

El juego en la escuela.

Prof. Alejandro Gandón.
Licenciado en Educación Física

Aproximaciones teóricas sobre el juego.

Durante el último siglo el juego ha sido objeto de estudio y análisis de diferentes ciencias o disciplinas, algunas veces como una parte de un estudio más abarcativo y otras como objeto central de la investigación. Como producto de estos trabajos se desarrollaron aproximaciones teóricas llamadas comúnmente “teorías” del juego, aunque no lo son en un sentido formal pues carecen de las condiciones científicas para serlo, en realidad son modelos explicativos e interrogantes surgidos en torno a fenómenos relacionados con el juego.

Así encontramos teorías provenientes de la filosofía, la Psicología, la antropología, la biología y la sociología, que tratan al juego cada una desde su perspectiva disciplinar o desde la particular visión de cada vertiente de una misma ciencia como sucede por ejemplo en Psicología, que se contradicen o se complementan unas a otras y sin embargo ninguna es descartable o errónea en sus postulados y ninguna es lo suficientemente abarcativa con leyes de aplicación universal pues toman aspectos parciales del campo lúdico como el juego infantil o el juego en una determinada cultura.

Esto sucede en parte por la imposibilidad de establecer una definición única e inequívoca de juego; ¿cómo poder hacerlo con elementos tan diferentes como la ruleta, las escondidas, los crucigramas, los juegos con juguetes, etc., que tienen motivaciones y desarrollos diferentes y generan cada uno conductas y sensaciones particulares, diferentes incluso cada vez que se juega a un mismo juego? Una de las definiciones más aceptadas es la que Huizinga propone en su libro *Homo ludens* donde dice que

“el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”

Si bien no podemos definir al juego de forma tal que satisfaga a todas las disciplinas y que se adecue a todas las formas de juego podemos enumerar una serie de características bastante generalizables del hecho de jugar, varias de ellas las debemos a la obra de Huizinga, que fue el primero en estudiar sistemáticamente el juego, que a su vez ha influenciado muchos estudios posteriores de otros autores. Dichas características son: Libre, porque no es dirigida desde afuera, se autorregula;

Voluntario, resultaría imposible obligar a alguien a jugar;

Improductivo, no produce bienes y no es útil en el sentido común del término ni tiene finalidad extrínseca, solo un fin en sí mismo;

Reglado, porque está sometido a leyes propias acordadas y aceptadas por sus participantes, que suspenden momentáneamente las leyes ordinarias;

Ficticio, aunque su realidad guarda cierta conexión con lo que no es juego, es una combinación de datos reales y fantaseados;

Separado, porque se circunscribe a ciertos límites de espacio y tiempo precisos determinados de antemano, dentro del espacio y tiempo reales pero bien diferenciados;

Incierto, la incertidumbre de no conocer el resultado de la acción es algo que lo hace tan atractivo porque mantiene al jugador en desafío permanente tratando de descubrir y resolver alternativas;

Placentero, produce placer, tiende a la diversión. El placer es propio de la acción.

Juego, aprendizaje y escuela.

Otro de los elementos de innegable veracidad es el valor formativo del juego. Casi sin excepción estudiosos del tema de diversas disciplinas coinciden en tomar al juego como actividad de fundamental importancia para el desarrollo y el aprendizaje. La pedagogía a tomado algunas de las teorías mencionadas anteriormente para sí, por citar algún ejemplo paradigmático vale mencionar los estudios realizados por Piaget en cuanto a las diferentes etapas de juego que se presentan en la evolución del niño, vinculando al juego con el aprendizaje y la enseñanza y utilizándolas como fundamentación para diferentes estrategias didácticas basadas en el juego.

Así es que en el ámbito escolar la utilización del juego como herramienta para lograr aprendizajes esta bien vista, al menos desde el discurso los valores pedagógicos son reconocidos, pero en la practica son escasos los momentos de juego incluso hasta en el nivel inicial. Para ser mas gráficos podemos decir que juego y escuela es un matrimonio que nunca se consumó.

Hilda Cañequé nos dice al respecto:

“Nuestro país se inscribe dentro del subdesarrollo. El subdesarrollo, además de ser un modelo socioeconómico, es también una forma de pensar y sentir. Configuran dicha forma mecanismos de conducta tales como: depender, someter, dirigir, disminuir, desvalorizar, criticar, prejuizar y otros tantos que son ejercidos en forma rígida y continua llevando a un empobrecimiento cultural a gran parte de la población. 1

Dichos esquemas mentales son aprendidos. La escuela es uno de los lugares donde nuestros niños realizan estos inolvidables aprendizajes. En ese ámbito, el juego sería el elemento óptimo para movilizar, desestructurar o flexibilizar los mecanismos de qué venimos hablando. Pero eso no puede suceder, sencillamente porque al juego no lo dejan entrar en la escuela...

A pesar de que los teóricos de la educación realzan las maravillosas bondades del juego diciendo que es el modelo más acabado de la comunicación humana, o que es la matriz para el aprendizaje de la libertad, o el esquema adaptativo más importante en la infancia y otras aseveraciones de este tenor, lo concreto es que la escuela argentina le cierra sus puertas. Específicamente, el juego y la escuela van por caminos separados, tal como si hubieran reñido.”

Podemos diferenciar tres niveles de juego que conviven en la escuela: el juego instrumental o didáctico, con una clara intencionalidad del docente para la enseñanza; el juego libre o recreativo, que se da en los recreos, a la entrada y salida y en algunos momentos “bache”; y el juego ilícito que es el que ocurre sin el consentimiento del docente, a sus espaldas. Sigamos el pensamiento de Cañequé al respecto:

“De todas las variantes del juego, la escuela ha conservado principalmente el juego reglado y tal vez sólo para las clases de Educación Física, en días de mal tiempo. También los muy bien comercializados juguetes didácticos que, como los juegos de la misma calidad, nunca se sabe si su destino final es inclinarse para el lado del juego o el de la didáctica. Generalmente, se inclinan por la didáctica minimizando, empobreciendo o ridiculizando al juego. A propósito de lo que venimos diciendo, es común observar cómo con un mismo juego se tratan de enseñar dos o tres nociones gramaticales o matemáticas diferentes, tal como si ese juego no se gastara o fuera sencillamente un comodín.

También la escuela conservó en la distribución de su jornada diaria, un cierto aroma de juego. Durante esos conflictivos recreos, miserables instantáneas de cinco minutos donde sucede de todo y también se juega, mal, pero...

Nuestra escuela no deja entrar el juego porque le tiene miedo. El juego promueve la libertad. El miedo primigenio es a la libertad.

Tanto es lo que la institución escolar organiza, controla, exige y se exige como modelo de trasmisión, que la improvisación, la fiesta, el bullicio, la libre elección y la creación no encuentran lugar allí, ni siquiera en el espacio físico.

La tarea se centra casi exclusivamente en la trasmisión de tipo intelectual y los mecanismos de adquisición del conocimiento por lo general son siempre los mismos. El tiempo pasa y son muy pocos los valientes que de alguna manera se expiden investigando, experimentando, en fin, tratando de producir aunque sea un mínimo cambio en las relaciones entre la escuela y el juego.”

Veamos que pasa a nuestro entender con los tres tipos de juego en la escuela.

¿Juegos con intención didáctica o actividades con condimentos lúdicos?

Son innumerables las posibilidades que el juego da para el desarrollo de los niños: conocer a los demás y conocer nuevos aspectos propios, ensayar roles que permiten ponerse en el lugar del otro, poner a prueba conductas ya desarrolladas y probar otras con menos inhibiciones que en la vida real, reconocer los límites y potencialidades propios, construir valores sociales como la solidaridad, la cooperación, la tolerancia, el trabajo en equipos, ejercitarse en la resolución de problemas y en la toma de decisiones, comunicarse, expresarse, crear.....todo esto y más se puede lograr simplemente jugando, libremente.

Si agregamos la intencionalidad didáctica del docente de forma tal que aparezcan en el juego contenidos de diferentes asignaturas (geografía, lengua, matemática, biología, etc.) y procedimientos relacionados con ellos vemos que el juego didáctico es una formidable herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, pero.....

.....En muchos casos se ha hecho uso y abuso de esta herramienta desnaturalizando aquello que llamamos juego, dotándolo de valor educativo pero extirpándole sus características principales antes mencionadas que lo hacen ser lo que es, simplemente juego. Ya en primera instancia le estaríamos quitando su característica de libertad al ser controlado desde fuera, le extirparíamos su improductividad porque lo dotamos de objetivos de aprendizaje, le quitaríamos la gran cuota de fantasía que tiene los juegos y si la mantiene contradice nuestros objetivos, y puede ser aun peor por lo que terminaría siendo una “actividad” diferente y no un juego.

Entonces llamemos a las cosas por su nombre, en la amplia bibliografía existente sobre juegos para trabajar contenidos diversos en la mayoría de los casos encontramos “actividades” y no “juegos”.

Las diferentes visiones:

La visión del maestro preocupado por desarrollar los contenidos de una forma novedosa y más agradable y divertida para los chicos muchas veces hace que lo que llamamos juego se transforme en actividad, también para los chicos. Para el niño sigue siendo juego hasta tanto los condicionantes (reglas) impuestos por los adultos le quitan libertad, por lo tanto le quitan placer. Que hacer por ejemplo en el caso de realizar un juego donde se deban nombrar ríos de América si a uno de nuestros alumnos se le ocurre decir “helicóptero” en vez de Paraná o Amazonas, ¿debemos festejar la ocurrencia que expresa la libertad y la fantasía del juego o debemos evaluar que no se ajusto a “nuestras” reglas o que en realidad no conoce ríos de América? Los jugadores se comprometen en el juego y con el juego y sus participantes, nunca se proponen lograr un determinado aprendizaje, son concientes de estar jugando y no de estar aprendiendo o de estar siendo evaluados.

Esto no solo ocurre con aquellos juegos planificados y desarrollados en el marco de una clase y para desarrollar algún contenido sino que, lo que es peor aun, lo observamos en los momentos de juego “libre” de los chicos, los recreos, con normas de comportamiento funcionales a la seguridad y no a las necesidades primarias de los chicos.

Juego libre, juego escaso.

¿Cuánto tiempo debería ocupar el juego en un chico de edad escolar? Seguramente la mayor parte de su tiempo. ¿Cuánto tiempo reserva la escuela para que el chico juegue libremente? En escuelas de jornada simple no supera los 30 minutos de los 240 que el chico permanece en la escuela. Las instituciones escolares no son concientes de que los chicos cada día juegan mucho menos tiempo que los chicos de generaciones anteriores, que los de hace cinco años, que los de hace diez.

Dadas las condiciones sociales actuales los chicos tienen menos posibilidades de jugar. Por inseguridad y temor lógico de los padres han perdido la calle y las plazas como espacio de juego, son pocos los que asisten a clubes excepto los que realizan una actividad muy puntual y no libre, pueden jugar en sus casas o casas de amigos pero en grupos muy reducidos lo que de por sí condiciona los juegos que pueden jugar, en grupos pequeños o en soledad optan por la playstation o juegos de computadora que no los favorecen en sus aprendizajes sociales, los padres suelen no estar de animo para llevarlos especialmente a un lugar a jugar por trabajar demasiado por necesidad o por no tener trabajo y necesidades que satisfacer.

En estas condiciones la escuela es el lugar ideal para que los chicos jueguen en grupo.

El segundo tipo de juego que mencionamos, el juego libre, se da solo en los recreos pero cada vez menos libre por dos razones fundamentales: a) la seguridad de los chicos (otra vez) y b) la escasez de recursos de los mismos chicos para elegir libremente a que jugar.

Existe una preocupación casi paranoide por parte de las autoridades escolares por la seguridad e integridad física de los alumnos en los recreos. No se puede correr, no se

puede saltar, ni usar pelotas ni otro tipo de juguetes “peligrosos”. Son mas las restricciones que las libertades. En este contexto se le hace difícil al chico elegir libremente a que jugar, mas teniendo en cuenta que sus recursos son escasos justamente por jugar poco fuera de la escuela, concretamente no saben a que jugar. Cuantas más variantes de juego conozca mayores posibilidades de elección tendrá y a la vez podrá desarrollar su creatividad combinándolas a su antojo.

Necesidad de recreo.

La necesidad del juego en los recreos escolares se puede fundamentar desde algunas de las ya mencionadas “teorías” del juego.

Carr postula en la Teoría Catártica o Teoría del Ejercicio Complementario que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos obtienen en el juego una salida inocente, sirviendo de purga de las tendencias antisociales. En síntesis, una catarsis o expulsión liberadora, donde el juego es una especie de válvula de escape de conductas nocivas para la sociedad.

Lazarus elaboro la Teoría del Descanso, para el juego es un mecanismo de compensación de actividades fatigosas, en las que hay placer y diversión. Paradójicamente una actividad cansadora físicamente como puede ser el juego le sirve para el descanso pues regenera o recrea energías de otro tipo pues le permiten volver renovado a cumplir con actividades mas serias.

Spencer propone lo que se dio en llamar Teoría del Sobrante de Energía. Esta a mitad de camino entre las teorías de Carr y Lazarus pues dice que el juego tiene por objeto liberar energías sobrantes que se acumulan en prácticas utilitarias. A través del juego el niño conduce sus instintos y libera impulsos que de no hacerlo podrían resultar nocivos para su salud.

Coincidimos con ellos en que los recreos y momentos de distensión son necesarios tanto para el chico como para el adulto, la diferencia es que ellos juegan como una función necesaria y nosotros los adultos hemos perdido en mayor o en menos medida la capacidad de jugar por ocuparnos cada vez mas de cosas más ¿importantes?, ¿O será porque padecemos y padecemos las estructuras restrictivas de la escolaridad y de muchas otras instituciones y de practicas socialmente bien vistas?

Rehenes

Es habitual en muchas escuelas desde tiempos remotos el dejar sin recreo a los alumnos por haber tenido mal comportamiento o por no haber terminado la tarea de la hora correspondiente. En el primer caso se esta utilizando al cuerpo como objeto de castigo, no por agresión física directa, sino por supresión del movimiento en el niño. Esto esta relacionado mas con el adiestramiento de tipo conductista que con el aprendizaje.

En el segundo caso se establece un curioso orden de prioridades, primero el deber y luego el derecho, terminar con las tareas y después jugar estaría bien en un contexto donde los recreos no estuvieran marcados por el reloj pero la realidad es otra y finalmente cuando el niño concluyo su tarea concluyo también el recreo. Deberá comenzar una nueva hora de clase sin la posibilidad de “recreación” de sus energías, de su atención y de su concentración.

Otras veces sucede por practicar el tercer nivel de juego nombrado, el juego ilícito, comprendido como una violación de las normas y de los permisos. Este juego algunas veces tiene lugar por la natural necesidad de movimiento de los niños o por necesidad de descarga y paradójicamente es castigado con la supresión del movimiento.

No vamos a emitir nuestra opinión al respecto de estas practicas para no herir a oídos susceptibles. Nos limitaremos a citar a continuación algunos extractos de un artículo de Víctor Pavía, docente estudioso del juego y otros colaboradores

El derecho al juego.

“¿Qué pasa cuando está limitado el pleno derecho a satisfacer esas necesidades y cuáles son los riesgos para su desarrollo en el ámbito escolar, familiar, y en el contexto social en general?. Subrayar la posibilidad de jugar como un derecho es reconocer que: 1° Se valora una expresión de comunicación y conocimiento necesario para el desarrollo integral de la persona. 2° Se redefinen los espacios y tiempo de descanso y esparcimiento en función de ese derecho.”

“ Nuestra tarea de análisis toma como punto de referencia inicial el texto de la Convención de los Derechos del Niño... ..es la norma jurídica que enuncia el derecho de nuestro interés de manera más explícita. Allí se señala claramente que: “los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente de la vida cultural y en las artes” (Art. 31. Punto 1).”

Los recursos escondidos

Las carreras de formación docente generan recursos humanos con determinado perfil y competencias. Dentro de dichas competencias se supone que esta incluido el manejo de recursos lúdicos como estrategia didáctica, pero ¿enseñan allí a ser orientador o facilitador de actividades lúdicas y juegos? ¿Cómo pretender que personas que no juegan hagan jugar a otros? Supongamos que una persona en condiciones normales juega diariamente al menos hasta que egresa de la escuela primaria, a partir de allí su frecuencia de juego pasa a ser cada vez mas espaciada hasta llegar a ser de pocas veces al año cuando esta cursando un profesorado o una vez egresado.

Todos los adultos, aunque ya olvidamos como era, fuimos niños algún tiempo y desarrollamos una cantidad de habilidades y saberes relacionados con la lúdica que desestimamos. Pensemos en la participación de deportistas y ex deportistas como comentaristas de los últimos juegos olímpicos, pueden llevar a cabo esa tarea porque conocen la actividad desde adentro y pueden transmitir además de los aspectos técnicos relacionados con la disciplina las vivencias que se tienen al practicarlas. Ahora pensemos en la cantidad de horas, días, años que hemos jugado, adquiriendo estos saberes y habilidades propios del juego, viviendo y sintiendo lo que el jugar nos produce. Solo esto nos convierte en personas autorizadas a hablar sobre el tema, pero para la tarea docente es necesario agregarle un poco de los otros conocimientos que aprendimos en forma sistemática relacionados con la pedagogía tomando los recaudos necesarios para que el juego siga siendo juego.

Tarea para el hogar

Parte de nuestra reflexión final la dejamos otra vez en manos de Hilda Cañeque.

“En realidad ¿sería tan difícil o peligroso o comprometido con las leyes de la moral y el buen comportamiento, que los niños de primer grado jugaran a las bolitas en el patio, o a las carreras de barquitos de papel al borde de la vereda de la escuela en los días de lluvia, o a los piratas o a los bufones, o a los reyes en los escenarios dedicados a las fiestas oficiales?”

El aparato burocrático es aplastante: parecería que sólo sabe controlar, o tratar de no entender el tema de la libertad, u operar con lo que no permite o prohíbe inventando razones en las que pocos creen. A esto se suma el miedo que producen temas como el juego y la creatividad, entre otras razones por un gran desconocimiento teórico.

El maestro sencillamente se agota en las tareas de dirigir y controlar y de esta manera ya no tiene tiempo ni fuerzas para generar cambios. Por otra parte, él tampoco se los permite, le parece algo raro el divertirse.

Mientras tanto, el educando -como ya dijimos en otra oportunidad- se va convirtiendo en una máquina polivalente, almacenadora de miles y miles de datos, todos bastante lejanos a su realidad y a su fantasía. Así es como no aprende a elegir en forma arriesgada, porque esto fundamentalmente lo enseña el juego, y en cambio acepta todo, pero no quiere ir a la escuela porque allí no se divierte.

Es importante que los docentes argentinos recuperen su actitud lúdica y la introduzcan en la vida de la clase. No pasa ésta por la receta sino por inventar, no pasa por imitar sino por crear, no pasa por que el niño se haga grande como el maestro sino por que el maestro algunas veces se vuelva niño, no pasa por enseñar técnicas o contenidos altamente intelectualizados, pasa por descubrir..

Desde esta perspectiva, el juego y la escuela no parecerán tan reñidos, cada uno recortará sus espacios de interacción y, en algún aspecto, se intentará formar un nuevo tipo de niño, mirando hacia un país en desarrollo”

No podemos transmitirle a nuestros alumnos nuestras propias vivencias, o si, pero no tendría ninguna validez. Lo que sí podemos es propiciar que ellos tengan sus propias vivencias, transmitiendo los juegos que nos permitieron adquirirlas, dejando para su elaboración las formas y los modos de jugar, interviniendo como facilitadores y no generando factores que restrinjan sus posibilidades.

Podemos en lo concreto generar las condiciones para que los chicos tengan el principal aprendizaje a través del juego que es aprender a jugar. Tratar al juego como una especie de contenido transversal, formar ludotecas, observar los recreos y los juegos y “no juegos” de los chicos y permitir que conozcan nuestros recursos escondidos, permitimos jugar con ellos no como uno mas sino como un adulto que juega con chicos.

Solo falta la voluntad y el darnos permiso para el juego.

Podemos recuperar a la escuela para el juego, podemos finalmente consumir ese matrimonio, revalorizando al juego.

Tal vez lo que los chicos necesiten en la escuela es alguien que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

Bibliografía

- Cañeque, Hilda; “Juego y Vida”; El Ateneo; Buenos Aires; 1993.
- Navarro Adelantado, Vicente; “El afán de jugar”; Inde publicaciones; Barcelona; 2002.
- Ofele, Maria Regina; “Juego, Aprendizaje e Instituciones Educativas”; Instituto de Investigación y Formación en Juego; Buenos Aires; 2000.
- Llorente, Pavía, Quinteros y Verbic, “El derecho al juego”, Efdeportes Revista Digital Buenos Aires - Año 8 - N° 51 - Agosto de 2002.