

## Por qué jugar en la escuela - Andén 88

por Grupo Luis Iglesias - Martes, Agosto 29, 2017

<http://andendigital.com.ar/2017/08/por-que-jugar-en-la-escuela-anden-88/>

**E**ste texto es el producto de un año entero de trabajo durante el cual nos reunimos quincenalmente maestros y maestras de la ciudad, de primaria y de inicial, para jugar y reflexionar sobre ello. Sin dejar de jugar, buscamos en libros, en nuestras aulas y en nuestras historias personales, y compartimos sensaciones y pensamientos. De los registros de las reuniones, extrajimos las preguntas que fuimos tejiendo. Las agrupamos, las amasamos y, de allí, surgieron las ideas que aquí vertimos.

De la actividad, nació la reflexión. Del pensamiento sobre la actividad y la reflexión, surgieron las categorías. El análisis precisaba una síntesis, y así nos planteamos escribir a partir de una consigna. Casi como en un juego nos imaginamos: debíamos buscar argumentos para convencer a quien afirma que jugar “es para los recreos” o “es solo para nenes de jardín”. De esos breves textos personales, hicimos una síntesis, corregida grupalmente. Así quedó listo, tan magullado como decidido, tan impetuoso como mejorable, para ser leído, jugado y discutido por quien se anime.

### Introducción

“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió, para siempre el niño que vivía en él y le hará mucha falta. He edificado mi casa también como un juguete...” Pablo Neruda, Confieso que he vivido.

Sostenemos que es necesario jugar en la escuela, que no es perder el tiempo, que no es resabio de la primera infancia ni catarsis exclusiva de los recreos.

En principio, hay que jugar en la escuela porque es un derecho humano. Y lo es porque es necesario. Una escuela que no busca la forma de abrir las puertas al juego se parece a una que no comprende qué es ser niño. Esa escuela que no juega va contra un modo espontáneo que la infancia despliega para ver el mundo. Por eso el juego es una herramienta pedagógica. Hay que jugar porque el juego es una manera de conocer. Es una forma primigenia de acceder a los seres humanos y a las cosas del mundo. El juego sirve para organizar el pensamiento, para aprender contenidos y para conformar grupos.

### El juego para conocer el mundo

Jugar sirve para leer la realidad y atraparla. Así lo hacen los niños desde que nacen: intuitiva y espontáneamente. El ser humano, desde su origen, asimila y acomoda estructuras de conocimiento al interactuar con los objetos, al jugar con ellos. Los niños exploran la materia

amasándola, tirándola, estirándola, probando *qué pasaría si...* El juego es un ejercicio de fantasía que interroga el mundo.

La adivinanza, por ejemplo, es una de las formas más artesanales del conocimiento. Poético juego popular, la humanidad crea adivinanzas para ver y ayudar a ver. Erik, nuestro alumno de tercer grado, inventa adivinanzas en su cuaderno de pensamientos propios. Él mira y juega, juega y mira, con las cosas; así nos invita lúdicamente a contemplarlas. Y escribe:

“¿Qué es eso que aparece en el cielo de noche y que brilla? Las estrellas.

¿Qué es eso que tiene metal en las patas? El caballo.

¿Qué es eso que no se puede alzar? El agua.

¿Qué es eso que se revienta cuando lo tocás? La burbuja”.

Así, jugando a esconder, percibe y resalta poéticamente las cualidades singulares de los objetos. Condensa y desplaza, recorta y extraña, líricamente estudia, como lo ha hecho la tradición popular desde el principio de los tiempos.

En el juego, hay análisis del objeto, hay apropiación del objeto. Es el pequeño desarmando y rearmando su juguete, definiendo sus pedazos, cambiándolos, reconociendo el sistema por el azaroso desplazamiento de sus partes. Es el muñeco con la pierna en el hombro, el caballo con alas (en la espalda, ¿dónde las podría tener?), el reloj inmóvil sin su rueda inevitable, las mil transformaciones de la plastilina, millones, infinitas, pero acotadas por la cantidad de materia: podrá ser árbol, ave, rosa, pero no sábana que lo abrigue ni plato donde imaginar su mediodía.

Los juegos soportan un diálogo con el objeto lo que fertiliza el análisis que indaga el mundo. Como decía Julio Cortázar, gran artífice y admirador de “esa grave ocupación que es jugar”: “Hay juego cuando se buscan otros accesos a lo cotidiano, simplemente para embellecer lo cotidiano, para iluminarlo bruscamente de otra manera, sacarlo de sus casillas, definirlo de nuevo y mejor...”.

Pero no se trata de reemplazar “la letra, con sangre, entra” por “la letra, con juego, entra”. El juego como mero recurso didáctico, como máscara para inyectar contenidos es una trampa vulgar que ensucia al juego y desprestigia al contenido.

Jugar les abre las puertas a la creatividad, a la chispa creadora; permite crear otras realidades posibles. *Hacer como si...* genera el deseo que deviene en movilización. Es un combate contra el estatismo, contra la apatía. Como promueve el deseo, el juego posibilita el sueño y la utopía, motores básicos de la creación y la cultura. Jugar crea ambientes que aúnan mundos aparentemente irreconciliables, nos vuelve abiertos y creativos. En ese sentido el juego desalienta, es arma ideológica y por eso estamos dispuestos a usarla. Si no hay transformación, síntesis creadora, el pensamiento muere.

HAY QUE JUGAR EN LA  
ESCUELA PORQUE ES UN  
DERECHO HUMANO. Y LO  
ES PORQUE ES NECESARIO.  
UNA ESCUELA QUE NO  
BUSCA LA FORMA DE  
ABRIR LAS PUERTAS AL  
JUEGO SE PARECE A UNA  
QUE NO COMPRENDE  
QUÉ ES SER NIÑO.

### **El juego para conocer a los demás**

Para que un alumno aprenda es indispensable un grupo de trabajo. El conocimiento es social, así como el hombre es un ser social. Un individuo que interactúa solitario con un objeto no aprende lo mismo que si comparte con otros, escucha otras palabras, observa distintas formas de acercarse a un objeto. De este modo, es posible tensar la propia manera de pensar el mundo; lo que posibilita la acomodación, es decir, posibilita el aprendizaje. Esto no significa, desde luego, que la interacción individuo-objeto no sea necesaria.

Para que este aprendizaje social ocurra, no basta con juntar personas. Puede suceder solo cuando el grupo está conformado. Porque se establece la confianza necesaria para expresarse, para pronunciar las inquietudes, las ideas que todavía no tenemos aseguradas, para decirse sin ofenderse, para aceptar que no se está de acuerdo y hacer de ello un aprendizaje.

Que un grupo esté conformado implica que existen vínculos para que una creación conjunta sea posible, producción en la que todos hayan puesto algo. Un grupo conformado genera estrategias de interacción que permiten el trabajo cooperativo, tan necesario para nuestra sociedad. Pero los grupos no tienen una dinámica dada: vienen de algo y van hacia algún punto. Los grupos no se hacen solos, no se constituyen por el mero hecho de congregarse individuos. Todo grupo se engendra, transforma y desarrolla respondiendo al trabajo colectivo. Por ende, la propuesta pedagógica incide indefectiblemente en el funcionamiento grupal.


A escuchar al otro y a verlo, se aprende. Tener en cuenta a los demás y vincularse solidariamente con los compañeros son actividades para convertir en necesidad, tareas para plagar de sentido. No basta con sanciones y castigos al egocentrismo infantil. No basta pedir, así como no es suficiente enunciar las propiedades aritméticas para que sean comprendidas. Se precisan actividades que den sentido a la percepción de los demás, que pongan en conflicto

la conducta “niñocéntrica”. Los juegos grupales invitan a recorrer este camino.

Los juegos pueden ser buenas herramientas para una propuesta pedagógica que conforme y consolide al grupo, ampliando la mirada desde cada ombligo hasta la lágrima más distante. En principio, los juegos hacen metáfora del funcionamiento grupal y de los roles internos. Ayudan a ponerle palabras a lo que está pasando, convierten en imagen lúdica, visual o corporal algo de los vínculos y de los conflictos que suceden en el interior del grupo (y de cada uno). Hacen manifiesto lo latente, vuelven explícito lo implícito, visible lo invisible, lo convierten en arcilla imaginaria para observar. Y también para modelar. Colocan el estado grupal frente a la mirada del conjunto; jugando, el grupo se conoce como grupo.

Cuando algo se vuelve metáfora es más fácil hablarlo. Están los que siempre interrumpen, los que piensan solo en ellos mismos, los que nunca se exponen, los que van detrás, ocultos en el silencio. Es difícil convertir en problema estos roles cuando se ejercen cotidianamente; pero si el juego los hace símbolo, los mueve en otro plano, ponerles palabras ya no es tan difícil.

No pensamos que los juegos sirvan solo como diagnóstico de carencias o virtudes grupales. Si lo que sucede en la órbita de lo inconsciente se puede hacer consciente, si lo oscuro se enciende a la luz de las palabras, entonces se puede ver, atrapar y transformar.



JUGAR CREA AMBIENTES  
QUE AÚNAN MUNDOS  
APARENTEMENTE  
IRRECONCILIABLES. NOS  
VUELVE ABIERTOS Y  
CREATIVOS. EN ESE SENTIDO  
EL JUEGO DESALIANA, ES  
ARMA IDEOLÓGICA Y POR  
ESO ESTAMOS DISPUESTOS  
A USARLA. SI NO HAY  
TRANSFORMACIÓN, SÍNTESIS  
CREADORA, EL PENSAMIENTO  
MUERE.

En los juegos, afloran porciones solapadas de los demás y se nos caen las máscaras. Jugando nos desnudamos cómodamente, cálidamente, para darnos a los otros. Así nos conocemos en nuestras capacidades y en nuestras dificultades para compartirlas, para observar y para conocer las de los demás, para construir con ellas el trabajo grupal. Por eso el juego deshace prejuicios. Cuando llega un niño nuevo al aula, ¿qué mejor forma de mirar si se siente bien? ¿Qué mejor forma para integrarlo que por medio de

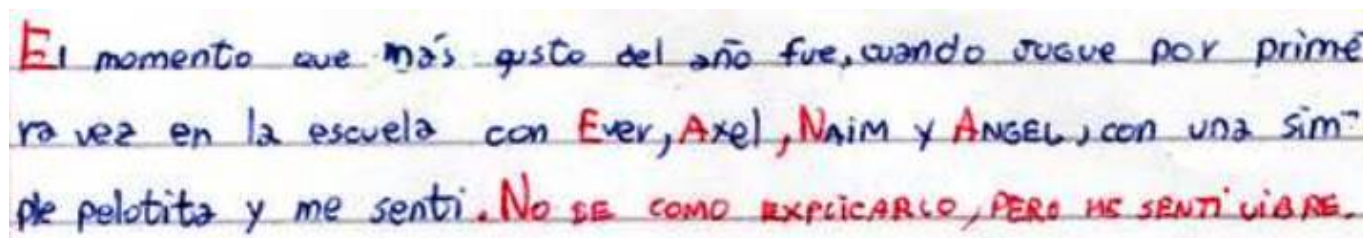
juegos?

Jugar forma vínculos, nos instituye como seres sociales. Jugando conocemos el mundo de los otros. ¿Qué sé de un compañero de escuela, si no hay juego? ¿Qué conozco del otro, si no sé cómo se esconde o cómo busca a los escondidos?

Una alumna de 7.º grado escribió un poema sobre el patio de su escuela, nuestro patio. Un texto de una página entera, descriptivo, casi detallista. La estrofa final, que festejamos y nos sorprendió gratamente, condensa alguna idea suelta que nuestro pensamiento no sintetizaría tan claramente. Alexandra definió un sentido del juego para todo niño o adulto, un sentido apreciable y precioso, porque abarca al otro, al amigo y porque para eso se juega, para conocer, conocerse, conocernos:

“Conocer a tus compañeros/ con un simple juego/ en el patio”

### Algunas conclusiones



El momento que más gusto del año fue, cuando jugue por primera vez en la escuela con Ever, Axel, NAIM y ANGEL, con una simple pelotita y me senti. No se como explicarlo, pero me senti libre.

Alan Quispe Colque, 7.º grado (12 años)

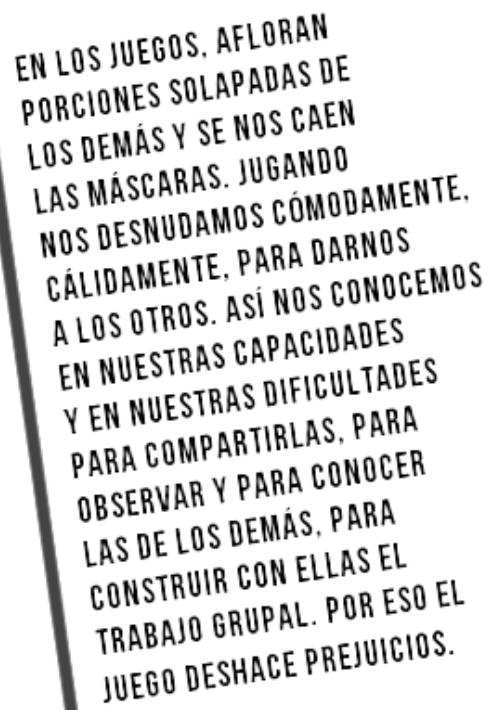
Porque jugar nos pone en marcha... Porque jugando probamos y nos equivocamos, porque ponemos en juego los sentidos, porque al jugar creamos, porque nos enfrentamos a decidir, nos abrimos a los demás, expresamos nuestras ideas sobre el mundo, ponemos en práctica conocimientos, porque cuando jugamos sentimos placer...

El juego es acción pensada, pero sobre todo sentida, ida y vuelta entre el cuerpo y la mente. Por eso en el juego nos unificamos. Actuamos desde todos nuestros sentidos, ponemos el corazón, la mirada, la creatividad. El juego nos da piedra libre para buscar nuevos caminos, nos quita el miedo, nos deja disfrazarnos de otros e interpretar nuevos roles.

Por eso jugando el niño se desarrolla, es feliz, crece... Por eso jugando crea lazos para acercarse a lo conocido y a lo extraño. Por eso aprende de él y de los otros. Por eso jugando mira más, escucha más, siente más.

Podemos entender también el juego en la escuela como “actitud lúdica”. Cuando los niños juegan (y los grandes también), se abstraen de tal forma que el tiempo deja de existir, el espacio cambia, las reglas son otras, la concentración dedicada es total. Rescatamos esa actitud en la escuela. Cuando el juego se transforma en actividad escolar, es probable que pierda alguna de sus características –y seguro una de las más importantes: esa que dice que el juego por imposición no es juego, que puedo entrar y salir a *piacere*–. Eso es verdad y

entonces no es juego puro. Sin embargo, no quiere decir que lo olvidemos por temor a desvirtuarlo. El juego en la escuela es más que un recurso: puede llegar a ser un fin en sí mismo.



EN LOS JUEGOS, AFLORAN  
PORCIONES SOLAPADAS DE  
LOS DEMÁS Y SE NOS CAEN  
LAS MÁSCARAS. JUGANDO  
NOS DESNUDAMOS CÓMODAMENTE,  
CÁLIDAMENTE, PARA DARNOS  
A LOS OTROS. ASÍ NOS CONOCEMOS  
EN NUESTRAS CAPACIDADES  
Y EN NUESTRAS DIFICULTADES  
PARA COMPARTIRLAS, PARA  
OBSERVAR Y PARA CONOCER  
LAS DE LOS DEMÁS, PARA  
CONSTRUIR CON ELLAS EL  
TRABAJO GRUPAL. POR ESO EL  
JUEGO DESHACE PREJUICIOS.

Desde pequeños, el juego forma parte de nuestra vida. Pero, a medida que crecemos, se transforma en algo esporádico, en una mera herramienta para el "ocio". Nos llenamos de responsabilidades y obligaciones y dejamos a un lado el juego, el placer mismo. Es importante entonces que el juego vuelva a cobrar protagonismo, no solo en la escuela, sino a lo largo de toda nuestra vida.

Porque jugar es placentero y reparador. Así lo muestra Sol del Rocío, alumna de sala de cuatro, quien se nos acerca luego de haber jugado y nos dice:

—Hoy estaba triste y ahora no... ¿Viste, seño? Jugar te hace feliz.  
Y saltando de alegría se va nuevamente con sus compañeros.

En los juegos aparece el contacto físico, por ende los roces y el peligro de lastimarse; se desguaza por unos instantes el histórico control escolar. Todo eso es un riesgo. Por eso jugar en la escuela, en especial para el docente que lo propone, es una osadía. Pero vale la pena por tantas razones expuestas. Hay riesgos, pero hay saldos. Además, esos riesgos se cruzan con las ganas infantiles, lo que genera responsabilidades en quienes juegan: "si queremos seguir jugando, nos tenemos que cuidar" sería el silogismo moral. Lastimar irresponsablemente a otro implicaría ir contra el espacio del juego. Y eso los pibes lo saben muy bien.

Finalmente, en cada acción pedagógica se encuentra atravesado el posicionamiento

ideológico. Tomamos partido a cada momento y además, por supuesto, al respecto del juego. Qué tipo de juegos proponemos, qué actitud tomamos cuando los juegos aíslan, si decidimos intervenir o no en el recreo, qué enseñamos cuando enseñamos juegos, por qué y para qué enseñamos, por qué seguimos eligiendo cada día venir a la escuela a trabajar de maestros; todo, todo es una toma de postura.

---

"Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copia a sus amigos; nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad". (Rodolfo Walsh)