

UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN CON EL JUEGO Y EL JUGAR. PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LA SALA UNIVERSITARIA

Autores y responsables de la experiencia

BARALE, CARMEN MARGARITA; ESCUDERO, ZULMA ELVIRA.

Pertenencia Institucional

Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Luis.

Objetivos de la experiencia

Brindar a los estudiantes en formación no solo conocimientos, medios y recursos que hagan más comprensible y rica su visión sobre el juego infantil, sino también experiencias –pequeñas experiencias lúdicas- desde el lugar de adultos, que les permita vivenciar y reencontrarse con su propio jugar y a través de procesos de metacognición mirarse a si mismas e interpretar mejor la realidad en la que deberán actuar y comprender desde ese lugar, el juego de los niños.

Consideramos que, aun hoy los temas vinculados al juego en la formación docente siguen siendo controvertidos y a la vez desafiantes, por eso es que constantemente a través del estudio y la investigación, nos preocupa y ocupa la posibilidad de comprender íntegramente el significado y el valor que tiene el juego como una actividad universal del hombre completo, y rescatar el juego del niño, ligado a la necesidad de organizar la realidad, como un medio para superar los desafíos que el mundo circundante le ofrece. Posibilitando desde estas experiencias poder encontrar un espacio de reflexión intermedio entre las conceptualizaciones teóricas y las vivencias lúdicas, las experiencias con el jugar y la creatividad.

Descripción de la experiencia y del contexto en el que se realiza

El abordaje de la problemática lúdica en la formación docente ha sido objeto de múltiples tratamientos, incorporándose aportes desde los ámbitos psicológicos, filosóficos, antropológicos, y pedagógicos.

La experiencia como formadoras e investigadoras del Juego, nos ha hecho ver como se repiten ciertos discursos que operan a la manera de slogan, estereotipados por parte de docentes y alumnos, “ *el juego es vital en la vida del niño*”...“*a través del juego es posible promover situaciones de aprendizajes significativos*”...“*el docente puede aprovechar el juego del niño para planificar situaciones de enseñanza*”...“*el juego permite resolver conflictos*”, todos ellos irrefutables, si bien, a la hora de planificar y de observar prácticas de enseñanza, el juego se diluye y tiende a desaparecer a través de propuestas acotadas, rígidas, dirigidas desde afuera sin respetar la condición de jugadores, de los niños.

¿Por qué el juego y el jugar del adulto?

La capacidad de crear, de inventar, de descubrir, es uno de los pilares básicos para la adquisición de conocimientos. El pensamiento es un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez. Implica operar desde la duda y la pregunta antes que con certezas, jugar con las ideas e intentar otras maneras, se relaciona con el atreverse a transponer otros horizontes operando con libertad. Notas que caracterizan al pensamiento creativo y que son propias de la acción lúdica.

Es muy importante que los docentes puedan descubrir las potencialidades del juego y del jugar, sólo es posible si en los procesos de formación se instalan acciones que iluminen las posibilidades adultas de jugar y promuevan reflexiones profundas acerca del mismo. El docente cuando enseña a través del juego tira y eleva, hace que cada uno se vuelva hacia si mismo y vaya más allá de si mismo, que cada uno llegue a ser lo que es respetando la diversidad que existe en cada aula. Larrosa, J. (1998)¹

Por otra parte se considera, además al juego como una actividad vital para la preservación de la salud mental de los adultos, afirma Terr, L (2000) “*el legado duradero de los juegos infantiles sería más bien una actitud adulta conseguida desgraciadamente por muy pocos: la cualidad madura de la predisposición al juego*”². En la sociedad contemporánea aparece una negación del adulto frente al juego o mejor dicho del adulto

¹ LARROSA, J. (1998): “La experiencia de la lectura. Estudios sobre Literatura y Formación.”. Edit. Biblos. Bs. As.

² TERR, L. (2000). “El juego: por qué los adultos necesitan jugar”. Paidós. Pág. 15.

en el juego. La paradoja se patentiza cuando, en la práctica el juego es desvalorizado como una actividad “sin sentido”, sin relación con el trabajo, el estudio, ni con las realizaciones humanas importantes.

¿Por qué los juegos del Lenguaje?

Juego y lenguaje tienen una historia de encuentros a lo largo del desarrollo humano. Es esta una relación susceptible de ser considerada desde múltiples miradas. Hay autores que consideran que el lenguaje abre la puerta al juego, a través de las transacciones comunicativas que se establecen entre los jugadores para determinar una trama lúdica. El lenguaje opera para definir, para incentivar, para abrir nuevos caminos, para inventar, para crear, para interpelar y para justificar las diversas acciones que se ejecutan en el jugar.

Otros pensadores han puesto su atención sobre las maneras en que el lenguaje se constituye en una plataforma para generar juegos de manera creadora, dando lugar a la invención de rimas, relatos, historias, palabras que se improvisan y que cobran significado en el contexto de uso de un colectivo de jugadores.

Dentro de esta perspectiva se hace necesario rescatar las palabras de Huizinga (1999)³, cuando explicita: *“las grandes ocupaciones de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; por el que distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir levanta las cosas al dominio del espíritu. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado junto al mundo de la naturaleza”*.

Al mismo tiempo y con el mismo sentido se rescata el pensamiento de Wittgenstein (2000)⁴ cuando expresa: *“el lenguaje no se puede definir, no es un fenómeno estable de características únicas e inamovibles; es complejo y en él confluyen*

³ HUIZINGA, J. (1999): Homo Ludens. El libro de bolsillo. Alianza /Emecé. Bs. As. Pag. 17

⁴ BARALE, G. (2000): *Los juegos del lenguaje en la reflexión estética*. En Wittgenstein. Los Hechizos del Lenguaje. Instituto de Epistemología. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Tucumán. Pag.79

no solo palabras sino también acciones dentro de ámbitos institucionalizados posibilitantes de la relación de los diferentes discursos –juegos- con la vida”.

El autor sustituye la noción de lenguaje por la de juegos del lenguaje, une estas expresiones considerando que es imposible entender el significado de un término prescindiendo de su uso, dado que lo que una palabra significa no puede escindirse del contexto en el cual la misma es utilizada. Jugar y hablar ofrecen la posibilidad de encontrarnos con el otro y consecuentemente develarnos a nosotros mismos. Esto adquiere significado y sentido cuando comprendemos que hablar un lenguaje es imaginar un modo de vivir.

Por otra parte, también se hacen significativas las palabras de Maturana H. (1993)⁵ cuando expresa que la *“existencia humana tiene lugar en el espacio relacional del conversar”*. Al propio tiempo que nuestro organismo responde al ritmo biológico, nos configuramos como seres humanos por la posibilidad que se nos ha conferido de comunicarnos entre nosotros y esto se instituye a través de los intercambios dialógicos del conversar.

“Lenguajear” llama Maturana a las interacciones comunicativas que se producen entre los seres humanos y que es lo que nos distingue como especie, el *“lenguajear”* permite la explicitación de emociones; el entrelazamiento que se genera entre el *“lenguajear”* y el emocionar permite el conversar. Coincidimos con Maturana cuando dice: “que los seres humanos existimos en el lenguaje, y que todo ser y hacer humano se da en el lenguajear.

El contexto donde se realiza la experiencia.

El seminario “Juego y Educación Infantil”, se inserta en 2do. Año del Profesorado y Licenciatura en Educación Inicial, ofrece un espacio privilegiado para la indagación acerca del pensamiento sustentado por los alumnos frente al juego. Constatándose año a año una constante –que preocupa- y que moviliza no solo para el planteo general del seminario sino también para la investigación sistemática sobre el tema. El desarrollo de experiencias en este campo, devela la complejidad del juego y del jugar desde la mirada

⁵ MATURANA, H. Verden-Zoller G. (1993) Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Instituto de terapia cognitiva. Santiago de Chile.

del adulto. Se rescatan algunas de las argumentaciones esgrimidas por los alumnos en relación al posicionamiento de los mismos frente al tema que nos preocupa. Es interesante advertir que en casi todas las repuestas que se obtuvieron la mediación del adulto en el jugar se justifica sólo si se da la presencia de niños.

La evidencia de estos supuestos, ideas previas de los alumnos, nos llevó, a repensar nuestro rol como formadoras de docentes y consecuentemente a la necesidad de generar intervenciones y/o propuestas de enseñanza que permitieran revisar, estas conceptualizaciones. Se apeló a los juegos del lenguaje desde la postura planteada por Gianni Rodari, y a su posterior socialización para dar lugar a la reflexión sobre lo vivido desde lo grupal e individual. Las llamamos sesiones “lúdico-didácticas”, su propuesta se fundamentó en las siguientes características:

Se propició un espacio para el encuentro con el jugar del adulto.

- Los juegos del lenguaje reunieron las condiciones básicas para ser desplegados en el contexto en el cual nos desenvolvíamos. (aula universitaria).
- Se dio lugar a un clima lúdico desde el principio de las sesiones, a través del uso de diferentes estrategias por parte de los coordinadores, un ejemplo de ello fue apelar a las propias vivencias en diferentes situaciones de juego.
- Se jugó y se habló del juego y del jugar adulto relacionando las propias vivencias con las caracterizaciones y/o conceptualizaciones que nos interesaba ampliar.
- Se socializó cada experiencia grupal, producto de los juegos desarrollados, como parte del mismo proceso lúdico-didáctico.
- Y finalmente como parte del proyecto llevado a la práctica -por lo menos en tres sesiones- se explicitó por escrito lo aprendido a través de las narraciones, los diálogos y su relación con los aspectos teóricos.

Los juegos del lenguaje fueron un medio favorecedor de la comunicación y expresión oral y escrita. Se buscaba que el pensamiento fuese reflejado en producciones creativas, imaginativas, y desinhibidas.

Se usaron distintos formatos que dieron lugar a la creación de historias, cuentos, rimas, poesías, historietas, canciones, narrativas, fotonovelas, carteles, propagandas, cartas, refranes, adivinanzas, entre otros.

Se tomaron como base algunos de los juegos propuestos por Gianni Rodari⁶, y por Dolores Badia y Monserrat Vilá⁷ y por J. Invertí, M. I. Bogomolny⁸.

Algunos de los juegos desplegados por los alumnos fueron: “historia disparatadas”, “el binomio fantástico”, “Pinocho en el supermercado”, “el acordeón”, “los prefijos arbitrarios”, “que pasaría si...”, “errores creativos”, “el diario revuelto”, entre otros.

Luego del jugar de los alumnos, se presentaron interrogantes para abrir la posibilidad de reencontrarse consigo mismo, con sus procesos metacognitivos redescubriendo, a través de sus vivencias, el pensar sobre el juego y el jugar adulto.

Al jugar “los juegos del lenguaje”:

¿qué cosas descubrió de Ud. misma? Sentimientos, emociones,..

¿Qué nuevos interrogantes se le plantearon?

¿Esta experiencia le permitió aprender sobre el jugar como objeto de conocimiento? ¿que cosas aprendió?

¿considera que lo que aprendió le será de utilidad para su desempeño profesional futuro, porque?

¿Cómo evaluaría esta propuesta del seminario, que aspectos rescata y que cosas modificaría? ¿Cómo evalúa el desempeño de los docentes?

Las respuestas a los interrogantes planteados anteriormente, reúne un conjunto de apreciaciones relevantes que permiten dimensionar, el proceso desencadenado en los alumnos, en relación al retorno sobre si mismos y el compromiso que se fue gestando para involucrarse en las escenas lúdicas. A continuación se consignan, a modo de evidencia, algunas de ellas:

⁶ RODARI, G.: (1973). “Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias”. Edit. Colihue/Biblioser. Bs. As.

⁷ BADIA, D.; VILÁ, M.: (1994). “Juegos de Expresión Oral y Escrita”. Edit. Graó. Barcelona.

⁸ IMBERTI, J. y BOGOMOLNY, M.I. (1995) “Creatividad”. Cuadernos taller. Troquel. Bs. As.

- ...”Al jugar los “juegos del lenguaje descubrí en mi misma la capacidad de construir con creatividad, en este caso a partir de diversas palabras y oraciones y a la vez encontrar en esta situación mucha alegría y diversión...”
- ...”Al realizar esta actividad descubrí muchas cosas que estaban escondidas pero la más importante fue la creatividad...”
- ...”porque no hacer estas experiencias con mayor frecuencia para volver a encontrarnos con nuestra creatividad e imaginación, dado que no son usadas con frecuencia y uno llega a pensar que no las tiene...”
- ...”los interrogantes que me surgieron fueron referidos a como se puede implementar este tipo de propuestas en todos los ámbitos educativos ya que tengo la convicción de que jugando se pueden aprender muchas cosas y provocar aprendizajes duraderos...”
- ...”aprendí, que no necesariamente se juega con objetos (como los juguetes) se puede atraer la atención de un niño o adolescente como en nuestro caso, al crear historias, compartimos mucho más, pude conocer una parte del otro que no conocía y viceversa...”
- ...” esta experiencia me permitió sentirme “jugadora”, es decir partícipe del juego y de este modo pude sentir lo que produce el juego en las personas. Esto es importante porque creo que solo sintiendo lo vamos a tomar como objeto de estudio...”
- ...”si, considero que lo que aprendí, resultó altamente significativo para mi futuro desempeño docente, ya que soy “conciente” y acuerdo en que: “no podemos enseñar, o estimular nada a nadie” si previamente no lo conocemos y disfrutamos previamente nosotros mismos”.
- ...”considero que la propuesta fue muy original y productiva además de divertida, y mucho más dinámica que las clases convencionales (aunque estas me parecen fundamentales pues la teoría sustenta la práctica y viceversa), no pensaba que podríamos tener tan lindas experiencias en clase, fue una buena manera de empezar el seminario...”

Destinatarios

Las experiencias vividas con diferentes grupos de alumnos, cursantes del seminario emergió de una preguntas que nos formulamos como formadores: ¿Cómo lograr una genuina apreciación, valorización, reconocimiento del juego si estos jóvenes no visualizan este objeto de conocimiento en sí mismos, mas allá de los discursos teóricos que cada uno de nosotros –sus docentes- les ofrecemos?. Para luego evidenciar como estas perduras operan cambios en las intervenciones de los alumnos frente a niños. Y consecuentemente con ello el seguimiento del accionar de los futuros docentes y la puesta en acto de escenas lúdicas sobre la base del involucramiento, la imaginación, la creatividad, y sobre todo el reconocimiento del niño en su potencial emocional, psíquico, físico y social.

Participantes

La experiencia fue llevada a cabo por grupos de alumnos y coordinadores que durante los años 2006, 2007, 2008, participaron del cursado del Seminario “Juego y Educación Infantil” inserto en el 2do. año del Prof. y Lic. de Educación Inicial.

Resultados logrados o esperados

Puede afirmarse que los juegos desplegados a partir de las propuestas lúdico-didácticas permitió la obtención de respuestas -parte de las alumnas- imbuidas de una importante “carga” de significación en las palabras que se usaron para definir su impacto. Esta característica permitió detectar aspectos importantes en la reconceptualización del juego y del jugar desde el posicionamiento adulto:

- Las situaciones lúdicas adultas puso en evidencia el redescubrimiento de la posibilidad de expresarse, de producir, de inventar, abriendo la puerta a la creatividad como el gran instrumento que los hombres tienen para movilizar todas sus potencialidades.
- Se repensaron las matrices construidas sobre el juego visto como un fenómeno marginal a sus vidas, fuera de las situaciones cotidianas de nuestra existencia.

- Se dimensionó al niño y al adulto desde una mirada de conjunto, holística, integral, considerándolos desde los aspectos biológicos, psicológicos, sociales marcados fuertemente por lo afectivo y emocional.
- Se reconoció la necesidad de generar un compromiso genuino por parte del adulto frente al juego del niño como parte importante para el desarrollo humano y social, al crear posibilidades de imaginación y acción.
- Se visualizó al adulto no sólo como propiciador de situaciones de juego, sino como mediador-enseñante, recuperando “viejos” juegos.
- Se puso en evidencia –en la participación de los alumnos, y en las producciones- un alto grado de creatividad, compromiso con la infancia y la revalorización del papel del adulto frente al juego.
- Se trabajó sobre los procesos de creación artística y lúdica como una forma de re-encuentro espiritual y de diálogo consigo mismo.
- Se debatió acerca del compromiso social, que involucra la función docente, a través de la necesidad de la difusión masiva sobre la importancia del juego en la vida del hombre y la necesidad de recuperar ese espacio a través de diferentes alternativas.
- Se revalorizó el involucramiento en las propuestas lúdico-didácticas, a través de los juegos del lenguaje, como una manera de apelar no sólo al intelecto, sino a toda la condición humana, se trajeron a la memoria, vivencias personales-familiares, y generaron diferentes posicionamientos y replanteos conceptuales producto de la dialéctica entre teoría y práctica.
- Se logró la comprensión de las características esenciales y contextuales del jugar del adulto reconceptualizando el juego.
- Se reconoció el valor de las producciones realizadas –rimas-poemas-narraciones-cuentos-, rescatando la apertura que ofrece el jugar con las ideas al poner en acción un pensamiento rico, complejo, fluido y creativo que permitió abordar contenidos y conocer desde otra dimensión.
- Se rescató el jugar como el lugar en que se posibilita la interacción y comunicación con los otros desde lo que cada uno es.

A partir de la experiencia narrada, se puso en evidencia, la posibilidad de poder jugar y mirar nuevamente el juego, dado que no existen objetos de conocimiento fuera del nosotros sino una forma de estar siendo nosotros en el mundo.

Por otra parte las propuestas desplegadas como parte inicial del seminario – no habituales en los procesos de formación en nuestro contexto-, dejadas fuera del aula bajo argumentos tales como la pérdida de tiempo y el vacío cognitivo y conceptual, fueron altamente valoradas por los participantes principalmente por el “despeje” cognitivo que permitió la comprensión del fenómeno lúdico como condición de vida por la que atraviesa la humanidad toda.

Creemos que se pudieron brindar conocimientos, medios y recursos que hicieron más comprensible y rica la visión de los alumnos sobre el juego, el jugar del adulto y el juego infantil.

Finalmente considerar que estas experiencias lúdicas, permitieron el reencuentro con el juego y el jugar desde lugar de adultos, a partir el recuerdo de su propio jugar infantil, explicitado en sus biografías lúdicas.

Que el derrotero seguido posibilitó procesos de metacognición que aunó vivencias, emociones y saberes acerca de este objeto complejo de conocimiento, para mirarse a si mismas e interpretar mejor la realidad en la que deberán actuar y comprender el juego de los niños. Situación que se vio reflejada en las intervenciones pedagógico-didácticas realizadas por las alumnas, en el marco del trayecto curricular: “Proyectos de Inserción en la Práctica” (PIP). Las cuales dieron cuenta de propuestas lúdico-didácticas pensadas, para ser desarrolladas con los niños, en diversos Jardín de Infantes de la Ciudad de San Luis.

- Se recuperaron juegos tradicionales como una manera de perpetuar la cultura infantil vivida por los que ahora son abuelos, padres y maestros.
- Sus propias biografías lúdicas y las investigaciones que se realizaron a través de entrevistas y encuentros con diferentes personas informantes, les permitieron generar en el patio situaciones de juego colectivo, rescatando valores y concepciones de vida pertenecientes a diferentes épocas y culturas.
- Los juegos del lenguaje, vivenciados como adultos, fueron pensados para desarrollarlos con los niños que convocaron a la creatividad de los niños y

dieron la oportunidad de expresarse oral, corporal y gráficamente. Surgieron rimas, cuentos, historias fantásticas, personajes imaginarios...

- Crearon objetos, con materiales “insólitos” que llamamos altamente desestructurados, lo que permitió la observación de juegos tras juegos, que cambiaban de nombre y de reglas según los deseos de los jugadores, en un clima lúdico festivo y distendido.
- El juego sociodramático ofreció la oportunidad de trabajar contenidos disciplinares en donde fue posible “mirar” el enriquecimiento cognitivo, en la complejidad de lo que los jugadores planteaban, en las interacciones que se producían y en la resolución creativa de los problemas.
- Se debatieron y coordinaron diferentes formas de intervención en el juego por parte del adulto. El juego es siempre un espacio del niño, la propuesta puede surgir del adulto, la organización y la resolución es siempre de los jugadores.

Apoyos, asesoramiento y/o financiamiento

Los autores de la experiencia narrada, estudian e investigan sistemáticamente desde hace algunos años, la problemática lúdica, participando de diversos proyectos de investigación en los cuales se fueron trabajando diferentes aspectos del mismo. Actualmente integran el equipo del proyecto de investigación *“Las practicas educomunicacionales. Su impacto en la comprensión de los sujetos que interactúan en situaciones de enseñanza y de aprendizaje”*. Línea C: *“Las practicas educomunicacionales en la formación de formadores”*.

Publicación

Retomamos parte de un artículo con el cual iniciamos en el año 2006 la reconstrucción crítica del seminario. En el caso del presente trabajo se da cuenta del derrotero de la investigación sostenida en el tiempo y del seguimiento que fue posible realizar durante el período de praxis del alumnado. Desde esta perspectiva damos cuenta de un proceso más completo y no publicado.

Bibliografía

- Badia, D.; Vilá, M.: (1994). "Juegos de Expresión Oral y Escrita". Edit. Graó. Barcelona.
- Barale, G. (2000): Los juegos del lenguaje en la reflexión estética. En Wittgenstein. "Los Hechizos del Lenguaje". Instituto de Epistemología. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Tucumán. Argentina.
- Barale, C. ; Granata M. L. (1997) "Los juegos creadores nuevas miradas". Revista Alternativas. Serie espacio pedagógico. Año II. N° 8 LAE. U.N.S.L.
- Chada, M. C. ; Barale, C.: (2005): "La creatividad en la producción escrita de niños pequeños". Revista Alternativas. Serie espacio pedagógico. Año IX. N°38 LAE. U.N.S.L.
- Dadamia, O. M.: (2001): "Educación y Creatividad". Bs. As. Edit. Magisterio del Río de la Plata.
- Escudero, Zulma (1997) "El jugar del niño en el universo escolar". Revista Alternativas. Serie espacio pedagógico. Año II. N° 8 LAE. U.N.S.L.
- Huizinga, J. (1999): Homo ludens. El libro de bolsillo. Alianza /Emecé. Bs. As.
- Imberti, J. y Bogomolny, M.I. (1995) "Creatividad". Cuadernos taller. Troquel. Bs. As.
- Larrosa, J.(1998) "La experiencia de la lectura. Estudios sobre Literatura y formación. Buenos Aires. Edit. Biblos.
- Maturana, H. Verden-Zoller G. (1993) Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Instituto de terapia cognitiva. Santiago de Chile.
- Ofele, M. R.(2004) Miradas Lúdicas. Buenos Aires. Edit. Dunken.
- Rodari, G.: (1973). "Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias". Edit. Colihue/Biblioser. Bs. As.
- Sorín, M. (1992) Creatividad. ¿Cómo, por qué. Para quién. Barcelona. Edit. Labor.
- Terr, L (2000) El juego: por qué los adultos necesitan jugar. Buenos Aires. Edit. Piados.