

Tres experiencias para una propuesta: JUGAR

Dr. Giovanni L. Villalón García

Centro de Estudios Juan B. Sagarra.
ISP "Frank País García.

"...Pero el hombre es la única especie que ha limitado las posibilidades de juego de sus cachorros, amarrándolos a la inmovilidad de un pupitre en unos centros que irónicamente se diseñaron para enseñar."

Tomás Estévez.

El juego es una actividad tan relevante en la formación de la personalidad, que de él no se puede prescindir en el proceso formativo de los niños. En él se manifiestan los rasgos, cualidades, características y formaciones psicológicas que luego tomarán carácter sistémico en cada hombre o mujer en su vida adulta. En el juego se expresan las primeras acciones, reflexiones, manifestaciones de la autoconciencia, el conocimiento teórico y práctico, las experiencias de las relaciones sociales y se va conformando la concepción acerca del mundo que le rodea y de sí mismo.

Los juegos son en sí una actividad a la que están asociados conceptos tales como recreación, diversión, tiempo libre, espontaneidad y deseo de jugar. Sus bondades en lo fundamental se dirigen hacia los siguientes elementos:

- ❖ Favorece la **comunicación** y en consecuencia, **la socialización** de los participantes.
- ❖ Estimula el **desarrollo del lenguaje, la imaginación y la creatividad**.
- ❖ Son una excelente forma de **conocer el mundo** e interactuar con él.
- ❖ Los participantes pueden **trasladarse en el tiempo** entre su vida real y su vida subjetiva, dentro de la actividad lúdica. Ello promueve la imaginación y el pensamiento, la creatividad y el entrenamiento práctico, la vivencia de los que es y al mismo tiempo no es.
- ❖ Aportan una gran **productividad** en el aprendizaje.

Sin embargo, a pesar de tantos beneficios del juego a la vida, por diversas razones sociales, físicas, falsas creencias y otras, esta actividad se ha destinado esencialmente para los niños de las primeras edades o en última instancia, como

recurso educativo con los niños de edad escolar (sobre todo en los primeros grados). En este sentido, A. Aroche (1997:4), pedagoga cubana, considera que hay un reconocimiento pedagógico del juego como actividad desarrolladora; sin embargo, señala, aún no ocupa el papel protagónico que tales autores hubiesen querido, y enfatiza que el juego es cosa aparte del sistema educativo, “así lo siguen viendo muchos educadores, incluso la familia.”

Por el contrario a lo que ocurre en muchas ocasiones y contextos, consideramos que el juego es una opción educativa, instructiva y en muchos otros sentidos, que puede auxiliar al educador en su tarea pedagógica. Beneficiarlo y estimularlo entre los niños y los educadores es una tarea, aunque difícil, de mucho placer, resultados que todos los participantes en él lo agradecerá.

Alrededor de este tema, en las reflexiones que presentamos queremos presentar tres experiencias vividas en diferentes contextos del trabajo profesional con la finalidad de promover la comprensión del juego en su sentido práctico y estimular su utilización tanto en el trabajo educativo en las escuelas como en el intercambio familiar y social.

1ª. Experiencia.

Durante una inspección realizada a la Facultad de Educación Infantil, se dio una situación que trascendió con rapidez a todos los rincones de nuestra área de trabajo. Resulta que cuando llego en horas de la mañana a mi trabajo, soy interceptado por una compañera que se ocupó de una de las tareas principales del proyecto JueVida (Juegos por y para la vida), el que yo dirigía desde sus inicios. La colega Juana Limonta, al frente de la tarea referida a la Metodología de la Enseñanza de la Matemática, con mucho entusiasmo y notable orgullo se interpone en mi camino, con un rostro de gran satisfacción y una sonrisa dibujada, apoyada en ojos pequeños devenidos grandotes por la peculiar situación, me cuenta, con una voz un poco entrecortada, que una profesora de su Colectivo de Asignatura había sido visitada en la tarde anterior y había desarrollado una clase de “maravillas”, y sobre todo, lo que más le había agradado, fue la excelente aplicación de un juego en

la actividad docente, lo que está en correspondencia con el espíritu que reinaba en su colectivo y en el Proyecto JueVida en general.

La profesora de referencia había impartido una clase de Metodología de la Enseñanza de la Matemática, en la que como procedimiento final, para lograr un mayor dinamismo de la actividad y un procedimiento activador de la misma, que reanimara el aprendizaje, después que planteó las tareas a desarrollar, escritas en la pizarra, promovió el señalado procedimiento lúdico, el cual consistía en que para responder a las exigencias de las preguntas, debían darle un pequeño golpe o manotazo a un globo, preparado por ella al efecto, propiciando que cuando el globo descendiera, de hecho señalara al estudiante que debía responder.

Visto así, sencillamente, aparentemente fácil, a cualquier docente que no esté imbuido de la enseñanza lúdica y que no utilice recursos propios de una enseñanza activadora, le puede parecer una simpleza, una nimiedad, u otra imagen que se utiliza por los alejados de estas ideas (no renovadoras, pero sí actuales siempre). Sin embargo, había que escuchar a los participantes en este proceso docente desarrollado por la docente Victoria, que así se llama nuestra profesora objeto de presentación. Y la visita, ¿qué dijo, cómo valoró la actividad? Esto puede ser también blanco de opiniones nada favorables a los verdaderos resultados.

Pues, es un placer referirme a que la clase fue evaluada con cinco, que los inspectores tuvieron palabras muy elogiosas para la profesora y su clase, y que además, indagó por la preparación realizada y por los argumentos que le asistían al presentar tales acciones. Sin embargo, argumentamos que por sobre todas las cosas planteadas en los análisis, creemos como lo más importante que los estudiantes aprendieron, mantuvieron un alto grado de atención, las tareas docentes las lograron desarrollar con efectividad; y que la perenne duda de los escépticos acerca de la mal concebida disciplina desde lo lúdico, fue disipada con mucha inteligencia, pues se mantuvo la misma con mucho rigor y seriedad, o sea fue una clase disciplinada, pero alegre, entusiasta, cumpliendo los deberes, pero con una sonrisa (y hasta risas), que mitigaban el sudor de un esfuerzo mental y físico exigente, propio de una clase bien preparada, difícil y de alto vuelo metodológico.

2ª. Experiencia.

Recuerdo que en una de las ocasiones en que soy invitado a desarrollar talleres teórico metodológicos sobre el juego y su instrumentación en la escuela, me recibe la directora de un centro como creo que debiera ser siempre: muy gentil, profesional y con marcada deferencia, porque además mi presencia no es solo por el dominio del contenido de la actividad en específico, sino porque represento a la institución pedagógica por excelencia de la provincia.

Una maestra que evidentemente no estaba informada de la actividad, es conminada por la directora, que se la encuentra a su paso, para que pase al aula donde se desarrollaría la actividad metodológica. La maestra, con poco ánimo de trabajar y muchas ganas de retirarse para otro lugar que la vida cotidiana le reclamaba, más que en la escuela y mucho menos en una sesión de trabajo metodológico, dice de mala gana y con cierto aire despectivo: "Otra cosa del Pedagógico. ¡Ojalá que se acabe rápido, que yo tengo que hacer muchas cosas en mi casa!" Eran las dos de la tarde de un día sumamente caluroso y abrasador.

Expresiones como esas y otras con mayor efecto negativo, imagino que en algún momento las hayan escuchado los profesionales que se encargan de la superación de sus colegas. Y estoy seguro que sientan una mezcla de molestia y pena por los autores de tales frases. Sin embargo, mi respuesta no dista de la que muchos colegas han brindado: una sonrisa, una mirada que entrelaza la súplica, la pena y cierta irritación y una esperanza porque no vuelva a ocurrir, y confiar en que la actividad a desarrollar le cambie su visión acerca de estos intercambios.

En definitiva comenzamos la actividad, impregnada por supuesto, de un fuerte componente lúdico: análisis de la problemática del juego en las instituciones escolares, principales resultados de las investigaciones sobre el particular, etc., a manera de introducción heurística del tema; luego presentación a través del juego, entrega de tarjetas con mensajes lúdicos, y otras acciones de esta naturaleza, como es habitual, honestamente, en las actividades de los profesores del Proyecto JueVida: con carácter polémico, vivencial, integrando lo teórico con lo práctico, promoviendo la participación individual y colectiva de todos; y tomando como

premisas entre otras, la necesidad de la cooperación de todos los participantes en aras de un aprendizaje intenso y efectivo, desde las ganas de cada uno y para el bien de los niños y de ellos mismos.

Si bien el taller fue valorado de muy bueno, con elogios a la concepción metodológica y a la aplicación práctica lograda, lo que más me llamó la atención fue que, por una parte, los maestros, participantes en un proceso de aprendizaje en condiciones difíciles por el abrumador calor existente, el vapor caribeño que se expandía por aquella aula y una hora tradicionalmente desfavorable para este tipo de actividad, se mostraran tan cooperativos, interesados, alegres, con rostros que nada tienen que ver con la tristeza, la melancolía o el desagrado.

Por otra parte, cuando pedí valoraciones sobre la actividad, después de escuchar diversos criterios, todos positivos y con pronunciamientos hacia nuevos encuentros, solicita la palabra la maestra que inicia este recuerdo. Y para asombro mío y de la directora, que fuimos los que escuchamos las palabras desagradables iniciales, comenzamos a sentir un estado de satisfacción profesional y personal muy grande, pues la maestra de marras comienza sus valoraciones reconociendo que ella no tenía la idea de lo que era la actividad, que había tenido expresiones inadecuadas delante del profesor, y que se arrepentía de lo dicho. Surgen entonces nuevas invitaciones, reforzadas por la aprobación de la directora del centro.

Se sintieron bien, aprendieron mucho, se comprometieron a seguir superándose y todo ello, canalizado a través del juego. Cumplieron la máxima de la lúdica de que se puede aprender jugando, o que jugando también se aprende. Estaba en presencia de maestros con edades disímiles, pero donde abundan los años y la experiencia profesional.

3ª. Experiencia.

En otra ocasión, realizamos una visita a una escuela del municipio Contramaestre, de la indómita provincia y me dirijo a visitar a nuestras graduadas que ejercían su labor docente. En uno de los casos, llego a "su" aula y la encuentro en un estado de franco desespero, entre agitada y desalentada, regañando con cierta agresividad a

los escolares. Es cierto que los niños de 5^o grado estaban inquietos, un poco revoltosos, unos de pie, en general intranquilos. Ante esta situación “mi” graduada al verme, trata de construir una sonrisa, que evidentemente era resultado de un gran esfuerzo; sin embargo, me descarga rápidamente una explicación de la situación que observo en los niños y de su estado de ánimo, de que “los escolares están de madre, me tienen loca.” Ante ello le pregunto: ¿por qué no le das alguna ocupación o sencillamente los pone a jugar? Quizás debí suponer o esperar la respuesta. “¡Ah, profesor, una cosa es en el Pedagógico y otra la escuela!”

Mi insistencia en el acontecimiento y mi orgullo profesional me llevaron a pedirle que me prestara “su aula” por unos minutos. “¡Cójase la si usted quiere toda la tarde!”, fue su respuesta, aunque esta vez en un tono bromista.

Una vez que aceptó mi incorporación al aula, le pedí que me presentara ante el grupo. Ella, diligente, reclamó la atención de los escolares y cumplió mi demanda. Luego de la presentación “oficial”, pedí a los alumnos que me escucharan y les propuse entonces jugar. “¿Jugar?”, preguntaron con extrañeza y curiosidad. Evidentemente, yo era un desconocido para ellos.

Pero jugar no necesita de mucha formalidad, basta con encontrarse dos personas que quieran hacerlo para en breves instantes se logre comunicación e intercambio fluido, sin más interés que el de JUGAR. Aceptaron la propuesta; les expliqué que le presentaría un juego que quizás nunca lo habían hecho, y que me gustaría que se lo aprendieran. Este juego que yo me aprendí por otro colega en un evento científico, lo he llamado el **rompecabezas de las manos**. Consiste en colocar a dos jugadores de espaldas, y agarrados por las manos de forma tal que la mano derecha de uno se conecte con la mano izquierda del otro y así con las otras manos. La acción fundamental era que se debía hacer cualquier movimiento, con la finalidad de que sin soltarse las manos llagaran a una posición en que terminaran de frente y con las manos cogidas en paralelo.

Una vez que expliqué el juego, hice una demostración con dos de los escolares, y les invité a jugar. Casi de inmediato los escolares me pedían que los colocara en la misma posición, cosa que hice y luego promoví para que lo hicieran ellos mismos.

En breves minutos aquella aula parecía un hervidero de energía, alegría, efervescencia, intercambio.

¿Y la maestra? Pues comento que le hice una pregunta: ¿Qué le parece el panorama que observa? Luego le hice otra pregunta: ¿Se ha dado cuenta cómo su rostro ha cambiado de expresión?; y para culminar, le formulé una última pregunta: ¿no disfruta usted con la alegría de sus niños?

La maestra ciertamente se transformó en unos minutos con el accionar de sus muchachos. Para finalizar le dije que podía dejarlos así toda la tarde si quisiera, que ellos se empeñarían en lograr el resultado, pero que sobre todo se divertían; y que ella debía aprender a disfrutar con esas acciones infantiles, que la desestresaba y le permitía un descanso activo en su trabajo profesional.

Estas anécdotas son solo tres de las tantas que he podido experimentar con la estimulación del juego en el trabajo profesional. Las vivencé en contextos muy diferentes unas de otras, con auditorios variados, pero con la misma intención y enriquecimiento. En ellos participan niños, jóvenes y adultos y todos disfrutaron, aprendieron y elevaron su espíritu. Queda en todos un ellos y en mí una bonita experiencia.

Es que el juego es como una metáfora de la vida, una autoilusión, una representación de un mundo que cada jugador interpreta y reinterpreta. Tiene la magia de la creación y la evasión desde lo interno de un impulso motivacional, de conocer, ser, hacer y recrearse.

Solo me queda invitar a estudiantes y colegas a **JUGAR** en su trabajo profesional (también en otros contextos), que el proceso complejo, multifactorial, multidimensional, dialéctico, contradictorio y a veces azaroso que es el proceso pedagógico, es sobre todas las cosas un interesante intercambio de conocimientos, vivencias, opiniones, sentimientos, emociones; y el juego, por su naturaleza y manifestaciones lo potencia todo, haciendo una vida más intensa y más feliz. Ojalá que los que lean estas palabras confíen más en su propia transformación cuando se insertan en un proceso lúdico docente o propio de la vida cotidiana.

Jugar es crecer, y la sonrisa y las emociones que lo acompaña es una forma de hacerlo valer.

Bibliografía:

1. Aroche, A. El juego, ¿Actualidad pedagógica? Curso de postgrado El juego en la edad preescolar. La Habana, 1997.
2. Dinello, R. El derecho del niño al juego: Nordan Comunidad. 1982.
3. González, Diego. Didáctica o Dirección del aprendizaje. Parte General. Cultural S.A. La Habana, 1946.
4. Rabee, J. Los juegos, expresión de la sociedad. UNESCO. enero 1980.
5. Vigotsky, V. Obras completas. Tomo 5. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1989.
6. Villalón García, G. El Juego. Selección de lecturas psicopedagógicas. Ediciones Inspiración. Santiago de Cuba, 2002.
7. _____ Los Juegos profesionales. Una alternativa para el desarrollo formativo. Ediciones Cátedra. Santiago de Cuba, 2004.