores reformistas como el pedagogo alemán Friedrich Froebel en el siglo XIX, quien acuñó el término «Kindergarten» (jardín de niños) como un espacio donde los niños crecen con un tipo especial de juguetes llamados «dones» y que fueron precursores de los juguetes educativos de la actualidad. Esta misma idea fue seguida por los pedagogos de la Escuela Nueva a fines del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX, quienes hicieron que el trabajo escolar se asemejara más a la actividad del juego. Rechazaron la imagen de los escolares sentados pasivamente en sus pupitres y abogaron por aprender activamente, de modo que se interesasen por lo que hacen, como cuando juegan.

El libro que presentamos a continuación aborda el juego infantil desde distintas perspectivas. Se trata de una compilación de textos elaborados por académicos en los que el juego infantil es estudiado desde la antropología, la teoría y la historia de la

educación, la tecnología o desde un enfoque social. Los autores forman parte en su mayoría del grupo de investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas, de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. El estudio del juego es una de las líneas de investigación preferentes para dicho grupo de investigación y cuenta con un amplio recorrido a través de estudios publicados y colaboraciones realizadas con entidades vinculadas al juego.

El libro comienza con *Nacidos para jugar: una faceta crucial de los seres humanos*. En este texto, escrito por Joaquín García Carrasco y que, en parte, da nombre al libro en su conjunto, se analiza el juego infantil desde una perspectiva antropológica. Dos cuestiones centrales recorren este trabajo: ¿cuál es o ha sido la importancia real del juego en la ontogénesis humana saludable? y ¿por qué jugar adquiere un valor vital imprescindible? El autor aborda en un primer momento la naturaleza del juego en el reino animal, el cual guarda muchos paralelismos con el que se desarrolla en los seres humanos. Así, el juego tiene un papel clave en el desarrollo de habilidades, en el mantenimiento de la salud y en la mejora de las relaciones sociales. De especial interés es la relación entre juego y vitalidad en el pensamiento de Ortega y Gasset, y es que, como analiza García Carrasco, el juego responde a una necesidad vital y al despliegue necesario de la vida humana en la obra del destacado filósofo español.

El siguiente capítulo, realizado por Laura Camas Garrido, es *El valor educativo del juego como experiencia estética cotidiana. Una conversación con Jane Addams, Neva Boyd y Yuriko Saito*. El texto comienza ubicando el estudio de la dimensión estética de la pedagogía a partir de la obra de Jane Addams y el estado que caracterizaba a la infancia de cierta «insensibilidad estética». Posteriormente, se analiza el concepto de «estética cotidiana» que algunos autores han atribuido a John Dewey y que ha desarrollado intensamente la filósofa Yuriko Saito. Estos

referentes dan pie a Camas Garrido a analizar el juego infantil como una experiencia estética cotidiana con implicaciones en el ejercicio de la democracia. El capítulo cierra con un estudio de los juegos folclóricos y la teoría de las abstracciones de la socióloga Neva Boyd, seguidora de las tesis de Addams. Para Boyd, los juegos, danzas y cantos folclóricos podrían ser considerados como experiencias estéticas cotidianas.

*Las pedagogías de Montessori y Steiner: una aproximación a su conceptualización del juego en la educación*, de Patricia Quiroga Uceda, pone el foco de atención en el modo en que el juego es conceptualizado en dos de las pedagogías alternativas que tienen una mayor presencia en el panorama educativo actual. A la luz de lo recogido en este trabajo se puede observar que se trata de dos modelos muy divergentes en lo que respecta al modo de entender el lugar que ha de ocupar el juego infantil en el espacio escolar. Al tiempo que Montessori busca dar continuidad a los lineamientos desarrollados en torno a la educación por autores como Rousseau y Froebel, Steiner rompió con esta línea de argumentación para generar una concepción propia y acorde con las *nociones* de la corriente esotérica de la antroposofía. En consecuencia, Montessori vertebró su modelo educativo más en torno a la noción de trabajo, mientras que, para Steiner, por su parte, el juego libre e imaginativo es fundamental en la educación infantil.

Silvia Sánchez Serrano centra su aportación en el análisis del movimiento de la educación lenta. Bajo el título *El juego en la educación lenta: una aproximación a las experiencias educativas de Inglaterra, Italia y España*, este texto nos ofrece un estudio comparado del desarrollo de este movimiento en distintos contextos. En un primer momento, la autora realiza una breve contextualización del movimiento de la lentitud. Posteriormente se analiza el primer caso, Inglaterra, donde la educación lenta emergió en clara contraposición a los postulados mercantilistas de la educación y se presenta el caso de la escuela de Summer-

hill como icono de un espacio educativo que, entre sus principios pedagógicos, ofrece tiempo y este puede ser dedicado para el juego libre. En el caso de Italia, este movimiento ha tenido un gran desarrollo gracias a Gianfranco Zavalloni, quien destaca la presencia del juego en la educación como un elemento ineludible. Por último, en el análisis que se presenta sobre la educación lenta en España, se puede observar cómo este movimiento se ha sumado a la necesidad de preservar el juego como derecho de la infancia en el entorno escolar.

*Los espacios de juego en la escuela: una mirada a las recomendaciones internacionales en el siglo xx*, escrito por Tatiane de Freitas Ermel, analiza las recomendaciones internacionales sobre la adaptación y/o construcción de espacios educativos favorables al desarrollo de áreas de juego y recreo infantil en el siglo xx. La pregunta de investigación que recorre este estudio es: ¿de qué manera el discurso sobre la importancia de los juegos para el aprendizaje ha permeado las narrativas y orientaciones sobre los espacios escolares en el ámbito internacional? Partiendo del lugar central que han ocupado los organismos internacionales en la configuración de los sistemas educativos, de Freitas Ermel busca dar respuesta a dicho interrogante analizando las propuestas discursivas que permearon la proyección e introducción de lugares específicos para actividades recreativas en las escuelas, recomendadas por organizaciones y grupos internacionales. Como se puede observar en este trabajo, la conceptualización del espacio de juego a lo largo del siglo xx ha variado notablemente, en parte, motivada por exigencias higiénicas, pedagógicas, sociológicas y/o psicológicas, cambiantes.

Alicia García Fernández analiza la poco explorada relación entre el juego y el cuidado desde una perspectiva filosófica. Su original texto *El juego y el cuidado: reflexiones para una educación inclusiva, tolerante y plural*, comienza ubicando la necesidad de abordar la dimensión ética o moral del juego. Este punto de partida, siguiendo a Laura Bernhardt, sitúa al juego

como un elemento destacado en la ética del cuidado. Sobre la base de las principales aportaciones de dos autoras de referencia para el estudio de los cuidados, Carol Gilligan y Nel Noddings, se analiza «la lógica del juego que cuida», estudiando las singulares tesis del pediatra estadounidense Donal Woods Winnicott acerca del juego. Entre ellas, cabe destacar el desplazamiento epistemológico que sitúa en el centro de sus reflexiones *la importancia del sentido y del uso* frente a la receptividad y la reciprocidad; el concepto de juego de lenguaje; y el juego como un procedimiento ético para una vida saludable. El capítulo cierra con cinco pistas para la puesta en práctica de una educación basada en el «juego cuidadoso».

*Juego, aprendizaje y desarrollo social infantil en diversos contextos culturales* es el texto de Prado Martín-Ondarza. En este trabajo se aborda el rol de la cultura en el estudio del juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil a partir de teorías educativas, sociológicas y antropológicas, principalmente. La autora comienza ubicando la importancia de la cultura como sistema de significados que proporciona un contexto para el desarrollo. La singularidad del juego es que, pese a que su presencia puede ser universal, se presenta de formas distintas en cada cultura de acuerdo con las especificidades, características y valores de sus sociedades. Un aspecto que también se analiza en este trabajo es la relación entre trabajo, aprendizaje y juego, pues, de nuevo, se trata de conceptos anclados a la cultura. El capítulo concluye con un epígrafe dedicado a la heterogeneidad de las creencias sobre el juego en la infancia.

Alba Torrego González cierra el libro con su texto *Juego, educación y tecnología: de los videojuegos a la gamificación*. Este capítulo aborda una temática muy actual y no exenta de debate: la relación entre juego y las tecnologías de la información y la comunicación y su presencia en las aulas. El punto de partida es el espacio cada vez mayor que ocupan los videojuegos en el ocio de los jóvenes y el desafío de introducirlos en la edu-

cación como medio para favorecer la motivación en el aprendizaje. Torrego González desarrolla con claridad las principales formas de introducir estas formas de aprender que se han ensayado hasta la fecha, tales como la gamificación –la cual consiste en la aplicación del diseño de los juegos y de sus características en actividades no lúdicas, basándose en la capacidad de los juegos de generar motivación y compromiso en las personas– y los videojuegos educativos como el Game-Based Learning y los Serious Games. La perspectiva crítica de su trabajo nos ayuda a seguir reflexionando acerca de la pertinencia de incluir el juego y tecnología en la educación, así como sus posibilidades y limitaciones.