

EN JUEGO Letter

Año 4 / N° 2- Agosto 2006

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones
y toda Persona interesada en el
Juego



JUGAR, APRENDER...

por María Regina Öfele*

Jugar y aprender pareciera que van de la mano en los discursos de los profesionales del ámbito educativo y pedagógico. Frente a la pregunta si jugando se aprende, los auditorios más diversos responden casi en su totalidad afirmativamente. Nadie se atreve poner en duda esta afirmación ni siquiera la importancia del juego para el desarrollo del niño, tanto en aspectos madurativos, cognitivos, motrices y emocionales.

Docentes, profesionales del área de la educación y de la salud, padres y adultos en general resaltan la importancia del juego sobre todo en el niño y reclaman por otro lado más espacio y tiempo de juego para los mismos, en ocasiones en forma directa y en otras escondidamente a través de las

afirmaciones que los niños de hoy ya no saben jugar o juegan cada vez menos.

Paralelamente escuchamos en ámbitos adultos “este niño solo juega”, “no hace otra cosa que jugar”, “a la escuela no venimos a jugar”, “ya es hora que dejes de jugar y te pongas a trabajar”, etc. Expresiones de este calibre hemos escuchado todos seguramente alguna vez. ¿Qué concepto se esconde detrás de las mismas? ¿Qué mensaje damos a los niños con estas expresiones?

En ocasiones sería interesante grabar nuestros discursos paralelos, estas frases que decimos casi al pasar y casi “sin darnos cuenta” y a su vez filmar el recorrido de una semana entera de nuestros niños (y también de los adultos). Escuchando nuestras grabaciones y mirando nuestra semana, sería interesante analizar cuál es el tiempo dedicado al juego y cuál es el espacio abierto para el mismo así como también qué tipo de juego permitimos y cuáles no tienen cabida en nuestra vida cotidiana y en la de los niños.

INDICE

Jugar, aprender...	1
¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?	3
Juego, creatividad y liderazgo	4
Páginas web sobre juego	5

El juego es asociado al aprendizaje y es “tolerado” siempre y cuando deje enseñanzas, sea educativo y no sea simplemente “jugar por jugar”. Los padres eligen juegos y juguetes buscando que “sirva para algo”, que enseñe algo, que el niño aprenda y no juegue solamente. El juego y el jugar que no esté asociado casi explícitamente a un objetivo y fin pedagógico-didáctico o al menos educativo, tienden a generar temor en muchos adultos. Sin embargo, el juego es una actividad que no tiene un objetivo y un fin, es ese movimiento sin una dirección predeterminada y tangible y que la gran mayoría de las veces no deja un producto elaborado y terminado.

¿Cómo entender entonces lo que también tantos teóricos afirman en cuanto a la relación del juego con el aprendizaje? ¿Se aprende realmente mientras se juega? ¿Qué se aprende? En primer lugar se aprende a jugar... a jugar un juego determinado. Ninguna persona, independientemente de la franja etárea, comenzará un juego con el objetivo de aprender algo más allá del juego mismo. Los aprendizajes que se puedan ir dando paralelamente durante o posteriormente al juego, no son intencionales ni tampoco se pueden predeterminar. Por más que a través de un juego se pongan en práctica determinadas funciones y/o habilidades, nada asegura que esto sea incorporado inmediatamente y trasladado a contextos de realidad fuera del juego.

Cuando diversos autores afirman que jugando el niño desarrolla la inteligencia, esto no significa una relación “mágica” ni con un juego determinado ni con el juego en general. La relación está dada por la posibilidad de ir ensayando, probando, combinando, manipulando múltiples estrategias, materiales, formas de hablar, de moverse, de actuar, etc.

Como en el contexto de juego (casi) todo es posible, el error tiene otra significación, el riesgo es menor y el clima de libertad es el que predomina, se facilita la posibilidad de probar más que en otro ámbito donde las consecuencias son otras. El juego, por lo tanto, tampoco es evaluable. No hay resultados en el orden de lo bueno o malo, a lo sumo se gana o se pierde, pero no hay tampoco una forma “correcta” de jugar. Los modos de jugar son muchos aún en juegos con reglas preestablecidas. Cada jugador elegirá un modo diferente. Esto hace que muchos aspectos del juego y del jugar sean totalmente impredecibles para el jugador como para quien observa el juego. Y para el jugador estas múltiples posibilidades hacen el juego y el jugar más desafiantes e interesantes, pudiendo ir desarrollando nuevas estrategias, posibilidades, modos de vincularse, etc.

En estos caminos diferentes, ensayos, pruebas, aciertos y desaciertos, se va produciendo un aprendizaje significativo para cada jugador, reconociendo sus posibilidades y limitaciones, descubriendo sus habilidades y aquellos aspectos en los cuales deberá “entrenarse” o practicar o, mejor aún, jugar más, para que en la partida siguiente logre resultados mejores.

Vale la experiencia de preguntar a un grupo de niños cómo se juega un juego determinado (independientemente de qué juego estemos hablando), cuáles son las mejores formas de ganar, dónde se juega mejor, quiénes los juegan mejor y por qué. Los saberes de los niños acerca de sus propios juegos, de las ventajas de implementar determinadas estrategias, de los lugares y personas más apropiadas para jugar y de otros aspectos que hacen a un óptimo desarrollo

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.

lúdico son muy significativos y muy importantes para tener en cuenta. Lo que a una simple mirada pareciera solamente un “sentarse a jugar y pasar el tiempo”, implica complejos mecanismos cognitivos, motrices, emocionales, sociales, etc. Dependerá lógicamente del juego y del contexto pero siempre implica un desafío significativo para los jugadores implicados. El solo hecho de entrar a jugar, de formar parte y de sostener el juego ya implica un aprendizaje importante. De ahí también el alerta que nos dan los niños que no pueden jugar con otros o simplemente no juegan requiriendo de la ayuda de un profesional. La imitación, la repetición de un juego una y otra vez, el diálogo paralelo al juego, son todos factores que facilitan un aprendizaje en diferentes

aspectos. a veces hasta insospechados. Los niños aprenden a negociar, a poner valor a cada cosa (como en el caso de las figuritas, de la comida que llevan para los recreos, de ciertas bolitas, etc.), descubren cuáles son las mejores tácticas para ganar, con quién es mejor asociarse y para qué. Aprenden a elegir las fichas que más les conviene y ubicarse en el lugar que más rápidamente los llevará al éxito.

Otro de los factores importantes que favorecen un aprendizaje más placentero y significativo es el contexto de libertad dentro del juego y la ausencia de presión por parte de un agente externo (adulto). Esto implica que el niño puede ir ensayando sin sentir la presión externa de tener que cumplir con objetivos prefijados, con resultados positivos, etc. La “presión”, si es que realmente la podemos denominar así, es el juego mismo, el equipo de juego, las reglas de juego, pero que en el peor de los casos, -en el que pierdan-, los niños saben que existe la posibilidad de una revancha o de volver a intentarlo al menos en otra vuelta. El aprendizaje se da por lo tanto en un clima más relajado y permite ser asimilado más rápidamente. Lógicamente no podemos trasladar todo tal cual al aula, ni podemos sostener un ambiente tan libre durante todo el tiempo áulico. Pero la pregunta que surge es por qué tantas veces se cae en el extremo opuesto, donde el juego queda reducido a un tiempo mínimo, a espacios reducidos si no excluido totalmente.

Buscamos excelencia en la educación, afirmamos que “jugando se aprende”, pero basta con que surja el juego en un grupo de niños para que se lo sancione en muchas oportunidades, se lo cuestione o surjan comentarios del estilo “no es hora de jugar, ahora estamos trabajando seriamente”, “a la

escuela no venimos a jugar”, “dejá de hacer pavadas”, etc. Frases que podemos escuchar cotidianamente, no sólo en la escuela sino también en el núcleo familiar o simplemente entre un adulto y un niño.

En los primeros años de vida, el juego está “justificado”, socialmente más aceptado, porque de alguna manera es un pasatiempo, siendo que a esa edad aún no se puede -aparentemente- hacer otra cosa (al menos los niños en esa etapa aún no leen, ni resuelven problemas matemáticos). Pero en la medida que van accediendo a más información y aprendizajes más sistemáticos, se espera de ellos que puedan ir dejando de lado esta actividad sin sentido e inútil. “Mejor aprovechemos el tiempo de otra manera”... y en consecuencia se abren agendas completas de actividades escolares que lejos están del juego.

Mientras tanto, los niños continúan jugando “a pesar de...” tantas limitaciones que los adultos nos empeñamos en imponerles. Y en ese juego paralelo a las actividades tan serias y formales, aprenden habilidades que no sólo les servirán para algunos aspectos académicos, sino sobre todo para la vida y su desarrollo personal. Sin proponérselos, se van insertando en la sociedad, reconstruyendo las normativas sociales a las que están expuestos y construyendo sus propias reglas de justicia, equidad, inclusión, valores, etc.

Los adultos deberemos hacer un esfuerzo para comprender esos códigos y poder incluirlos también en los diferentes contextos de educación y aprendizaje si realmente queremos que sea significativo para los niños. ●

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

¿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).

Juego, creatividad y liderazgo

por María Regina Öfele*

“Si quieres construir un barco, no comiences reuniendo a los hombres para recoger leño, dividir el trabajo y dar órdenes, sino más bien despierta su inquietud por la inmensidad del mar.” (Antoine Saint-Exupery)

Juego, creatividad y liderazgo... tres términos conocidos por un lado pero que también encierran mucho misterio e inspiran cierto temor en algunos casos. ¿Qué tienen en común? ¿Qué los diferencia? ¿Qué beneficios me trae unir los tres conceptos o trabajar desde o para ellos? Y más aún, ¿cuáles son las posibilidades y ventajas en el ámbito escolar? No voy a definir aquí cada concepto, ya que para cada uno de ellos necesitaríamos bastante tiempo teniendo en cuenta la diversidad de miradas posibles en uno y otro caso.

Las primeras preguntas que surgen son:

- ⇒ ¿Queremos niños/alumnos creativos?
- ⇒ ¿Queremos niños/alumnos que jueguen?
- ⇒ ¿Queremos líderes en el aula?

La respuesta probablemente sea afirmativa. Pero ¿qué implica esto para mi hacer docente, para la dirección de la escuela, para la comunidad educativa en general? “Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza y recursos

para afrontar los obstáculos y problemas que se presentan en la vida cotidiana.” (Betancourt 2001)

Educar para el cambio implica admitir que mi propuesta pueda ser transformada, que el otro pueda pensar diferente, que pueda ver en una realidad determinada otros aspectos que yo no veo o que veo distinto. En síntesis, implica un alto nivel de tolerancia a la ambigüedad.

Y aquí quisiera introducir especialmente el juego/jugar. Jugar es transformar la realidad (interna y externa), es habilitar otras reglas, es manejar otros códigos, es permitir que objetos, personas y toda la realidad adopte otra forma. Por lo tanto, la realidad puede (a) parecer distorsionada. Pero lo que acontece es que está sometida emporariamente a otras reglas. Y en esta transformación se van ensayando roles, descubriendo otros puntos de vista, estableciendo nuevos vínculos, probando posturas, recreando combinaciones diferentes, etc. Y en este fluir del juego, no sólo se transforma la realidad, los objetos, las demás personas, sino también uno mismo al ir adoptando roles, estrategias y funciones diferentes (Öfele, 2004).

Esto implica ante todo un importante permiso o habilitación para jugar, que se genera únicamente en un clima y vínculo de confianza. Para lograr esto en uno mismo, tiene que haber un otro que lo haya “habilitado” primero. A partir de allí, se podrá generar el propio juego. Miguelez (2003) plantea que lo importante no es saber muchos juegos, sino que lo importante es no arruinar el juego del otro. Esto significa en primer lugar tolerar la ambigüedad, la incertidumbre del proceso, la mirada lúdica que difiere de la propia. Para ello tendremos que revisar una y otra vez nuestra postura teórica en

relación al juego, pero también nuestra postura general (corporal, verbal, gestual, etc.) frente al juego del otro. A partir de allí podremos entonces acompañar el juego del otro respetando los códigos particulares de cada jugador sin imponer los propios. Desde el discurso, todos estamos de acuerdo en la importancia del juego, en la necesidad de la creatividad, pero en el quehacer cotidiano a veces parece difícil sostener esta postura, encontrando múltiples razones que supuestamente justifican la ausencia.

Quisiera abrir un paréntesis e introducir acá el tema del liderazgo y su relación con lo que venía desarrollando.

Sostengo que así como la creatividad no es exclusiva de unos pocos, tampoco lo es el liderazgo. Liderazgo no es ejercer autoridad, es habilitar gente.

Como educadores, independientemente del área o nivel que trabajemos, nuestra función es formar líderes, lo que significa que cada alumno pueda ir descubriendo su propio área de liderazgo y podrá ir habilitando a los demás también. En primer lugar ser líder de su propia vida y de su propio aprendizaje. Esto obviamente implica un proceso de búsqueda que no se resuelve en corto tiempo ni tampoco es lineal, dadas las múltiples variables que influyen en la vida de cada sujeto. Pero para poder transitar ese proceso, es necesario ir ensayando múltiples posibilidades que permitan ir descubriendo y descartando aciertos y desaciertos. Esto no es posible sin un adecuado nivel de tolerancia a la ambigüedad, a la incertidumbre y a resultados no precisos y movibles. Aquí pareciera que entramos en una de las supuestas contradicciones con la institución educativa que tiene objetivos precisos y definidos. Pero esta contradicción no es tal, o no debería ser así.

“...La sobrevaloración del racionalismo lleva a un callejón sin salida. Se presume que comienza una nueva época. Por eso se abren nuevas puertas a la imaginación y se echa en cara a nuestras personalidades líderes en todas las áreas de la sociedad, que les faltan características de imaginación, intuición y visión, que están en relación con el pensamiento en imágenes concretas y con la experiencia sensitiva del mundo.” (Guntern, 1995: 7). En relación a esto es curioso lo que descubre Csikszentmihalyi (1997) en cuanto a la influencia de la escuela en la vida de personalidades creativas, donde la curiosidad frecuentemente era amenazada, resaltando sin embargo la influencia de algunos maestros quienes se destacaban por acercarse personalmente al alumno y crear un clima y vínculo de confianza y planteándole al alumno tareas específicas con desafíos importantes. Nuestra realidad cotidiana, en las grandes ciudades especialmente – aunque no exclusivamente-, ha adoptado un ritmo vertiginoso y a su vez se va modificando velozmente. Casi cotidianamente nos tenemos que adecuar a nuevos cambios. Y ya que estamos en contextos educativos, vale el ejemplo de las tantas reformas educativas a las que nos hemos tenido que adaptar. Esta adecuación a los cambios, la flexibilidad, la originalidad, son aspectos que no se logran por medio de una sobrevaloración del pensamiento lógico-racional, ni tampoco por medio de libros ni aprendizajes memorísticos. Estos aspectos se ensayan y se logran **jugando**. El juego me habilita un espacio de ensayo y error, donde este último tiene un valor relativo siendo la mayoría de las veces sólo el reinicio del juego planteándome un nuevo desafío. En el juego aprendo a buscar constantemente nuevas

estrategias, a adecuar las mías a los movimientos de los demás, a encontrar soluciones que pueden parecer irracionales pero que me permiten abrir caminos nuevos. Al jugar soy dueño de mis acciones, movimientos, expresiones, etc. y esto me permite actuar con mayor seguridad, defender con mayor eficacia mis decisiones y compartir un diálogo más auténtico con el otro. Las formas de actuar se enmarcan dentro de otros códigos, de otras reglas que no responden a la realidad cotidiana y por lo tanto las posibilidades creativas son mucho mayores.

Seitz (1998) señala que escuela (del griego *scholé*) significaba originalmente diálogo, encuentro, ocio. La escuela debería por lo tanto preparar a los alumnos hacia una vida con sentido en un contexto de cambios vertiginosos en lugar de centrar exclusivamente su objetivo en la vida laboral para una comunidad altamente competitiva. Y es precisamente el juego el espacio privilegiado para el encuentro con uno mismo y con el otro, para el diálogo, para el intercambio, dentro de un contexto placentero que permite disfrutar de los logros, de los aprendizajes, y donde la competencia –si es que aparece- es solo un desafío para mejorar mi estrategia y participación en el juego, implicando esto un aprendizaje mucho más significativo. Al jugar voy descubriendo mi potencial, mis potencialidades, mis límites y así voy ensayando el liderazgo en aquellos aspectos que son más propios y que, en la medida que los afiance irán habilitando espacios y posibilidades para los demás.

A la cita de Saint-Exupery que está al comienzo, le podríamos dar diversas traducciones o adecuaciones para el ámbito educativo. Una podría ser: si quieres construir una buena

educación, comienza por despertar la inquietud, la pasión por todo lo nuevo por descubrir y aprender. Crear un clima donde cada uno pueda movilizar su curiosidad, descubrir novedades y transmitir el entusiasmo a sus compañeros del aula, es mucho más sencillo en un contexto lúdico, en el cual todos pueden ir aportando su riqueza. Juego, creatividad y liderazgo son retos para una educación que pretenda acompañar a personas que estarán preparadas para afrontar los desafíos que el futuro –incierto- les planteará. ●

Bibliografía

- Betancourt, J. *Atmósferas creativas 2*. México. Manual Moderno. 2001.
- Csikszentmihalyi, M. *Kreativität*. Stuttgart. Klett-Cotta. 1997.
- Guntern, G. *Imagination und Kreativität*. Zürich.. Scalo. 1995.
- Miguel, L. *Jugar la palabra*. Buenos Aires. Letra Viva. 2003.
- Öfele, M.R. *Miradas lúdicas*. Buenos Aires. Dunken. 2004.
- Seitz, R. *Phantasie und Kreativität*. München. Don Bosco. 1998.
- *Es Doctora en Psicología Educativa (Pacific Western University, USA)*

Páginas web sobre juego*

www.drtoy.com

<http://boletinunicef.org.ar/boletin11/#not3>

http://www.losninosensucasa.org/find_activities.php?skill=5

* Las páginas que se publican aquí no son siempre exclusivas de juego o juegos, sino que pueden tratar el tema en alguna sección.