

EN JUEGO Letter

Año 2 / N° 1 – Abril 2004

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



JUEGOS TRADI- CIONALES, *¿Cultura y pedagogía incompatibles?**

*por María Regina Öfele***

Los juegos tradicionales, son aquellos que se van transmitiendo de generación en generación en forma oral. Juegos que perpetúan la cultura infantil y aseguran así el juego entre los niños. Una de las características peculiares de estos juegos, entre otras, es la permanencia y conservación a través del tiempo, a pesar de la influencia de la televisión, de las nuevas tecnologías, la multimedia, etc. Nada de todo eso pudo derribar los juegos tradicionales o marginalizarlos. Se denotará un empobrecimiento, un corrimiento de los espacios de juego (por razones de seguridad especialmente), una reducción en cuanto al espectro, a la par de esfuerzos aislados por mantenerlos y divulgarlos, casi como un grito de ciertos sectores de la sociedad

que buscan, entre otros, también una ampliación del espectro lúdico de los niños, frente a la invasión de modas y costumbres lúdicas que poco tienen que ver con estos juegos que vienen desde la antigüedad.

Los juegos tradicionales, de los cuales muchos en su origen no fueron juegos sino parte de rituales, ritos de adivinación y hasta parte de procesos de trabajo, fueron pasando con el tiempo a manos de los niños, quienes de alguna manera se apropiaron de ellos para sus momentos de juego. Estos juegos son elegidos espontáneamente por los niños, siendo ellos mismos quienes deciden cuáles jugar, en qué momento y en qué lugar. Son los mismos niños quienes eligen la versión del juego, definen las reglas (que, si bien son básicamente comunes en todos los ámbitos, pueden ofrecer pequeñas variantes), y son también los niños quienes deciden cuántas veces repiten un juego –en el caso de aquellos que no tengan un final definido- y con quienes los juegan. Los juegos tradicionales ofrecen a los niños la posibilidad de jugar entre niños, no sólo de varios sexos sino también de diferentes edades, pudiendo integrarse niños menores con niños mayores

INDICE

Juegos tradicionales, ¿cultura y pedagogía incompatibles?	1
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
Eventos	4
Novedades de la Biblioteca especializada en Juego	5
Actividades del Instituto	5

sin presentar mayores dificultades. En estos juegos los niños se pueden organizar rápidamente para comenzar un juego, decidiendo incluso también la división de los grupos o el orden de comienzo a través de sorteos, los cuales también entran en la categoría de los juegos tradicionales. En líneas generales la mayoría de estos juegos son simples en sus reglas, no requieren de mucho espacio ni de materiales costosos. La particularidad de estos juegos, -la transmisión oral-, le dan una connotación especial a estos juegos que es la comunicación entre generaciones. Al ser transmitidos de adultos a niños y de niños mayores a niños menores, implican un acercamiento natural entre generaciones a través del juego de cada uno. En los niños despierta asombro descubrir juegos de sus abuelos, padres, y otras personas adultas que ellos mismos jueguen o puedan jugar y en los adultos despierta un fuerte deseo de comunicación de aquellos juegos que ya han dejado atrás. Si consideramos los juegos, especialmente en este caso los juegos tradicionales, como elemento cultural que se manifiesta también en la escuela, no deberemos dejar de lado un espacio importante que es el patio, allí, donde, según diversos autores también, se manifiestan más libremente los juegos de los niños, sin mayor intervención de los adultos. La cultura manifiesta allí, en ese tiempo y espacio determinado -y limitado-, expresan también la cultura presente y subyacente en dicho ámbito escolar. Los recreos, que generalmente se desarrollan en el patio escolar, son un tiempo y espacio de encuentro entre los niños no sólo de su mismo curso, sino también con otros mayores y menores, son momentos de intercambio de juego, son espacio y tiempo de mayor creatividad de los niños, donde la intervención del adulto, en general, sólo aparece en caso de necesidad.

¿Cultura y Pedagogía incompatibles?

Antes de centrarme en la pregunta planteada aquí acerca de la incompatibilidad de cultura y

pedagogía, querría analizar algunos aspectos de la relación del juego y la escuela basándome en el trabajo de campo realizado en dos escuelas de la Ciudad de Buenos Aires.

La escuela está estrechamente vinculada con el aprendizaje, y también lo está el juego con el aprendizaje. Los docentes de ambas escuelas reconocen incluso la importancia del juego para el niño, argumentando incluso relaciones con el aprendizaje. Pero la realidad observada no indicó siempre que la concepción teórica que aparece en la bibliografía y en las verbalizaciones de los docentes coincidiera con la puesta en práctica de dichos conceptos. La ausencia de juego durante las horas de clase en una de las escuelas fue casi total, excluyendo las clases de educación física. En la otra escuela, en cambio, los docentes incluían el juego con objetivos didácticos especialmente, lo que claramente distinguían los alumnos al preguntarles acerca de los juegos realizados con la maestra a diferencia de los juegos en los recreos. Los niños, demostraban que el juego con la maestra era “para pensar”, “para aprender”, “lo propone la maestra”, etc., mientras que el juego en el recreo “lo elegimos nosotros”, “podés correr”, “tenés más libertad”, etc. En la primera escuela mencionada, en cambio, a los niños les resultó muchísimo más difícil distinguir juegos con los docentes, incluyendo en sus respuestas ejemplos que nada tienen que ver con juegos -y dudosamente ellos lo hayan interpretado como tales también-.

Más allá de que los niños distinguían claramente entre el juego en el recreo y el juego en el aula, donde percibían cierto objetivo pedagógico o didáctico, durante los juegos realizados por las maestras en la escuela donde se jugaba más, los niños se comprometían con la actividad, denotando en muchas oportunidades un alto grado de concentración. La actitud en cuanto a la expresión facial típica de juego, era distinguible en la mayoría de las situaciones. Esto se pudo observar también en la otra escuela en cuanto a la diferencia con las clases de Educación Física, donde se jugaba más, y los niños adoptaban una actitud notablemente diferente a la

ENJUEGO Letter

Para Profesionales, Instituciones y toda Persona interesada en el tema.

María Regina Öfele
Propietaria/Directora

Publicada en la web tres veces al año en formato magnético PDF (requiere Acrobat Reader de libre circulación).

COMO CONTACTARNOS

Instituto de Investigación y Formación en Juego

O'Higgins 3819
1429 – Buenos Aires
Teléfax: 54-11- 47020675
E-mail: info@instituto.ws
www.instituto.ws

A menos que se tenga un acuerdo por escrito, este newsletter está licenciado sólo para uso individual.

El material no puede ser fotocopiado, electrónicamente transmitido, o reproducido de alguna otra forma sin autorización expresa de la directora.

ISSN 1667-183X

Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

clase en el aula: estaban más alegres, conversaban más, y a su vez estaban más atentos, respondiendo rápidamente a las consignas dadas. El juego necesita tiempo, tiempo para prepararse, tiempo para desenvolverse y desplegarse entre los jugadores y poder así recrearse también entre los jugadores. El juego necesita un espacio adecuado para lograr un óptimo alcance y llegada entre los niños que juegan. El juego se impone en los niños – o los niños imponen el juego-, más allá de todas las restricciones que los adultos puedan poner. Aún en el tiempo limitado de un recreo de 5 minutos, aún en el espacio limitado de un pasillo de dimensiones angostas, los niños han logrado entrar en juego, concentrarse, agitarse, divertirse, hasta no escuchar el timbre que indicaba la finalización del juego para entrar en clase.

Nuevamente en la clase, y frente a las propuestas a veces poco alentadoras y motivadoras, surgen

los juegos paralelos, como alternativa para la diversión y el “pasatiempo”, hasta que llegue el próximo recreo, imponiéndose más allá de todo tipo de restricción. Juego y escuela parecieran entonces no poder ser compatibles en algunos casos, dependiendo mucho de la actitud particular de cada docente y, en un marco más general, de cada institución en particular.

La escuela forma parte de una cultura y a su vez crea cultura. Si el postulado es analizar la posibilidad de rescatar los juegos tradicionales infantiles creando y recreando un espacio dentro de la escuela, -entendida en su totalidad: aula y patio-, la pregunta que surge en primer lugar es si la escuela -nuestra escuela argentina- está respetando la cultura, -dentro de la que entra la cultura lúdica-, presente en la comunidad escolar que asiste y a su vez, qué cultura está creando en los niños. Cuáles son los objetivos que se plantea y en cuánto responden estos objetivos a las necesidades de los niños que allí concurren.

El juego está previsto dentro del Diseño Curricular para la educación primaria en la Ciudad de Buenos Aires, si bien no habla expresamente del juego tradicional, es valioso el aporte como lineamiento general para la educación. Dentro de las funciones de la escuela, el mismo documento plantea, -entre otras-, que la escuela es agente fundamental en la búsqueda y consolidación de una identidad cultural, propia de América Latina y por lo tanto esta inserción socio-cultural es el punto de partida para todo discurso sobre las funciones de la escuela. La dificultad que se observa en líneas generales en los docentes en relación al juego y su inclusión en el ámbito escolar, refleja también, en parte, aspectos de una sociedad que prioriza ciertos valores, olvidándose de ciertos comportamientos que, lejos de distraer los objetivos primarios de la esencia del ser humano, favorecerían profundizar dichos aspectos.

Analicemos un ejemplo observado en una de las escuelas: una clase de música en 2do. año, la maestra quiere enseñar una canción cuyo texto hace mención a los niños de Holanda. La maestra pregunta a los niños primero acerca de Holanda,

asunto sobre el cual los niños no saben responder. A continuación les quiere hacer reflexionar sobre “una flor típica de ese país, que es muy linda”, pero los niños mencionan flores como rosas, claveles (que cotidianamente pueden ver en los puestos de flores en las calles aquí), pero no mencionan los tulipanes, que son flores desconocidas para ellos. Estos niños, como la gran mayoría de los niños de esta escuela, eran de países limítrofes y de familias argentinas del interior, no teniendo mayor contacto o vinculación con países europeos. ¿Cuál sería entonces la motivación de estos niños para aprender una canción que versaba sobre un país con el que ellos no tenían ningún tipo de relación? La respuesta estaba dada en la actitud que adoptaron durante dicha clase de música: además de haber algunos niños que constantemente molestaban e interrumpían la clase, uno de los niños en un momento expresó “esto es aburrido, me quiero ir”, habiendo otros que de a ratos repetían mecánicamente el texto de la canción, lo cual además era corregido constantemente por la docente.

En la otra escuela se pudieron observar mayores intentos en responder a las necesidades de los niños y a su realidad. En esta escuela el vínculo entre maestros y niños era más estrecho, no limitándose incluso a la maestra de grado, dado que los niños muchas veces recurrían a otros docentes, tanto de áreas especiales como de otros grados. La forma de dirigirse de los maestros hacia los niños también era a través del nombre, lo que en la otra escuela era muchas veces a través del apellido, tratándolos incluso de “usted” en algunos casos.

El recreo era “el” lugar de encuentro, era “el” lugar para jugar. En los recreos, la gran mayoría de los juegos observados fueron juegos tradicionales: mancha, escondidas, sogas, elástico, pelota, muñecos, rondas, juegos de manos, etc. Esto evidenciaría una vez más la posibilidad que brindan estos juegos para el recreo de los niños. Siendo los recreos un tiempo y espacio limitado, son períodos cortos y especialmente en el caso de la escuela estatal el espacio era muy

¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?

El Instituto de Investigación y Formación en Juego, está dedicado a la investigación y enseñanza en el área del JUEGO, considerándolo como un fenómeno que debe ser abarcado desde diferentes disciplinas. Nace como respuesta a las necesidades regionales, luego de 11 años de trabajo en común con el Instituto de Investigación y Pedagogía del Juego de Salzburgo, Austria.

Algunos de los objetivos del Instituto son:

→Investigación en el área lúdica.

→Formación académica a profesionales relacionados con el tema.

→Asesoramiento a instituciones, profesionales y otros emprendimientos en el área.

→Asistencia terapéutica con orientación lúdica.

A los efectos de lograr sus objetivos, el Instituto convocó un Consejo Académico Internacional que está integrado por los siguientes profesionales:

- Alice Meckley, Ph.D. (USA)
- Prof. Dra. Tizuko Kishimoto (Brasil)
- Prof. Margarida P. do Amaral (Austria)
- Anthony Pellegrini, Ph.D. (USA)
- Peter Smith, Ph.D. (UK)

La dirección del Instituto está a cargo de María Regina Öfele, Ph.D. (Argentina).

Eventos

V Seminário Lazer em Debate

“O Lazer e a Animação Cultural”

13-15 de mayo

Rio de Janeiro – Brasil

Organizan Grupo de Pesquisa Lazer e Minorias Sociais, Escola de Educação Física e Desportos/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Centro de Estudos do Lazer e Recreação / Universidade Federal de Minas Gerais

Más información:

<http://www.lazer.eefd.ufrj.br/>
lazer-ef@acd.ufrj.br

limitado en relación a la cantidad de niños. Estos juegos ofrecían a los niños una alternativa lúdica, donde se divertían principalmente y podían compartir sus juegos con otros niños.

Cuando en una de las escuelas el juego quedaba relegado a muy pocos momentos en la clase, pareciendo así que juego y escuela no son compatibles, en otra, el juego fue incluido en diversos momentos, poniendo en evidencia así que el juego es posible introducirlo en el aula. El juego tradicional no fue nunca incluido en el aula, salvo, en el caso de aquella maestra de 2º año de una de las escuelas, quien simplemente comentaba juegos, con el solo objetivo de transmitirlos, sin un objetivo pedagógico en este caso. En esta escuela, donde lo cultural tenía mayor espacio en el aula y en el patio, donde la comunicación social era más fluida permitiendo así vínculos más estrechos, donde la pedagogía estaba más adecuada a las necesidades reales de los alumnos, los juegos tradicionales tenían también mayor expresión y espacio durante los recreos.

En la otra, en cambio, las diferencias entre lo que se enseñaba y la cultura presente eran notorias, así como también la poca comunicación social, donde no se acercaban ni los niños a los maestros ni éstos a los niños. Esto se veía también reflejado

en el recreo, donde, si bien los niños jugaban juegos tradicionales, estos eran más reiterativos.

Esta diferencia entre ambas escuelas refleja y demuestra también cómo los juegos infantiles, tanto en su forma, contenidos, textos, tipos de vínculos entre jugadores, etc., reflejaban la cultura subyacente en ambas instituciones. La actitud del adulto, específicamente del docente en este caso, favorecía o limitaba la expresión lúdica infantil. Es notorio que los niños de la escuela donde se jugaba menos, vivían precisamente en espacios muy reducidos, lo que implicaría una mayor necesidad de un espacio amplio de esparcimiento. La realidad observada demostró que, aunque el adulto no le brinde dicho espacio, estos niños adaptándose y transgrediendo al mismo tiempo, desarrollan sus propios espacios de juego. Esto lo demuestran por un lado los numerosos juegos de mucho movimiento desarrollados en pasillos angostos de dicha escuela además de aquellos juegos jugados a espaldas de los docentes, observados en ambas escuelas.

Los juegos tradicionales y la escuela: sus posibilidades

Al abrir la posibilidad a los juegos tradicionales, se abren caminos en diferentes perspectivas. Primero y ante todo el permiso de jugar, fundamental para los niños, a pesar de que ellos juegan igual –como es el caso de los juegos paralelos en el aula-. Pero el saberse habilitados para jugar favorece un mayor despliegue y creatividad en el desarrollo del juego.

El permitir y fomentar estos juegos en el recreo, habilita, una vez más, el juego infantil, necesario e indispensable en esta franja etárea (y en realidad en todas); habilita el contacto social, el movimiento, el diálogo, la posibilidad de disentir y decidir luego entre todos, etc.

El hecho que sean los docentes los transmisores de los juegos tradicionales, como sucedió en una de las escuelas, favorece también el acercamiento entre alumnos y maestros, como también se reflejó a

través de las encuestas, donde muchos niños –alumnos de esta maestra en este año como en años anteriores- afirmaron haber aprendido juegos con ella y que con ella habían jugado, lo que no implicaba una desvalorización en relación al aprendizaje ni a la situación estrictamente pedagógica. Si, además, se incluyera a los padres y abuelos de estos niños en algún momento para hablar y jugar juegos tradicionales, se lograría una red de intercambio y de vínculo más fuerte aún.

En la mayoría de las encuestas los niños afirmaron que estos juegos los aprendían de otros niños principalmente, incluyendo adultos, como padres, docentes, tíos, etc. Esto reafirma una vez más el tipo de comunicación que favorecen estos juegos, logrando un acercamiento importante también entre los alumnos de una misma comunidad escolar, previniendo en parte otras dificultades presentes en la actualidad como problemas de agresión, etc. Al permitir los juegos tradicionales también la inclusión de niños de diferentes edades en un mismo juego, como se pudo observar en ambas escuelas (en el juego de la soga, elástico, Martín Pescador, mancha, etc.), se favorece la integración sin violencia, tan necesaria también en los niños que habitan las grandes ciudades en la actualidad. Los sorteos, a través de los cuales los niños deciden quién comienza a contar, a saltar, etc., solucionan de manera justa las dificultades que encuentran los niños al querer empezar todos al mismo tiempo, o querer ser todos los primeros en saltar o comenzar un juego. De esta manera, de una forma muy natural, y entre ellos, sin intervención de adultos, acuerdan la forma de comenzar el juego, reglas a las cuales luego todos se tienen que atener para poder participar del juego. Cuando en la actualidad el tema de los valores en la escuela es un tema tan presente y preocupante, la posibilidad de aprender a solucionar estos conflictos entre ellos y a través de los sorteos y otros juegos, permiten a los niños ir incorporando estos aspectos en forma natural, pudiendo trasladarlo luego a la realidad, o, utilizar estos mismos sorteos también para otras

situaciones donde tengan que decidir entre dos o más niños algún tema. Los juegos tradicionales, al ser en general juegos cortos, de rápido comienzo (no requieren de muchos preparativos previos), y al no necesitar en su mayoría de un espacio muy amplio permiten a los niños una inmediata inserción en el juego. Este es un aspecto importante teniendo en cuenta los recreos que son de corta duración, donde los niños en otro caso perderían mucho tiempo organizándose, restándole tiempo al juego como tal, lo que llevaría también a frustraciones innecesarias.

Los juegos tradicionales: ¿cultura y pedagogía incompatibles?, la pregunta está resuelta sólo en parte, a mi modo de ver. Cultura y pedagogía no deberían ser incompatibles, pero la realidad demuestra que en muchas situaciones lo es, lo que no favorece entonces que los juegos tradicionales tengan cabida en la escuela en toda su magnitud. El juego en el niño y, agregaría, - el juego tradicional -, prevalece más allá de toda restricción, de toda contradicción, de todas las dificultades. El hecho que en la actualidad sigan existiendo los juegos tradicionales cuyos orígenes son tan lejanos, resistiéndose incluso a la influencia de las nuevas tecnologías, expresa la importancia y trascendencia de estos juegos no sólo para los niños, sino para la humanidad entera. ●

** Resultados de una investigación realizada en dos escuelas de la Ciudad de Buenos Aires.

** Es Doctora en Psicología Educativa (Pacific Western University, USA)

Novedades de la Biblioteca especializada en Juego

La Biblioteca especializada en Juego tiene como objetivo ofrecer a los profesionales e investigadores en el área lúdica material bibliográfico

Actividades del Instituto

DIPLOMADO EN JUEGO

Con especialización en el área educativa y terapéutica

- Profundización teórico-práctica de temas relativos al juego y sus expresiones en diferentes contextos
- Especialización con nivel académico de posgrado
- Actualización bibliográfica en materia lúdica

Comienzo: Abril 2004

**_*_*_*

- **La observación del juego y del jugar (estrategias).** (curso a distancia)
- **Espacios lúdicos en el trabajo psicopedagógico.** (curso a distancia)
- **El juego en la institución educativa.** (curso a distancia)

Informes: (011) 4702-0675;
info@instituto.ws

variado y actualizado, por lo que se vienen incluyendo libros, revistas, investigaciones y tesis de diferentes recorridos teóricos y perspectivas.

Agradecemos especialmente la donación de la Sra. Karen Müller Turina que nos ha hecho llegar el libro de Tomás Blanco García, cuyo título es *"Para jugar como jugábamos"*, un excelente material sobre los juegos tradicionales, editado en España en el año 2000 (3ª. reimpresión de la 3ª. edición).

Agradecemos especialmente también la donación de Tania Ramos

Fortuna, quien nos ha hecho llegar diversos materiales que incluyen artículos de su autoría, como ser:

- Santa Marli Pires dos Santos (org.), *"Ludicidades como Ciencia"* (2001);
- varios números de "Revista do Professor" con artículos sobre la inclusión de juegos en el aula;
- la revista *"Pátio"* (Año N° 3, 2003) con varios artículos sobre la importancia del juego infantil,
- la Revista *"Psicopedagogia"* (N° 63, 2003) con un trabajo de investigación acerca de lo que piensan los educadores sobre la relación juego y educación y
- la revista *"In-fân-ci-a"* (N°127, 2002) con un artículo sobre juego.

Algunos de los últimos libros adquiridos por la Biblioteca que se pueden consultar:

"Revista Tandem N° 10: El placer de jugar. El placer de educar." Año 2003.

"Aggressivität im kindlichen Spiel". Autor: Gisela Wegener-Spöhring, edición 1995.

"Kinder können kooperieren". Autor: Klaus Vopel, edición 1999.

"Le jouet". Autor: Gilles Brougère (edit), edición 1992.

Para utilizar la Biblioteca, rogamos concertar previamente una entrevista al teléfono del Instituto. Continúa a la venta la denominada "Biblioteca electrónica de Juego", sistema en CD-Rom para instalar en PC. El mismo es una herramienta valiosa tanto para profesionales como para instituciones para acceder a información bibliográfica sobre Juego, compilada electrónicamente. Este sistema es actualizado todos los años, ingresando el material adquirido ●

Este número de *"En Juego"* ha sido posible gracias al aporte de

GIRO DIDÁCTICO
Juguetes inteligentes, para aprender jugando
www.girodidactico.com
info@girodidactico.com