

Nacidos para jugar. Perspectivas educativas en torno al juego en la infancia

Autores: Gonzalo Jover Olmeda y Patricia Quiroga Uceda (eds.)

Editorial: Ediciones Complutense

Año de publicación: 2024

ISBN: 978-84-669-3861-7

Vannessa Hortal de Lucas¹

Docente e investigadora predoctoral FPU, de la Universidad Complutense de Madrid (España)

<https://dx.doi.org/10.5209/rced.101721>

Cuando escuchamos la palabra «jugar» casi inmediatamente evocamos todo un imaginario ligado a la infancia: rayuelas, cromos, combas, pelotas, canciones populares, *tamagochis*, carreras entre el sol de una tarde tonta de verano. Tradicionalmente, el juego se ha revelado como el recurso por excelencia para sortear los «me aburro» de la levedad del ser. Sin embargo, en *Nacidos para jugar: Perspectivas educativas en torno al juego en la infancia*, la obra que hoy nos ocupa, el concepto de «juego» trasciende las limitaciones del mero pasatiempo para constituirse como una pieza esencial en el desarrollo de toda persona sana, madura y comprometida con su entorno.

Editada por Gonzalo Jover Olmeda y Patricia Quiroga Uceda, y publicada en 2024 por Ediciones Complutense, esta obra de 264 páginas reúne ocho capítulos, de divulgación y transferencia académica, que exploran el juego desde diversas conceptualizaciones: como necesidad vital, experiencia estética cotidiana, espacio transaccional o producto cultural. A lo largo de sus páginas, igualmente, se analiza cómo el juego se manifiesta en las motivaciones, en los tiempos y en los espacios, ofreciendo la oportunidad de repensar las prácticas pedagógicas.

La estructura podría dividirse en dos bloques, en función del enfoque de los capítulos. El primero, compuesto por cinco capítulos, se centra en definir el juego y desarrollar sus implicaciones en el ámbito educativo. El segundo, conformado por tres capítulos, analiza casos concretos que ilustran cómo el juego se expresa y se piensa en contextos educativos, a través de la motivación, el tiempo y el espacio.

En el primer bloque, Joaquín Carrasco abre el diálogo con su capítulo «Nacidos para jugar: una faceta crucial de los seres humanos», donde describe el juego como un signo del desbordamiento de la vitalidad humana, anterior incluso a todo acto de cultura. Para Carrasco, el juego surge de la sintonización afectiva entre la mente y su entorno, encarnándose en movimientos, tiempos, fuerzas, espacios e intenciones que dan forma a la vida humana.

Laura Camas, en «El valor educativo del juego como experiencia estética cotidiana. Una conversación de Jane Addams, Neva Boyd y Yuriko Saito», profundiza en esta noción al definir el juego como una expresión estética cotidiana que encierra experiencias humanas capaces de estimular la imaginación y la conciencia moral. A través del diálogo con estas tres autoras, Camas reivindica el juego como una oportunidad para cultivar la moralidad y el compromiso social.

Por su parte, Alicia García Fernández, en «El juego y el cuidado. Reflexiones para una educación inclusiva, tolerante y plural», explora el juego como un medio para vivenciar el cuidado en sus diversas dimensiones. La autora destaca cómo la interacción lúdica, especialmente con muñecos, genera vínculos emocionales que permiten que los niños y niñas exploren su identidad de manera autónoma. Además, propone un decálogo de prácticas para integrar el juego cuidadoso en espacios educativos corresponsables.

En «Juego, aprendizaje y desarrollo social infantil en diversos contextos culturales», Prado Martín-Ondarza aborda, desde una perspectiva etnográfica, el juego como una vía natural de enculturación. Si bien las creencias sobre el juego presentan elementos universales compartidos entre distintas culturas, sus particularidades locales reflejan la diversidad de enfoques y dan lugar a tres perspectivas principales sobre el juego: cultivarlo, aceptarlo o restringirlo.

Finalmente, Alba Torrego, en «Juego, educación y tecnología: de los videojuegos a la gamificación», analiza los discursos en torno al papel del juego en la era digital. La autora define los videojuegos y la

¹ Esta publicación está financiada por el Ministerio de Universidades a través del programa de Formación del Profesorado Universitario (FPU22/03804)

gamificación como productos culturales que pedagógicamente invitan a reflexionar sobre las identidades y comunidades que se configuran en torno a estas prácticas lúdicas.

El segundo bloque del libro se enfoca en casos concretos que ilustran cómo el juego se ha integrado en diversos contextos educativos y lanzan cuestionamientos para la escuela de hoy. Patricia Quiroga Uceda, en «Las pedagogías de Montessori y Steiner: una aproximación a su conceptualización del juego en la educación», ofrece una revisión histórica del juego en las propuestas teóricas de Rousseau, Froebel, Montessori y Steiner. En su análisis, distingue entre el juego reglado, que asienta disciplina y hábitos, y el juego libre, que cataliza la imaginación y abre puertas a nuevos estados de conciencia. Esta dualidad invita a reflexionar sobre las motivaciones y la manera de integrar el juego como elemento educativo.

En la misma línea, Silvia Sánchez Serrano, en «El juego en la Educación Lenta: una aproximación a las experiencias educativas en Inglaterra, Italia y España», explora cómo modelos educativos de la escuela Summerhill, Zavalloni y Domènech integran el juego en sus propuestas. Estos enfoques entienden la educación como un proceso de capacitación para actuar de manera responsable desde la discusión, la reflexión y autoconocimiento. Esto, sumado a los principios de la Educación Lenta, que promueve tiempos equilibrados para la gestión, la pasión y la colaboración, hace que el tiempo de juego emerja como un elemento clave para fortalecer la participación democrática.

Tatiane de Freitas Ermel, en «Los espacios de juego en la escuela: una mirada a las recomendaciones internacionales en el siglo XX», examina la evolución de las directrices internacionales sobre el diseño de espacios educativos dedicados a lo lúdico. Su análisis revela cómo, a lo largo del siglo XX, se han consolidado discursos que abogan por la creación de entornos que fomenten el juego libre y la responsabilidad ecológica, e incita a materializar la política en el entorno escolar.

En conjunto, *Nacidos para jugar* se revela como un compendio de trabajos que, desde un enfoque multidisciplinar, intenta hacer accesibles perspectivas teóricas sobre el papel del juego en el aprendizaje, la socialización y la construcción de identidades. Si bien el libro podría beneficiar de incluir perspectivas adicionales, como la promoción del bienestar o el análisis de otros soportes tecnológicos emergentes y polémicos, es una lectura recomendable tanto para quienes buscan excusas esenciales y bien fundamentadas que justifiquen su deseo de jugar, como para aquellos que desean reflexionar sobre por qué las respuestas al qué y cómo en la educación se pueden responder jugando.