



En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles  
Y cuentos ilustrados

# EL JUEGO DESDE LA NEUROBIOLOGÍA- NEUROCIENCIA



Texto extraído de:



[Asociación Educar](http://www.asociacioneducar.com)

**Ciencias y Neurociencias Aplicadas al Desarrollo Humano**

<http://www.asociacioneducar.com>



## En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles  
Y cuentos ilustrados

El juego es un proceso didáctico natural e interesante. Vale analizarlo por su jerarquía relevante en todas las etapas de la vida, sus beneficios indiscutibles en la formación personal, las influencias varias y los resultados sorprendentes. El cerebro social se ve ampliamente favorecido en su desarrollo a través del juego.

Jugar es una **de las actividades humanas más importantes**; de hecho, en los niños representa un auténtico proyecto de investigación y una necesidad vital indispensable para el desarrollo.

El análisis detallado de toda actividad con fin lúdico demuestra que:

- Se obtiene placer,
- el desarrollo de los aspectos sociales
- el simbolismo,
- la capacidad intelectual,
- la capacidad comunicativa, la emocional y la motriz.
- Mediante el juego el niño establece relación con el mundo que lo rodea
- A través de él se expresa y es posible acercarse a su mundo interior.
- Por tal motivo, los psicólogos infantiles le conceden al juego vital importancia tanto en el campo del diagnóstico como en el terapéutico.

A medida que crecen los niños tienen la posibilidad de crear universos enteros de realidad que les permiten construir su subjetividad, conocer el mundo, relacionarse con otros, experimentar procesos internos placenteros y/o dolorosos. En definitiva, logran comenzar a desarrollarse y vivir.



## En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles  
Y cuentos ilustrados

El juego en el niño podría ser el equivalente al trabajo en el adulto: reafirma su personalidad. No obstante, muchas veces resulta en un severo problema cuando una actividad inocente llega a convertirse en una severa patología o si la *dependencia psicológica* y los efectos perjudiciales surgen como auténtica *adicción conductual*.

**Las neurociencias** explican que **la estimulación de algunas regiones del encéfalo** producen un claro efecto de afianzamiento y que una parte esencial de los circuitos de recompensa está constituida por **neuronas dopaminérgicas** cuyos cuerpos celulares se localizan en **el mesencéfalo**. Estas células envían sus axones hacia algunas zonas del sistema límbico y de la corteza cerebral.

Normalmente, los circuitos de recompensa del encéfalo son estimulados por las conductas que tienen un valor de supervivencia, tales como ingerir alimentos, beber agua, mantener una temperatura corporal adecuada, la actividad sexual o las intervenciones sociales y familiares. Sin embargo, estas zonas de recompensa también pueden ser activadas por otras conductas.

La habilidad de establecer contacto con los propios sentimientos y relacionarlos entre sí es una manera de aprovechar el conocimiento para orientar la conducta con capacidad de discernir y responder adecuadamente a los estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y deseos. Esto es lo que define la capacidad de la corteza prefrontal para gestionar adecuadamente nuestras conductas.

Es importante asociar las actividades lúdicas con momentos únicos y compartidos como vivencias educativas capaces de valorar las distintas conductas ante los juegos, donde la simple diversión valora la destreza o el ingenio aplicado para superar dificultades.



## En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles  
Y cuentos ilustrados

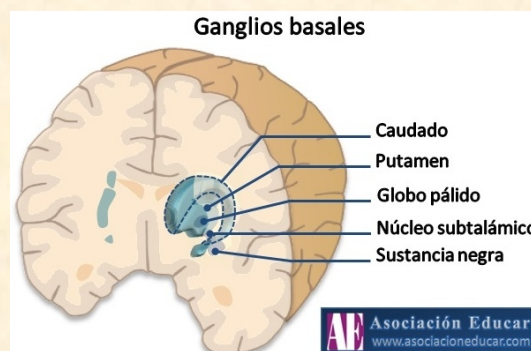
El juego de por sí promueve:

- un vínculo de afecto que transforma el estímulo en una respuesta adecuada.
- Consolida y afianza las interrelaciones sociales,
- disminuye los impactos por diferencias ideológicas o conductas dispares.
- Asimismo, es un medio útil enseñar a tolerar lo adverso, fomentar el equilibrio emocional y el fortalecimiento del espíritu.

Enseñar a través de juegos y diversiones es hacerlo de manera simple y efectiva, con el fin de fomentar una convivencia razonable, con alto contenido afectivo y con la posibilidad de confortables encuentros a cualquier edad de la vida.

**Durante el juego nuestro cerebro** aprende nuevas maneras o modos posibles de hacer las cosas, los resultados de actuar de determinado modo, etcétera: así aprendemos otras realidades posibles sin darnos cuenta.

**Para nuestro cerebro** que juguemos solos o acompañados no es lo mismo, ya que cuando participamos de un juego, por simple que este sea, en compañía de otras personas, necesitamos que ciertas áreas relacionadas con la lectura de las posibles intenciones del contrincante se activen. Por ello, es mayor la exigencia en un juego compartido en donde las habilidades sociales también deben ponerse de manifiesto, que armar un rompecabezas o jugar un solitario.







## En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles  
Y cuentos ilustrados

Diversos estudios que se han realizado sobre este tema presentaron **que los ganglios basales**, un grupo de áreas que están relacionadas con el control del movimiento muscular, se activan con la definición de objetivos, el aprendizaje y con todo tipo de juegos. Conjuntamente con ellos se libera **dopamina**, un neurotransmisor asociado con la recompensa y el placer, que contribuye a que jugar nos resulte atractivo.

En estas situaciones y con los componentes anteriores, se produce un tipo de aprendizaje llamado por refuerzo que logramos obtenerlo a través de la observación de las consecuencias de nuestras propias acciones. Algo que permite si es necesario luego ajustarlas.

Pero cuando se juega con otras personas es necesario hacer un modelo mental de cuáles son las intenciones de los demás. Por ejemplo, se debe considerar qué van a hacer los otros y de qué modo, para poder desarrollar una estrategia de juego que permita ganar, y ser capaz luego de aprovechar la experiencia para aplicarla en otra oportunidad.

Jugar es, por encima de todo, una actitud vital; una manera concreta de abordar la vida: libre, placentera y gratuita: nos identifica como personas y define. El adulto que juega, igual que el niño, **está más preparado para abordar de modo creativo los viejos y nuevos retos, con más defensas ante la frustración y una manera más sana de expresar sus sentimientos y emociones.**

Hoy un adulto es capaz de superar retos de la vida, probablemente, porque un día se atrevió a subir a una bicicleta, o de colocarse en el lugar de otro porque alguna vez jugó a ser otra persona