

Oriol Ripoll

# El juego como herramienta educativa

**Resumen** El juego presenta una dualidad: por un lado, es un recurso educativo con el que se puede trabajar cualquier concepto, pero al mismo tiempo es un contenido por sí mismo, un objeto de estudio con numerosas ramas. Los juegos se pueden clasificar según el espacio, la tipología y el número de los jugadores o las dimensiones sociales, intelectuales o culturales que se ponen en marcha en el momento de jugar. Cada tipología resulta una nueva propuesta de estudio.

## El Joc com a eina educativa

*El joc presenta una dualitat: per una banda és un recurs educatiu amb el que es pot treballar qualsevol concepte, però a l'hora és un contingut per si mateix, un objecte d'estudi amb nombroses branques. Els jocs es poden classificar segons l'espai, la tipologia i el nombre dels jugadors o les dimensions socials, intel·lectuals o culturals que es posen en marxa en el moment de jugar. Cada tipologia esdevé una nova proposta d'estudi.*

## Play as an educational tool

*Play presents a duality. On the one hand, it is a resource which can be used to work on any concept, but at the same time it is content in itself - an object for study with numerous branches. Games can be classified according to the space, type and number of players or the social, intellectual or cultural dimensions involved in actual playing. Each type is a new area for study.*

---

**Autor:** Oriol Ripoll

---

**Artículo:** El juego como herramienta educativa

---

**Referencia:** Educación Social, núm. 33 pp.

---

**Dirección profesional:** Escuelas Universitarias de Trabajo Social y Educación Social Pere Tarrés (URL). [oriol@jocs.org](mailto:oriol@jocs.org)  
<http://oriolripoll.net> - <http://jocs.org/>

---

## ▲ Introducción

### Juego: fondo y figura

En la imagen podemos ver un conejo... pero también podemos ver un pájaro. El juego, como una ilusión óptica, presenta una dualidad: por un lado, es un recurso educativo con el que se puede trabajar cualquier concepto, pero al mismo tiempo es un contenido por sí mismo, un objeto de estudio con numerosas ramas.



No existe un único tipo de juego. En este monográfico se pueden leer diferentes experiencias y situaciones que muestran la dimensión calidoscópica del hecho de jugar: hay juegos de mesa, juegos motrices, juegos adaptados, juegos de rol, juegos que trabajan el ingenio y juegos donde los participantes tendrán que trabajar juntos. Los juegos se pueden clasificar según el espacio, la tipología y el número de los jugadores o las dimensiones sociales, intelectuales o culturales que se ponen en marcha en el momento de jugar. Cada tipología resulta una nueva propuesta de estudio.

objetivos que se  
quieran alcanzar

selección de recursos

adecuación del recurso  
a los objetivos

puesta en práctica

evaluación del recurso  
según los objetivos

Pero, además, desde un punto de vista educativo, el juego es un recurso más (como lo son, por ejemplo, la plástica, el teatro o las dinámicas de grupo). Y como recurso educativo hay que plantearse que no está al principio del proceso de trabajo –“tengo un juego y voy a buscar qué aspectos puedo trabajar”- sino que se ha de situar casi al final de la propuesta –“tengo unos objetivos, puedo usar diferentes recursos, estos juegos me van bien, uso los juegos”-.

Haciendo un plano del trabajo que el educador ha de hacer ante una acción educativa se seguiría la secuencia mostrada en la ilustración. Como se puede ver, el juego no es al principio, sino que es uno de los recursos que se usará en función de los planteamientos que se tengan.

Además los juegos, si no son entendidos como objeto del saber, como pasaría en el caso de los juegos tradicionales o de los juegos de mesa de autor, puede ser modificado tanto y como sea necesario en función del planteamiento inicial o de la puesta en práctica.

Aunque este planteamiento resulte totalmente lógico, existe gran cantidad de proyectos educativos o de propuestas de trabajo que usan el juego como punto de partida. Entendido de esta forma el juego resulta *una receta milagrosa* sin ninguno otro análisis o adaptación.



Muchos educadores después de un curso de formación donde han aprendido recursos, se limitan a aplicarlos de la misma forma como se les han enseñado, sin hacer una adaptación o ver si responden exactamente a sus objetivos. De la misma forma, si algunos de los condicionantes del juego (espacio o material principalmente) no son los mismos que los que aprendieron, no hacen ninguna adaptación, sino que se limitan a borrarlo de su repertorio.

En el momento de comenzar a usar el juego como herramienta de trabajo surgen numerosas preguntas: ¿qué es un juego?, ¿cuáles son los elementos que configuran qué pasa mientras se juega?, ¿por qué existe un juego adecuado por un momento o una realidad concreta y, en cambio no funciona en otra? ¿Podemos prever el resultado de una acción concreta analizando la lógica interna, el código genético, de qué está hecho un juego?

A lo largo de este artículo se buscarán respuestas a algunas de estas preguntas, intentando dar herramientas a los educadores para el uso del juego como herramienta de trabajo.

## ¿Rodeados de juegos?

Existen muchas cosas a las que se le otorga la categoría de juego: hay *libros-juego*, páginas *web* con apartados para juegos, juegos tragaperras, juegos para *sms*, juegos promocionales e, incluso, trastornos asociados al hecho de jugar. Además, el lenguaje está lleno de referencias a la palabra juego y todas negativas (sólo hay que echar una ojeada al refranero).

Así que lo primero que hay que tener en cuenta un educador, o cualquier persona que quiera usar el juego por algo, son los parámetros sobre los que descansa este hecho social que denominamos juego.

Sobre el propio concepto se ha escrito mucho. Psicólogos, pedagogos y antropólogos han intentado buscar una *definición perfecta* de lo que quiere decir jugar. Algunas son bastante complejas, otras incompletas o parciales. Una de las definiciones más usadas entre los especialistas es la de Johann Huizinga, un antropólogo que se dedicó a estudiar el juego en diferentes culturas. En su libro *Homo Ludens*<sup>1</sup> define el juego como:

“Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias y libremente aceptadas. La acción tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentido lúdico y de alegría.”

Esta definición no aporta luz para definir qué es un juego y diferenciarlo del resto de actividades (también se podría definir de la misma forma el teatro o la plástica, por ejemplo). Por esto sacaremos *el común denominador* en todas las definiciones que se han hecho sobre el juego y éste aportará los elementos para definirlo.

- La única persona que puede decir si está jugando es el propio jugador. Esto implica que, más allá que un educador diga que es un juego, que el participante “mueve ficha” o “corre por uno de los laterales del campo”, sólo juega si él cree que está jugando, si se añade libremente a esta actividad denominada juego.

Este primer aspecto sitúa el juego a los ojos del participante, y abre una nueva duda: ¿qué hará que pueda decir que aquella actividad es un juego?

- Un juego ha de ser divertido, aunque los jugadores estén concentrados buscando la mejor estrategia, el movimiento más interesante o enfadados porque han perdido, puedan decir “me lo he pasado muy bien”. Si no produce placer se puede decir que ha sido una actividad, una dinámica o cualquier otra cosa, pero seguro que no se puede afirmar que ha sido un juego.

Desde este punto de vista, el placer, cualquier actividad podría estar considerada como un juego. Por esto ha de existir un tercer criterio básico para poder definirlo.

Jugamos por el  
puro placer de  
jugar

- Por último, no jugamos para... jugamos por el puro placer de jugar. Sólo hay que ver jugadores de todas las edades, niños o adultos, con qué concentración y seriedad se toman el juego. Un grupo de niños que practica el juego simbólico se toma esta actividad de forma muy seria, interviniendo según su rol y decidiendo la forma como hay que actuar. Un grupo de personas mayores que juega a cartas alrededor de una mesa se apasiona y discute sin ninguna otra recompensa que, quizá, unas cuantas monedas o unos contadores simbólicos.

Ésta es la *clave de bóveda* de la definición de juego: a diferencia de una actividad plástica o teatral que se hacen básicamente para producir un elemento concreto, el juego es una finalidad en sí misma. Los jugadores juegan por jugar y somos los educadores los que podemos usar la fuerza que tiene el juego para trabajar todo lo que queramos.

Pero este hecho también supone una gran responsabilidad. No vale que el juego sea diseñado de forma que los jugadores jueguen a trabajar un concepto determinado... esto ya no es juego, es una actividad más. El jugador ha de poder

jugar por el puro placer de hacerlo, sin importar ninguna otra cuestión. Después seremos los educadores los que trabajaremos con los usuarios los contenidos que han aparecido a lo largo de la jugada.

Según los elementos definidos en las líneas anteriores, cualquier actividad que podamos denominar juego tiene que cumplir este trinomio: libertad, placer y finalidad en sí misma. Cualquier propuesta educativa donde esté presente el juego no puede perderlo de vista y, además, deberá pensar en todo momento que en el centro de todo está el jugador, que además de trabajar una serie de contenidos determinados, tendrá que disfrutar de la actividad.



## Un juego para cada momento de la vida

Jugar no es cosa de niños, jugar es un acto para todos los públicos y cada edad tiene su juego. Normalmente, después de hacer este planteamiento se habla de psicología evolutiva, de las diferentes etapas cognitivas, físicas o sociales del desarrollo de una persona.

Pero jugar va más allá de todo esto. Desde el punto de vista del jugador, cada uno esté posicionado dando al mundo importancia a una serie de capacidades. Un niño que explora el mundo juega con todos los sentidos y las capacidades motrices de que dispone y un adulto, con toda una serie de vergüenzas y cargas emocionales, se predispone ante el juego con la prevención de anteriores experiencias negativas... o viéndolo como una pérdida de tiempo.

Por esto a cada persona o grupo de personas le corresponde un tipo de juego y de reflexión determinada, independiente de cuál sea su edad. A un grupo de jóvenes o adultos hay que evitar la sensación *de inutilidad* y *de poca seriedad* que provoca un juego demasiado infantil o con poca reflexión, y en algunos grupos, por ejemplo, podrá ser muy bienvenido un juego motriz o en el que los participantes tengan que tener contacto físico.

Un análisis de lo que quiere decir hacer que jueguen diferentes colectivos, deberá partir de las características del grupo con quien se quiere jugar. El educador encargado de preparar juegos debería responderse estas preguntas:

- ¿Cómo es el grupo? Se trata de un colectivo de personas una al lado de la otra o *de una pinya* que trabaja en la misma dirección?
- ¿Cómo son las personas que lo conforman? Quizá se trata de un colectivo procedente de una cultura donde el contacto físico supone un obstáculo<sup>2</sup> o, por el contrario, es un grupo de gente que habitualmente rompe los espacios vitales de cada uno. En este sentido, normalmente asociamos este hecho a la edad. Nada más alejado. La experiencia vital de cada uno, la forma como ha sido educado e, incluso, el género, influye directamente en este hecho.

Jugar es un acto para todos los públicos y cada edad tiene su juego

- ¿Cuál es el motivo que los agrupa? Evidentemente, no es lo mismo hacer juegos en una sesión formativa de una tarde que en un proyecto educativo de larga duración. En las escuelas de personas adultas se pueden romper las barreras de espacio entre los participantes usando una progresión de juegos que permita este hecho. Mirando un programa de juegos para estos colectivos, encontraremos que las propuestas iniciales deberían trabajar mucho desde la solución de problemas intelectuales y, en cambio, las últimas usarán el contacto físico o el desplazamiento motriz como forma de trabajo.

En segundo lugar, el educador deberá tener el zurrón bien repleto de recursos diferentes, para toda clase de públicos y en los que se trabajen diferentes aspectos de la persona. Básicamente se pueden considerar: juegos motrices, otros con alto componente intelectual y unos terceros con una vertiente de comunicación y relación muy importante.

Y, por último, será necesario distinguir cuáles de los recursos de que dispone son adecuados para cada grupo. Por esto, además de la intuición (recurso básico para cualquier trabajo educativo) deberá tener en cuenta las características de los juegos y la adecuación de cada uno a las necesidades del grupo.

Por consiguiente, tendrá que disponer de un buen instrumento que le sirva para analizar los juegos desde diferentes puntos de vista y que le permita encontrar el recurso necesario para cada objetivo. Esto se asemejaría a encontrar un *código genético* de los juegos que sirva para establecer relaciones entre lo que queremos que ocurra y lo que realmente ocurrirá cuando se juegue.

## Mirando el juego con lupa: las relaciones sociales entre los participantes

Mientras se juega, pasan muchas cosas. Los educadores, desde hace miles de años (podemos encontrar referencias a la importancia del uso del juego en la educación escritas por Platón) han analizado el juego desde muchos puntos de vista: por ejemplo desde los aprendizajes, de la evolución social o de las diferentes situaciones motrices.

Cada disciplina ha encontrado en el juego una forma de trabajar su objeto de su saber. Por este motivo se pueden encontrar juegos matemáticos o lingüísticos, para trabajar la condición física o el desarrollo de la conciencia social. Últimamente, en ambientes empresariales, se han puesto de moda los juegos que sirvan para trabajar la comunicación y el trabajo en equipo. Y cada una de estas disciplinas ha elaborado un código de los juegos que se usan para trabajar los diferentes contenidos.

Por ejemplo, en el momento de plantearme una recopilación de juegos elaborados desde un punto de vista de educación intercultural<sup>3</sup>, decidí buscar

un criterio que permitiese al lector entender el juego como fenómeno que une a personas de todo el mundo. Por esto desestimé un agrupamiento por países que favorece la diferencia e, incluso, los estereotipos, y me decanté por un sistema de clasificación según el objetivo del juego: juegos donde se hace un recorrido de inicio a fin, juegos donde hay una persecución que empieza de forma inesperada, juegos de lanzamiento con puntería, entre otros. El *mapa genético*, el objetivo, de los juegos me servía para mostrar variantes de un mismo juego independientemente del lugar donde se practicasen y, de esta forma, reforzar mi objetivo. Posteriormente, este orden me ha servido mucho en formaciones o trabajos de educación intercultural.



En cambio, a la hora de trabajar en formaciones breves con personas adultas, profesionales que vienen del mundo de la empresa y que, por tanto, tienen unas características determinadas, he clasificado los juegos según el ordenamiento de los participantes (en parejas, pequeño grupo o gran grupo), aspectos intelectuales (juegos de concentración, memoria, deducción, etc.) o de comunicación (verbal, no verbal, búsqueda de nuevos sistemas de comunicación, etc.)

Desde el punto de vista de la educación social, también se pueden encontrar diferentes enfoques. Nos resultarán interesantes los juegos de tablero porque servirán para que los usuarios conozcan aspectos de otras culturas, los juegos de ingenio porque, con la excusa de trabajar los aspectos más intelectuales, favorecen determinadas relaciones o los juegos para el ordenador porque dan respuesta a una determinada realidad social. Pero estos sistemas de agrupamiento están hechos en función de un criterio externo: el material, la procedencia cultural o el espacio donde se llevan a cabo.

Más allá de las aplicaciones concretas, la forma como están diseñados los juegos nos llevará directamente a ver qué se puede trabajar con cada uno. Nosotros, por intereses derivados directamente del sujeto de nuestro trabajo, centraremos el enfoque del código genético en las relaciones que establecen los usuarios a la hora de jugar.

Mirando los juegos por dentro, vemos que básicamente están definidos por el espacio donde se practican, los materiales que se usan y las relaciones entre sus participantes. A partir de estos elementos, siguiendo el camino de un proceso educativo, se podrán definir qué aspectos se pueden trabajar de cada juego. Es una visión de dentro hacia fuera: de la lógica interna de los juegos se deriva directamente una serie de objetivos a trabajar.

Los dos primeros elementos, espacio y material, sólo nos darán pistas sobre su utilización (un espacio y unos materiales condicionarán directamente el tipo de juego que se puede practicar).

El tercero, las relaciones sociales, marcará su aplicación educativa y los objetivos que se pueden trabajar con cada uno (veremos más adelante que lo definiremos sólo desde el punto de vista de los valores). Desde este punto de vista, se pueden distinguir sólo cuatro tipos de juegos<sup>4</sup>:



- Juegos individuales. El jugador no tiene oponentes ni compañeros y sólo se puede comparar consigo mismo, superando hitos alcanzados en partidas anteriores.
- Juegos de oposición. El jugador no tiene compañeros, sólo tiene oponentes y, por consiguiente, jugará a superarlos.
- Juegos de cooperación. El jugador no tiene oponentes, sólo tiene compañeros. Entre todos los jugadores tendrá que superar un reto, un oponente externo e inmaterial, poniéndose de acuerdo y buscando una estrategia común.
- Juegos de cooperación-oposición. Los jugadores tienen compañeros y oponentes. Cada uno de los grupos jugará a superar al resto, buscando estrategias comunes que resulten óptimas.

### Representado de forma gráfica:

	Compañeros	Adversarios
Individual	no	no
Oposición	no	sí
Cooperación	sí	no
Cooperación-oposición	sí	sí

A partir de cada tipo de juego se pueden asociar una serie de valores o actitudes determinadas.

A partir de cada tipo de juego se pueden asociar una serie de valores o actitudes determinadas. Se puede elaborar una tabla donde se busquen correspondencias entre estos y las cuatro tipologías de juegos establecidas anteriormente. Para clarificarlo se han escogido ocho valores distintos (que podrían formar parte de cualquier proyecto educativo) y se han analizado desde el punto de vista de las tipologías de juegos.



	Juego individual	Juego de oposición	Juego de cooperación	Juego de cooperación oposición
Aceptar diferentes puntos de vista			X	X
Creer en las propias capacidades para superar obstáculos.	X	X		
Entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento en las relaciones personales			X	
Mostrarse generoso en las tareas colectivas			X	X
Ser crítico ante las actuaciones de los demás		X		X
Ser crítico frente a las propias actuaciones	X	X		
Tener capacidad de liderazgo			X	X
Valorar los éxitos de los demás		X		X



A grandes rasgos se puede deducir que:

- Los juegos individuales resultarán importantes para el trabajo de la autosuperación de los jugadores y de la crítica ante las propias actuaciones,
- Los juegos de oposición tendrán los mismos componentes que los individuales, pero añadiendo un nuevo componente: la valoración del otro y de sus éxitos,
- Los juegos de cooperación, por su lado, permitirán a los educadores trabajar todos aquellos aspectos comunicativos y de trabajo en grupo,
- Por último, los juegos de cooperación-oposición serán útiles para un trabajo combinado entre lo que aparece en los juegos de oposición y de cooperación.

Siguiendo este criterio, si con un grupo necesitamos trabajar aspectos de comunicación, parece evidente que deberemos seleccionar de nuestro repertorio todos los juegos de cooperación y de cooperación-oposición. En cambio, si el objetivo que se quiere conseguir es la superación ante los retos, todos los juegos sirven, pero sería necesario dar mucha importancia a los juegos individuales, puesto que este componente es el que resulta básico en su práctica.

Además, este sistema también nos permite preparar un programa de juegos. Imaginemos que lo que queremos trabajar es *aprender a perder*. Aquí convendría enfocar el trabajo desde dos puntos de vista:

- la valoración del trabajo realizado por uno mismo y por los otros, que llevará a escoger una serie de juegos individuales y de oposición y de elaborar unas reflexiones posteriores a cada juego.
- la necesidad de sentirse próximo a los demás participantes, que obligará a trabajar aspectos de la cohesión del grupo a través de juegos donde la cooperación y la comunicación tiene un papel muy importante. Por consiguiente, los juegos ideales para este trabajo tendrán que ser los de cooperación y cooperación-oposición.

Esta propuesta está hecha sobre un genérico, pero se pueden entrever como en su lógica interna, los juegos permiten asociarse a una serie de contenidos determinados. En este caso se han buscado valores pero, evidentemente, se pueden asociar a conceptos y habilidades determinadas.

A partir de aquí, sólo hay que tener claras las prioridades de los objetivos que se establecen en cada proyecto y buscar qué tipos de juegos resultarán más idóneos para su trabajo.

Parece evidente que un repertorio de juegos elaborado por un educador debería tener un sistema de clasificación que permitiese la búsqueda de los juegos en función de las relaciones sociales que se establecen y una serie de criterios que le permitan encontrar rápidamente los juegos más adecuados para trabajar los contenidos según la lógica interna.

## Llevando el timón

Lo que pasa en un juego viene definido por tres aspectos diferenciados: relaciones, espacios y materiales

Me gusta imaginarme que un educador es un marinero que conduce un barco allá donde quiere. En algunos casos, el barco va a la deriva y los educadores se encuentran superados por la realidad que están conduciendo. Esto ocurre, sobre todo, cuando no se tienen suficientes recursos o no están suficientemente bien analizados.

Toda la propuesta de análisis presentada anteriormente, permite a los educadores adelantarse a lo que ocurrirá antes de que empiecen a actuar. Saber que los juegos que se están presentando responden a lo que queremos que respondan nos permiten estar al timón de la *nave educativa* con que estamos zarpando los mares.

De todas formas hemos dicho que lo que pasa en un juego viene definido por tres aspectos diferenciados: relaciones, espacios y materiales. ¿Qué aspectos hay que tener en cuenta respecto a un espacio? ¿Los espacios nos pueden marcar la forma de trabajar de la misma manera que lo hacen las relaciones sociales? Con un ejemplo lo veremos muy claro.

## Un ejemplo en un entorno determinado: el caso de los comedores escolares

Un comedor escolar es un espacio de juego privilegiado: los usuarios tienen ganas de jugar, los espacios son múltiples y no está (o no debería estar) tan regulado como para que los educadores tengan la posibilidad de hacer lo que crean. Como los requerimientos que vienen dados por el entorno (el material, la organización de los educadores y de los usuarios, el espacio y el mismo funcionamiento)



Lo primero que hay que hacer a la hora de preparar un programa de juegos para un comedor escolar es analizar sus características:

- Es un espacio de libertad. Los niños están muchas horas en una aula y este tiempo les ha de permitir jugar libremente a lo que quieran,
- Los materiales que se usan han de ser muy sencillos, puesto que normalmente los presupuestos de los comedores están muy ajustados,
- Los juegos han de ser cortos, ya que la dinámica del comedor hace que los jugadores entren y salgan del juego continuamente, sin que tengan que estar en él un tiempo determinado.
- Se juega en todo el espacio, independientemente de las superficies sobre las que se juega: arena, asfalto, paredes, escaleras, espacios interiores, etc.
- Los jugadores pueden estar organizados por grupos de edad, por ciclos o bien todos mezclados. Este hecho hace que, a la hora de jugar, se tengan que pensar recursos sólo para un grupo concreto de niños que juegan juntos o bien para un grupo numeroso de participantes de todas las edades mezcladas.
- Por último, también hay que tener en cuenta la forma como están organizados los educadores. ¿Un educador está con un grupo? ¿Su trabajo consiste en controlar los movimientos de los niños o también puede estar proponiendo juegos?

El mapa que surge de un análisis así, permite llegar a una conclusión respecto al tipo de juegos que deberían presentarse: juegos adaptables a cualquier entorno, breves y con material muy sencillo. Puesto que el educador no puede llegar a alcanzar todo lo que se está jugando, los juegos tendrían que permitir una organización libre por parte de los usuarios que puedan pactar el funcionamiento de cada uno de los juegos y su duración.

Si volvemos a leer los requerimientos y este último párrafo donde se saca una primera conclusión, veremos que lo que se ha practicado en las plazas públicas desde hace miles de años, y que ahora lo conocemos como juego tradicional, reúne exactamente estas características.

Por consiguiente, los educadores que se ponen al frente de un comedor escolar deberían prepararse un repertorio de juego tradicional con material (chapas, canicas, cuerdas para dar a la comba, zancos, etc.) o sin.

Hay que intervenir de alguna forma en el espacio para que *pasen cosas*

Quizá también hay que intervenir de alguna forma en el espacio para que *pasen cosas*. Por ejemplo, una línea pintada en una pared y una pelota pequeña que sirva para hacerla rebotar, provocará que acaben desarrollándose juegos usando la línea de la familia del frontón<sup>5</sup>. Además, convendrá asociar una tipología de juego a un espacio determinado (juegos de chapas en espacios pequeños, juegos con pelota en espacios amplios, dar a la comba en un terreno llano para evitar problemas con los saltos) aunque esto acaba ocurriendo por naturaleza.

Y, por último, será necesario hacer un plan de introducción, de provocación, de los juegos tradicionales. ¿Cómo aprenderán a usar los nuevos materiales? ¿Quién los traerá? ¿Se pueden plantear unas jornadas de juegos tradicionales para que los conozcan? ¿Se pueden crear unas cajas de juego para que tengan material para jugar? Cada equipo de educadores tendrá que buscar las respuestas más adecuadas en su entorno concreto, creando modelos de juego que se adapten a su realidad como grupo y de entorno físico.

## El papel de la evaluación

El juego, ya se ha dicho más de una vez a lo largo de este artículo, no es un elemento inmóvil sino que debería transformarse en función de las necesidades de los usuarios o de los objetivos del propio proyecto.

¿Qué instrumentos nos tendrían que ser útiles para poder conseguir nuestras finalidades? ¿Cuáles son los métodos y los instrumentos que servirán para conseguir toda la información que sea necesaria?

Básicamente existen tres formas para obtener la información de lo que está ocurriendo durante un juego:

- **Registro**

Las imágenes, las palabras, los hechos que llaman la atención son muy útiles para poder obtener información interesante. Ya sea información acerca del comportamiento de un grupo de jugadores a los que se está haciendo un seguimiento específico, o de todo el colectivo para saber qué pasa exactamente mientras juegan.

El registro puede ser con imágenes o con una parrilla donde se han definido los elementos necesarios para el desarrollo de la actividad. La información obtenida debería permitir efectuar las modificaciones oportunas; por consiguiente los elementos básicos a observar vendrían definidos por los objetivos generales del juego o la propuesta.

En el caso de la búsqueda de juegos tradicionales las imágenes y los dejes que acompañan el juego, además, aportan información sobre los materiales, los espacios y las expresiones de juego que resultan indispensables para definir los juegos en un contexto determinado<sup>6</sup>.

- **Análisis**

Las informaciones obtenidas han de poder contrastarse con los objetivos que se quieren alcanzar. En el caso del testeo de un juego que sirva para trabajar algún contenido determinado, las preguntas que tendrían que acompañar el análisis podría ser: ¿qué queríamos que ocurriera y qué ha pasado realmente? ¿Podemos modificar algún elemento para llegar a nuestros objetivos?

En el caso de un juego con un colectivo de personas, siempre intento imaginarme todo lo que podría pasar para prever posibles actuaciones del educador. En un juego de mesa o de tablero, el componente estratégico es mucho más amplio y, por lo mismo, hay que realizar ensayos con personas para modificar entre todos el funcionamiento del juego.

- **Reflexiones comunes**

Más allá de la mecánica, si el juego está pensado para que los usuarios puedan trabajar algún concepto, convendrá pensar de qué forma se evalúa el aprendizaje con el juego. Normalmente la dinámica de estos tipos de juegos permiten que sólo analizando el papel de cada uno en la partida se pueda hacer una relación directa entre juego y contenidos.

Para esto será necesario diseñar un instrumento, personalmente prefiero una conversación, que sirva para que se pueda exponer como lo ha vivido cada uno y, posteriormente, establezca una relación entre lo que ha vivido y los contenidos del juego<sup>7</sup>.

## Viejos criterios para nuevos juegos

Desde hace unos cuantos años, digamos unos veinte, se ha instalado en nuestro imaginario cotidiano un nuevo tipo de juegos: los juegos electrónicos, juegos para ordenador y videojuegos. Uno de los mayores problemas que ha creado es el miedo a lo desconocido, a si los videojuegos son “buenos para la salud” de los jugadores o si la violencia sobre los que descansan algunos de los guiones de los juegos llegan a influir en los jóvenes haciéndolos más violentos.

Y para hablarlo se han organizado jornadas, se han escrito libros y elaborado estudios a favor y en contra, y nadie tiene una opinión clara. Lo único cierto es que, como ocurre con cualquier objeto para jugar, no se puede dejar en manos del jugador sin que los adultos sepamos de qué va el juego.



No se puede dejar en manos del jugador sin que los adultos sepamos de qué va el juego

Pero todos los estudios se centran sólo en el guión del juego, en los contenidos externos, sin dar ninguna clase de importancia a como está hecho el juego realmente. Creo que el interés educativo de lo que pasa en un juego no está sólo en el argumento sino en lo que se está moviendo mientras se juega.

Normalmente, se han tratado los videojuegos<sup>8</sup> como un caso distinto al resto de juegos. ¿Alguien se preocupó cuando jugábamos a juegos de simulación de guerra? ¿Alguien se preocupó cuando unos niños jugaban a peleas? ¿Y cuando se construían escopetas que disparaban granos de maíz? Evidentemente que no es normal que un joven sólo juegue delante de un ordenador a juegos violentos... ¿Sería menos preocupante si los juegos no fueran violentos? ¿Y sería menos preocupante si a los diez años un niño se pasara todo el día delante de un libro?

El análisis de la utilidad educativa de un tipo de juego no puede estudiarse sólo desde la óptica del abuso de la práctica del juego, sino que se tendrían que analizar los beneficios educativos que aporta. En este sentido, tal y como se ha propuesto cuando se ha hablado del resto de tipos de juegos, se propone clasificar los juegos según diferentes criterios para poder ver qué aporta cada uno.

Las clasificaciones clásicas de los videojuegos sólo hablamos de criterios externos de clasificación y no aportan ninguna clase de detalle intrínseco al juego que pueda resultar útil a la hora de extraer conclusiones en su uso educativo. Uno de estos criterios de clasificación es, por ejemplo<sup>9</sup>:

- *Arcade* (juegos de plataforma o de laberinto)
- Simuladores deportivos
- Juegos de acción y de rol
- Simuladores y constructores
- Juegos de estrategia
- Juegos de mesa
- Juegos de combate.

¿Y si miramos los videojuegos desde la perspectiva de qué vive el jugador? De la misma forma que se ha hecho en este artículo en el momento de hablar de juego en genérico, hay que buscar en lo que pasa mientras se juega el origen de las potencialidades educativas de este tipo de juego.

Así, los podríamos<sup>10</sup> clasificar según:

- **El objetivo del juego.** ¿Qué tiene que hacer el jugador? ¿Ha de agrupar objetos que tienen una misma categoría o ha de seguir un camino superando todos los obstáculos con que se encuentra? ¿Y si ha de subir por el camino para llegar al final? ¿Y si ha de descubrirlo?

Lo más común de un juego es no tener un único objetivo. En los clásicos juegos de plataformas, normalmente ha de llegar al final de un camino y luchar contra todos los personajes con que se encuentra. El objetivo general es hacer el camino y, en medio, se encuentra pequeños objetivos. En cambio, existen juegos donde el objetivo es memorizar una serie de aspectos determinados.



Este hecho enlaza directamente con las capacidades cognitivas que se ponen en marcha mientras se está jugando. Si quiero trabajar el análisis, el juego ideal será uno de aquellos donde se desconoce cómo salir de un sitio y el jugador tiene que ir buscando pistas y ordenarlas para alcanzar el objetivo. Si lo que quiero es trabajar la percepción espacial, buscaré juegos de recorrido, ya sea de seguirlo, construirlo o encontrar el final de un camino en un laberinto sin paredes.

- Según **con quien interacciona** el personaje que juega. El jugador de un videojuego sabe que él no es el protagonista, ha transferido este papel a un personaje *pixelado* que se mueve en un mundo virtual y que se relaciona con otros personajes.

De la misma forma como pasa con *los juegos reales*, podemos encontrar videojuegos donde no existe ninguna clase de interacción con ningún otro (el jugador ha de resolver el juego por alguna habilidad propia), sólo hay oposición (ya sean otros personajes- de forma humana, animal o simbólica – o el tiempo), existe cooperación (son pocos pero buenos los juegos donde es necesario que todos los protagonistas del juego trabajen juntos hacia una misma finalidad. El caso más paradigmático son los clásicos Lemmings) y, por último, hay juegos donde se trabaja en equipo contra unos oponentes (los juegos en red donde un equipo ha de superar a otro, son un claro exponente).

La relación de cada tipo de juego con una serie de valores puede ser, y de hecho es, la misma que se ha establecido con los juegos sin pantallas. Me parece interesante destacar el interés que tienen los juegos en red donde hay que trabajar en equipo con un equipo que no se ve y que, en muchos casos, ni se puede comunicar.

- Según **las dificultades** con que se encuentra el jugador. Las dificultades vienen dadas no sólo por otros personajes, sino sobre todo por la forma como se genera el movimiento (que puede ir desde un sencillo movimiento de ratón a una combinación muy compleja de teclas) o las formas de desplazamiento (por ejemplo, hay juegos donde el personaje se mueve rebotando y otros que lo hace girando sobre un eje).

Este criterio enlaza directamente con las habilidades que pone en marcha el jugador a la hora de practicar su juego.

A partir de haber desmenuzado los juegos en pequeñas unidades, se puede establecer una relación directa entre diferentes criterios y contenidos o capacidades que se trabajan.



Respecto a los valores, el criterio parece que resulta inteligible: son juegos como los demás y los tenemos que tratar como los demás. ¿Autorizaríamos juegos de lucha física entre nuestros usuarios? ¿Y lo haremos virtualmente? ¿Dónde ponemos el límite a realizar un combate? Y por último, ¿cuál es el valor de la violencia en nuestra sociedad? ¿Podemos hacer un trabajo a partir de películas violentas? ¿Y por qué no hacer una reflexión a partir de juegos de este tipo?

## Un plato equilibrado

Al inicio del artículo se ha puesto el jugador en el centro del análisis educativo de los juegos y se ha analizado el juego sólo desde este punto de vista. De la misma forma que las ganancias que recibimos de un alimento no están en la presentación final de un plato sino en sus ingredientes, el juego tiene una serie de ingredientes que permiten combinarse desde diferentes puntos de vista.

Sólo se puede entender el juego como herramienta educativa si hay una voluntad y unos criterios educativos. Los lugares, los colectivos y los materiales con que se dispone forman parte del punto de partida. El juego, los juegos de toda clase, están en segunda línea, dando respuesta a las demandas.

Pero para saber encontrar la respuesta, hay que combinar todos los elementos de que se dispone para conseguir un plato equilibrado: buenos ingredientes, buena cocción y, evidentemente, un gusto exquisito.

Oriol Ripoll  
EUTSES - URL

## Bibliografía

**Díez Gutiérrez, Enrique J y otros** (2005), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Guía didáctica y multimedia*. C.I.D.E. (Ministerio de Educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales). Madrid.

**Garaigordobil, Maite** (1992), *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Seco olea Ediciones SL. Madrid.

**Garon, D. y otros** (1996), *El sistema ESAR. Un método de análisis psicológico de los juguetes*. AIJU. Alicante.

**Gros, B.** (coord.) (1988), *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Editorial Desclée De Brouwer. Bilbao.

**Gros, B.** (coord.) (2004), *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Editorial Desclée De Brouwer. Bilbao.

**Kamil, Constance** (1988), *Juegos colectivos para la primera enseñanza*. (Colección Aprendizaje). Ed. Visor. Madrid.

**Lavega, Pere** (2000), *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Ed. Inde. Biblioteca temática del deporte. Barcelona.

**Linaza, José Luis**. (1992), *Jugar i aprender*, (Colección Documentos para la Reforma. Documento nº. 7). Ed. Alhambra Longman. Madrid.

**Martínez Criado, Gerardo** (1998), *El juego y el desarrollo infantil*, Ed. Octaedro, Barcelona.

**Martínez Criado, Gerardo** (1998), *El juego y el desarrollo infantil*. Ed. Octaedro, Barcelona.



- 1 HUIZINGA, J (1998), *Homo ludens*. Alianza editorial. Madrid.
- 2 Y no hay que pensar en cultura como lugar de origen. Mi experiencia con el trabajo con profesionales de ámbitos muy alejados de la educación me dice que existen colectivos donde el contacto físico es considerado un problema.
- 3 RIPOLL, O (2001), *Juga amb nosaltres. Més de 100 jocs d'arreu del món*. Ed. Molino. Barcelona.
- 4 Este sistema de clasificación, usado por la praxología motriz, fue creado por Pierre Parlebás y su equipo. Inicialmente la propuesta estaba planteada por los juegos motrices y las relaciones se trabajaban sólo de forma motriz. De todas formas esta clasificación permite dar un paso hacia la rama social, dando elementos de reflexión muy interesantes.
- 5 De mi época de maestro, recuerdo un patio de una pequeña escuela del centro de Barcelona donde había una grieta en el cemento de la pista de baloncesto que la atravesaba de punta a punta y dos niveles de piedra diferentes en una pared adyacente a éste. Allí, los chicos se inventaron Vietnam, un juego con una pelota que aprovechaba las dos líneas y que consistía básicamente en que, con una pelota de fútbol y con un puntapié, hacer que la pelota subiera más arriba de la línea de piedras de la pared y rebotara más allá de la grieta. Un buen ejemplo de un juego nacido de un espacio concreto y que tiene sentido sólo en aquel espacio.
- 6 En las búsquedas de juegos tradicionales las imágenes permiten saber como se coge o se lanza un objeto. Nuestra tendencia es creer que sólo las cosas únicamente se hacen o se dicen de la forma como nosotros las conocemos.
- 7 Por ejemplo, en "El gran juego del sistema inmunológico" que diseñé para *Pau Education* en un proyecto d'*Actimel de Danone*, se trataba de descubrir como funcionaba el sistema inmunológico del cuerpo humano a través de un juego de patio. Los contenidos, la función de cada elemento del sistema defensivo, sólo aparecía cuando se hacía una reflexión final y el educador explicaba cuál era la función real de cada personaje en nuestro cuerpo. A partir de aquí los niños buscaban formas de tener cuidado del sistema inmunológico.
- 8 Para hacerlo más inteligible, desde ahora llamaremos videojuegos a todos aquellos que se hacen delante de una pantalla.
- 9 Es la que se propone desde el libro *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos* coordinado por Enrique Javier Díez Gutiérrez y editado por CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER
- 10 Este sistema de clasificación, todavía no es definitivo, lo creé para hacer después exactamente a la inversa: crear juegos a partir de lo que queremos que se trabaje. De la misma forma sirve porque, en el momento de crear un programa de juegos usando videojuegos, no nos centramos únicamente en un tipo de juego sino que se puedan desarrollar toda clase de capacidades.