

GRANADA

CIENCIA ABIERTA



DEPARTAMENTO DE
Didáctica de las
Ciencias
Experimentales

● La diversión en los juegos es una vía de aprendizaje apoyada por la investigación en neurociencia



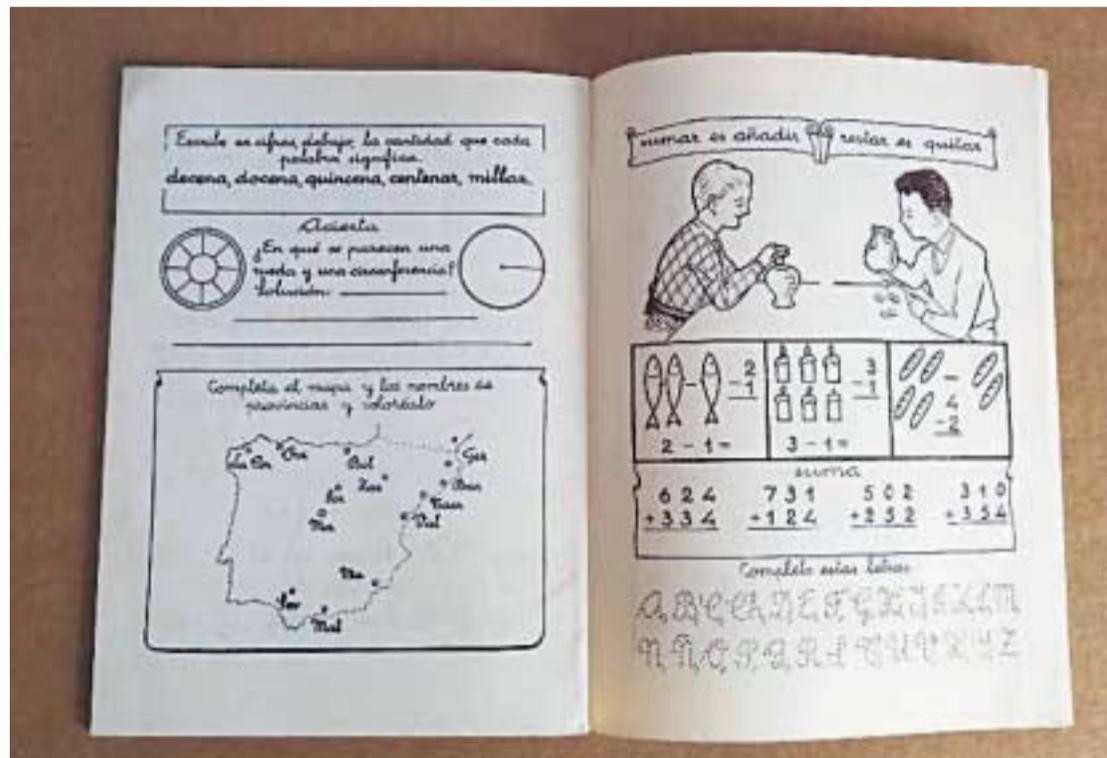
Aprender jugando y la cultura del **esfuerzo**

Alicia Fernández Oliveras

Cada vez que llega el verano y las vacaciones, se abre el debate sobre la conveniencia de los “deberes” vacacionales. Maestros y educadores expertos entrevistados para las noticias de la tele recomendaban cambiar esos “deberes” por otras actividades que resultasen educativas (como hacer una receta, ir a la compra...), recomendando, por otro lado, no caer en la inactividad, no hacer un “parón educativo” en vacaciones.

Y yo pensé: “¿Cómo puede ser eso, si no hay algo más estimulante y favorable para el aprendizaje que el poder disponer de tiempo libre?”. Pero eso es porque yo soy una acérrima defensora de aprender a través del juego. Algo sobre lo que aún encuentro muchas reticencias, fuera y dentro del ámbito académico educativo, aunque en este último esté profundamente estudiado. He escuchado a padres y madres decir cosas como: “Si en la guardería no hacían nada, todo el día jugando. Mira qué ejercicios – fichas de libros de texto cumplimentadas con relativo primor-, ¡ya sí están aprendiendo!”. Y he oído a educadores que “sueltan” perlas como: “Que lo que hagamos tenga fundamento, que no quede en un mero juego”.

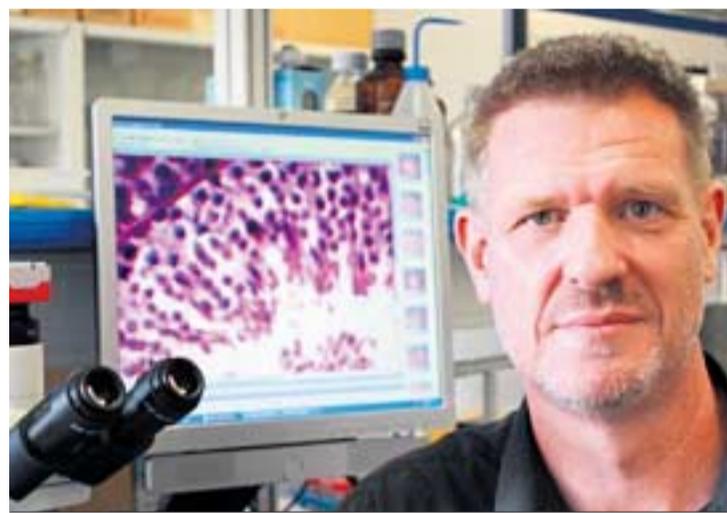
Elaborando la redacción de un artículo bajo la traicionera influencia de la falta de sueño y del ya bien entrado estío y hastío a estas alturas del curso –sí, en la universidad el curso ‘acaba’ al terminar julio, si es que acaba, pues casi que se enlaza con el siguiente en una suerte de “curso vital”, pero eso da para otra entrega de *Ciencia Abierta* y para mucha terapia de grupo entre profesorado universitario...-. Como digo, trabajando en la redacción de un artículo me topé con una referencia que afirma que lo divertido en un juego es aprender algo que querías aprender, y que el sentimiento de diversión es esencialmente el mecanismo de realimentación positiva que nos hace repetir la actividad una y otra vez. Entonces, me acordé de los detractores y de los escépticos del aprendizaje a través del juego (manifiestos o no, conscientes o no) y pensé que la cita a esta referencia bibliográfica



Cuaderno de deberes vacacionales de 1964 (ya que no te vas ni a Málaga ni a Valencia, porque no te llega con lo de la hucha, consuélate completando sus nombres y coloreando el mapa).

podía contrarrestar sus argumentos. Argumentos tales como que debemos fomentar el gusto por aprender aunque los métodos para ello no sean precisamente lúdicos; que tenemos que hacer entender a los jóvenes que el aprendizaje en sí tiene que ser gratificante y que no se puede reducir a lo que resulta divertido; que no podemos quedarnos en el estilo de “aprendizaje por capilaridad” de los juegos infantiles, pues llegará un momento en la vida académica de los jóvenes en el que aprender suponga un esfuerzo, les cueste trabajo, y entonces, ¿qué?

Dejando al margen la reprobación de las connotaciones peyorativas hacia la Educación Infantil (léanse otros *Ciencia Abierta* para ello), la cita que traigo a colación responde a este interrogante, pues viene a decir que el propio hecho de aprender es lo que hace divertido al juego, lo que hace que el jugador “se enganche”. Por eso, cuando un determinado juego “no se nos da bien”, nos parece aburrido y lo dejamos. Por eso no a todo el mundo le gustan los mismos juegos, porque la diversión depende de la capacidad del jugador de aprender con el juego, de como decimos coloquialmente,



El profesor e investigador de genética David Bueno i Torrens.

“pillarle el tranquilo”. Es decir, podemos afirmar que la diversión está asociada aprendizaje, ¡por eso jugar es educativo en sí mismo! y los juegos también serán educativos en tanto en cuanto resulten divertidos. Por eso cuando un juego ya resulta demasiado fácil, cuando ya no estimula, se hace aburrido. En definitiva, LA DIVERSIÓN IMPLICA APRENDIZAJE, entendido este como estímulo de las capacidades, no como reproducción mecánica y memorística, que sería más bien “entrenamiento”, el cu-

al, si no supone un reto, tampoco será divertido.

Extrapolando esto a actividades placenteras o lúdicas que no sean juegos (leer, ver cine/series/tv/contenidos de internet, oír música, viajar, hacer manualidades/pasatiempos...) también podemos comprobar que se cumple: no nos van a divertir si no nos estimulan de algún sentido. Las disfrutamos porque nos hacen pensar, reflexionar, descubrir, imaginar, emocionarnos...

Esto nos lleva a conclusiones que coinciden con las de la neu-

rociencia: se puede aprender sin divertirse (“la letra con sangre entra”, la supervivencia obliga a aprender...) pero no divertirse sin aprender. De ahí que la diversión sea tan pertinente como vía de aprendizaje, pues ya es educativa per se. Cuando te diviertes, aprendes. Cuando te aburres, puede que también aprendas, pero ese aprendizaje va a tener unas características menos interesantes, va a ser un aprendizaje más a corto plazo, más inmediato que profundo. Así lo expuso David Bueno i Torrens, en su magnífica charla sobre neurociencia y educación, celebrada el año pasado en el Parque de las Ciencias bajo el título: *La sorpresa de aprender, aprender con la sorpresa* (disponible en YouTube). El profesor e investigador, cuya trayectoria se ha centrado en la genética del desarrollo y la neurociencia y su relación con el comportamiento, habló en su charla sobre las emociones que se asocian al aprendizaje, afirmando que las positivas, como la alegría y la sorpresa, producen aprendizajes de tipo reflexivo, y

Se puede aprender sin divertirse pero no divertirse sin aprender

las negativas, como el miedo, producen aprendizajes más de “respuesta rápida”. O sea, la diversión implica aprendizaje, aunque el teorema recíproco no se cumpla.

Se puede aprender sufriendo, pero optar por eso ya depende del modelo educativo que se quiera promover, lo que trae a la mente la viñeta de Frato en la que un niño afirma: “Yo creo que podríamos aprender sin odiar lo que estudiamos” y permite responder con un “no” a la pregunta de los profesores estudiantes: ¿Es necesario que suframos con aquello que tenemos que aprender y enseñar? De esto se deriva que lo que podríamos denominar “pedagogía del sufrimiento” no es lo mismo que la cultura del esfuerzo, que en absoluto está reñida con el juego, sino todo lo contrario, ¡si hemos dicho que los juegos dejan de ser divertidos cuando no suponen un estímulo, un reto! En palabras de David Bueno, el juego como actitud es en lo que debería consistir una clase, es decir, en hacer que los estudiantes sean capaces de repetir las cosas pasándose lo bien, sintiendo placer al ir mejorando con cada repetición, hasta llegar a alcanzar el nivel adecuado.