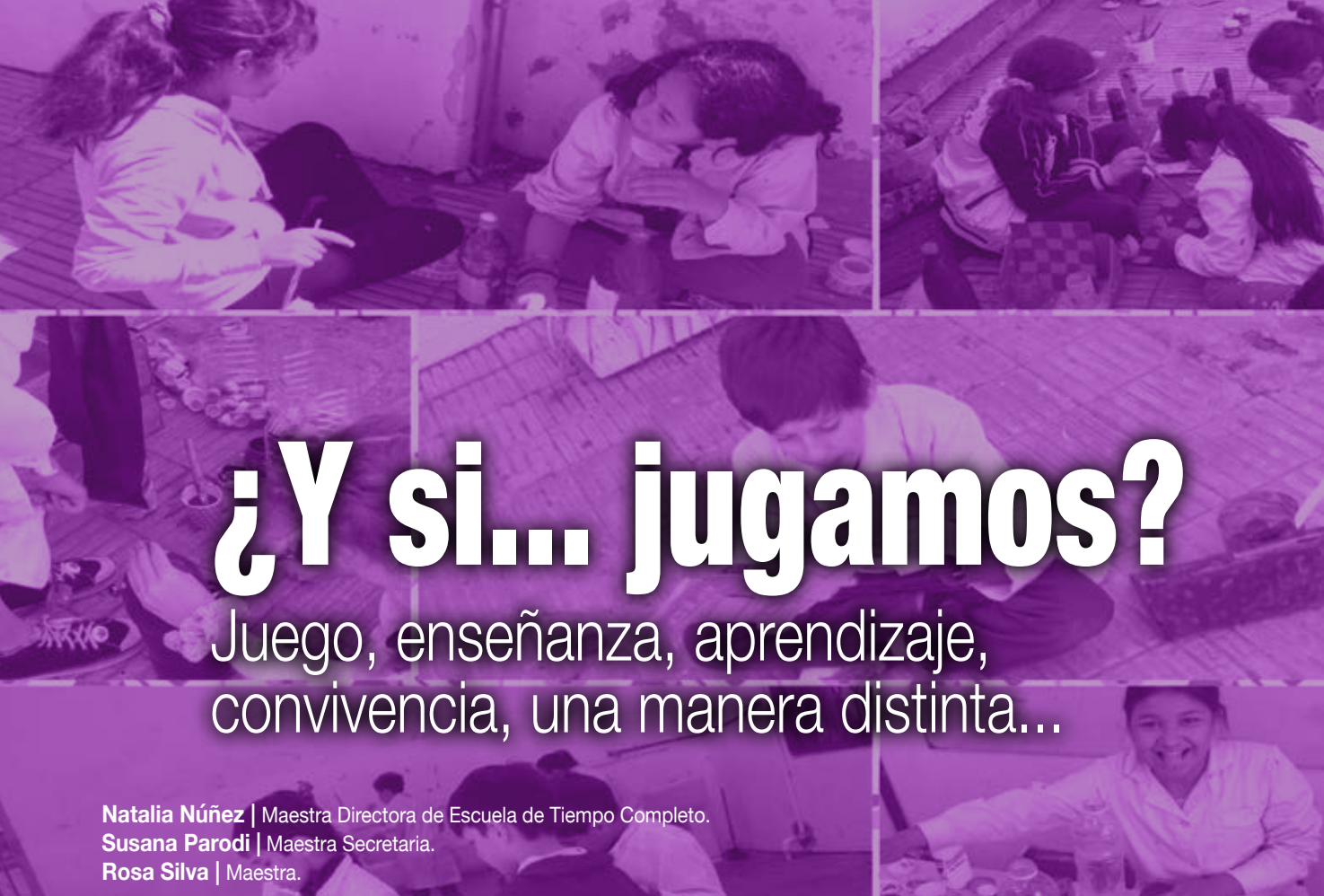




¿Y si... jugamos?

Juego, enseñanza, aprendizaje,
convivencia, una manera distinta...

Natalia Núñez | Maestra Directora de Escuela de Tiempo Completo.
Susana Parodi | Maestra Secretaria.
Rosa Silva | Maestra.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

En el año 2017, en nuestra escuela se realizaron actividades de construcción de juegos en cuarto y quinto grado, con dos fines fundamentales:

- ▶ Mejorar la convivencia a la hora del recreo.
- ▶ Generar conciencia sobre el cuidado del ambiente y la reutilización de materiales.

Con material reciclado se elaboraron baleros, un futbolito, distintos juegos para embocar y conteo de puntos. En el patio del recreo se pintaron los tableros de cuatro en línea y de ajedrez. Las piezas están a disposición en el recreo y los niños se organizan para jugar con estos tableros gigantes. También se generaron tableros pequeños de damas, cebollitas y ta-te-ti, con sus respectivas instrucciones.

Este año, la escuela se embarca en otro aspecto: los juegos de mesa universales y multiculturales, que atiendan a aspectos como la estrategia, la utilización de análisis retrospectivos y prospectivos, juegos alejados en el tiempo y en el espacio, pero compartidos por distintas culturas, en diversos tiempos históricos.

En sus clases, los niños pueden ir analizando la evolución de un juego, o por qué hubo momentos históricos en que los distintos grupos humanos tuvieron prohibido el jugar, y cómo el ingenio humano pudo sortear esta dificultad. Esto hace reconocer similitudes, modificaciones, adecuaciones en otras partes del mundo a aspectos sociales, culturales y hasta religiosos. Un ejemplo de esto es el cambio que fue teniendo el juego del ajedrez, originalmente llamado Chaturanga en la India, que se jugaba con cuatro jugadores, para pasar paulatinamente a jugarse con dos ejércitos. También es ejemplo el cambio de las formas de las piezas con una connotación religiosa (la cruz sobre la cabeza del rey, entre otras). También los movimientos sufrieron cambios en función del juego, pero respondiendo a cierta jerarquización en los estratos sociales a partir de la figura del rey.

El juego tiene carácter universal, en la medida en que las personas de todas las culturas han jugado siempre, y se repite en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad, a pesar de las dificultades para jugar en algunas épocas. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes según la cultura.

El juego es sinónimo de recreo, diversión, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. *«Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego.»* (Winnicott, 1972:75)

El jugar es una experiencia creadora que tiene un lugar y un tiempo. El lugar del origen del juego es el espacio potencial entre la madre y el bebé, es lo que el autor llama espacio *transicional*.

Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar juegos de tipo educativo. En el juego humano interviene la función simbólica: la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que por él se aprende a respetar turnos, a plantear estrategias, a tener metas y objetivos.

Según la Declaración de los Derechos del Niño, proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959: *«El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.»*

El juego no solo es una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprendizaje; a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

«Todo juego es, antes que nada, una actividad libre» (Huizinga, 2000:20). Algunos estudiosos del juego sostienen que no existe una definición clara de tal concepto. Sin embargo, para comenzar este apartado consideramos necesario intentar una definición más o menos acertada. Por lo tanto podemos tomar en cuenta algunas definiciones del diccionario respecto a la acción de *jugar*: *«...Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. (...) Travesear, retozar.»* (RAE, 2017).

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños, y que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes contenidos curriculares en todas las áreas del conocimiento. Es importante entonces utilizar los juegos como recursos que permiten potenciar las diversas destrezas y habilidades que poseen los alumnos.

A esta afirmación podríamos agregarle una dimensión más, la del docente.

Si tomáramos la definición de la Real Academia Española respecto a la acción de *jugar*, podríamos tratar de entender por qué tan pocas propuestas docentes se basan en el juego en nuestras escuelas. Quizás también el miedo a perder el control sobre el tiempo, sobre “lo dado”, dejar de estar en el sitio de lo conocido y lo esperable. Introducir el juego en nuestras prácticas como herramienta para abordar múltiples aspectos del conocimiento nos desafía. Al mismo tiempo nos hace cuestionar nuestras prácticas, desafiar nuestra creatividad, hace que tengamos que movernos de un sitio conocido, un punto de confort, hacia la creación conjunta. Promueve extender las paredes de nuestras aulas, compartir, crear, crecer como profesionales con otros docentes, alumnos y familias.

«El juego para el niño es una experiencia necesaria y vital que, además de satisfacción, aprendizaje y acopio de vivencias, es punto de partida básico para orientar la propia existencia hacia una actitud creativa, ética, rica y fértil. El juego, en general, en cada momento de la vida es una apertura a esa flexibilidad liberadora que presenta un amplio espectro de posibilidades dentro de las cuales el ingenio apunta a la autorrealización y la fantasía se constituye en el contrapeso necesario para enfrentar la realidad.» (Mariotti, 2003:12)

A veces, la realidad de los niños es muy dura. Cuando el juego es verdadero, cuando involucra los aspectos creativos del individuo, enriquece los anclajes de posibilidades de encontrar recursos psíquicos para sanar. Así, hace unos años, cuando conversábamos sobre lo que habíamos aprendido del ajedrez más allá del juego, Andrés (alumno de sexto grado, con extraedad para su grupo) comentó: “es como la vida, cada movimiento tiene consecuencias y si alguna vez no entendés por qué te pasan algunas cosas podés mirar los movimientos para atrás y ahí entendés”.

Es importante señalar que los niños y las niñas no juegan siempre de la misma forma a lo largo de su vida. De hecho, y a pesar de que las formas de juego evolucionan de acuerdo con su edad, no desaparece la forma de juego anterior, sino que se transforma y se hace más compleja. También se ven favorecidos en el área sensorial y mental, al reconocer las formas, texturas y los colores en las distintas instancias, ya sea solos o interactuando con sus pares.

«Jean Piaget, al explicar el desarrollo de la inteligencia del niño, se refiere a un proceso que se origina en un estado en el cual la acomodación al medio está indiferenciada de la asimilación de las cosas a los esquemas del individuo, estado que evoluciona hasta que la acomodación de los esquemas múltiples se torna distinta de su respectiva y recíproca asimilación. Es un proceso complejo que resume toda la evolución de la inteligencia sensorio-motora. El juego entablado en la diada madre-hijo favorece una forma temprana, integrada y gradual del proceso asimilación-acomodación.» (idem)

En la actividad lúdica se ponen en juego todas las oportunidades para fomentar la creatividad y la imaginación. Lo emocional se aprecia en las diferentes situaciones de resolución del niño y en las instancias de juego en las cuales se sorprende, se alegra y hasta se enoja al tener que enfrentar conflictos en los cuales deberá hacer uso de estrategias cognitivas para resolverlos.

«Ya en 1933 Susan Isaacs escribía: “El juego no es solamente el medio en el cual el niño llega a descubrir el mundo. Es sobre todo la actividad que le confiere equilibrio psíquico en los primeros años. En sus juegos, el niño externaliza y elabora hasta cierto grado de armonía las diferentes tendencias de su vida psíquica interna”.» (ibid., p. 15)

Es necesario subrayar la importancia de trabajar juntos, familia y escuela, para propiciar la comprensión de la dimensión del juego. La familia promoviendo el juego, y la escuela brindando espacios para crear, participar y estimular su práctica, teniendo en cuenta que contribuye al desarrollo del lenguaje, la psicomotricidad, la afectividad y la capacidad de vincularse con los demás.

Según el profesor e investigador de la Universidad del Comahue, Víctor Pavía: *«Jugar es jugar y no habría modos. Pero lo que estuvimos viendo es que muchas veces los chicos juegan de un modo serio, no lúdico» (apud Goy, 2012).*

Por lo tanto creemos que en la escuela habría que reinstalar el juego como experiencia lúdica de carácter socializador, que permite facilitar el autoconocimiento, la autoestima, la adquisición de pautas como respetar turnos, saber escuchar, saber expresarse ante los demás, defender con argumentos una postura, entre otras. También entendemos el juego como recurso facilitador para la enseñanza y el aprendizaje de nuevos conocimientos en cualquier área.

«¿Y qué es lo lúdico? Lo lúdico está emparentado con la fantasía, la imaginación, con la realidad aparente, el permiso y la confianza de jugar tranquilo porque nada malo va a pasar, con la posibilidad de crear guiones y situaciones imaginarias.» (idem)

Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, con frecuencia sucede que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción a lo largo de su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

En la escuela es determinante, ya que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que estimulan el desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso de cumplir reglas para, de esta manera, comprender en la vivencia y en la convivencia, en la acción.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y, en particular, su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Hablamos de juegos universales considerando a aquellos que, independientemente del lugar geográfico en el que se jueguen, tienen ciertos rasgos o particularidades que los hacen similares y aún trascienden en el tiempo.

Indudablemente transmiten una parte muy importante de sus costumbres, lenguaje e historia, lo que determina la idiosincrasia de una región.

Un niño que tiene la oportunidad de enseñarle a sus pares, e incluso a adultos, un juego procedente de su tierra, además de sentir emoción por estar mostrándoles algo nuevo, también se está reconectando con sus orígenes, sus vivencias, su historia y está transmitiendo su cultura.

Poder compartir un juego de mesa estratégico es “ser” en un tiempo vital de encuentro con el otro.

El espacio para poder intercambiar juegos de distintos tiempos y lugares, atendiendo a las diferentes interpretaciones y momentos históricos, nos posibilita abordar aspectos transversales de la educación. Además de habilitarse una buena estrategia para profundizar en conocimientos disciplinares.

El maestro argentino Máximo Canteros, que es un ferviente promotor de la creación de ludotecas auto-gestionadas y elaboradas con materiales reciclados, sugiere contar con un mínimo de doscientos cincuenta juegos universales distintos.

A continuación, retomando el artículo publicado en *QUEHACER EDUCATIVO* (Núñez, 2013) sobre la escritura de textos instructivos de juegos universales, proponemos los siguientes juegos.

TEEKO: su origen se ubica en Estados Unidos de América y tiene como condición que el conjunto de normas que rige el juego no es excesivamente complicado. La disposición a jugar debe verse favorecida por una lista de reglas breves y claras.

Materiales: 4 fichas para cada jugador, 1 tablero. Dos jugadores o equipos.

WARI: uno de los juegos más sencillos y populares, muy practicados especialmente en África; consiste en distribuir semillas en tableros de madera con hileras de agujeros (o directamente en el suelo), pudiendo realizar capturas según determinadas reglas concretas.

Materiales: 24 semillas, 1 tablero (cuencos y 2 graneros). Dos jugadores o equipos.

YAGUARETÉ: juego tradicional, perteneciente a la cultura Chiriguano-Chané que habitaba el noroeste de la selva de la República Argentina. Es una enseñanza sobre distintas estrategias de vida en la selva, practica-da por niños y jóvenes.

Materiales: 12 perros, 1 tablero, 1 yaguetaré.

JUNGLA: juego de tablero tradicional chino, para dos jugadores o equipos, en un tablero donde hay distintos escaques: la **madriguera**, las **trampas** (las 3 casillas que rodean la madriguera) y los **ríos**. En cada lado hay 8 piezas que representan diferentes animales, con distintos rangos que les permiten capturarse.

Materiales: 1 tablero de 7 x 9, 8 piezas por jugador.



Tanto las piezas de todos estos juegos como sus tableros pueden adecuarse a la edad de los niños y a la posibilidad de construcción. Algunos ejemplos: el soporte más o menos flexible, o utilizar representaciones de los animales en plástico, o fichas con la impresión de las piezas, o bien establecer distintos colores para las distintas fichas. La construcción puede involucrar el abordaje de distintos conocimientos, aprender en la medida del compromiso, del desafío que implica emprender una tarea lúdica, recreativa, en y para la convivencia. 

Referencias bibliográficas

ANEP. CEP. República Oriental del Uruguay (2009): *Programa de Educación Inicial y Primaria. Año 2008*. En línea (Tercera edición, año 2013): http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf

ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS (1959): Declaración de los Derechos del Niño (Proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución 1386 [XIV], de 20 de noviembre de 1959). En línea: <http://www.cidh.oas.org/Ninez/pdf%20files/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o.pdf>

GOY, Mariela (2012): "Reflexiones de Víctor Pavía. Un pedagogo propone reinstalar el 'juego lúdico' en la escuela" en *El Litoral* (Domingo 27 de mayo de 2012). En línea: <http://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2012/05/27/educacion/EDUC-01.html>

GUTTON, Philippe (1982): *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del Libro.

HUIZINGA, Johan (2000): *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial. En línea: <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>

MARIOTTI, Fabián (2003): *Juegos y jugantes. Eslabones de vida. Una pedagogía creativa del movimiento lúdico*. Argentina: Ed. Kodomo.

NÚÑEZ, Natalia (2013): "La escritura de juegos universales. ¿Se podrá?" en *QUEHACER EDUCATIVO*, N° 120 (Agosto), pp. 20-29. Montevideo: FUM-TEP.

PAVÍA, Víctor (2009): "Las formas de juego y el modo de jugar que la escuela reproduce" en *Aloma, Revista de Psicología, Ciencias de l'Educació i de l'Esport*, pp. 161-178. En línea: <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/144640/196460>

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel (1994): *Psicología del niño*. Madrid. Ed. Morata.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE) (2017): *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). En línea: <http://dle.rae.es/>

VIGOSTKY, Lev S. (1978): "El papel del juego en el desarrollo del niño" (Cap. 7) en *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Ed. Crítica-Grijalbo.

WINNICOTT, Donald W. (1972): *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Gedisa Editorial.