(Viene de página anterior)

de la humanidad, conformando una innegable tradición en la educación de las jóvenes generaciones durante siglos.

Grandes teóricos reconocidos a nivel mundial han desarrollado fundantes teorías destinadas a comprender el espíritu del hombre a partir del estudio del juego y el jugar. Se han creado metodologías lúdicas, exitosamente probadas y comprobadas a través del uso de materiales simples y concretos, capaces de acompañar el crecimiento y el desarrollo de la inteligencia.

La construcción de la moral autónoma del niño como logro de la práctica de juegos con pares ha sido una revelación innegable de este siglo que pasó.

La posibilidad de hacer y ser parte de la cultura como resultado del espacio vinculante entre mamá y bebé que juegan a un juego de ilusión – desilusión, ha realizado valiosos aportes a la teoría psicoanalítica, enriqueciendo la comprensión de esa maravillosa díada.

Aun los más detractores del psicoanálisis han considerado como válidas las premisas de Freud acerca del desarrollo psicosexual del hombre, comprobando el paralelismo entre etapas evolutivas, zonas erógenas y juegos característicos de la edad.

Sin embargo, "Juego y Pedagogía" no han logrado obtener un merecido reconocimiento en los proyectos de la educación contemporánea, careciendo de una solvente articulación entre la teoría (livianamente considerada), y la praxis (desconocida como vivencia).

Si jugáramos a personificarlos, quizás parecerían una pareja unida desde la naturaleza, que intenta ser separada por temor al ridículo, al descontrol, a la creatividad, a la falta de seriedad, tal vez por carecer de confianza en la mismísima naturaleza humana, tan reñida hoy con los requerimientos de nuestra cultura, que se desencuentra a veces con la calidad de vida.

¿Por qué, en lugar de pensar en ella como una falsa antinomia, no permitimos que se unan, comprendiendo y descifrando la paradoja, jugando con la analogía?

¿GANAMOS O PERDEMOS?

El progreso ha cambiado valores, costumbres, objetivos y necesidades individuales y comunitarias. Ha modificado roles, planes y programas de acción. El consumo se ha convertido en el protagonista de estos últimos decenios. Los medios de comunicación masiva nos dicen qué hacer, cuándo, con quién y dónde. La cultura de la imagen nos convierte en espectadores no protagonistas, apelando directamente a las emociones.

Esto nos deja – aparentemente – con pocas posibilidades de crear y recrear situaciones inteligentes, duraderas, significativas y placenteras a la vez, cargadas de recursos nacidos gracias a la "inversión" de ser niño a la edad de serlo, luego púber, adolescente, joven y, al fin, adulto…

La tecnología nos ha tendido lentamente su mano para que le permitiéramos ingresar a nuestro mundo, y hoy en día, ya está aquí, apropiada de nuestras comunicaciones; espacios laborales, profesionales, familiares y personales se nutren e impregnan cada día más de las computadoras como herramientas indispensables. La revolución tecnológica ha continuado a la revolución industrial. Lo nuevo, que aparece en principio como desconocido, puede generar temor, rechazo, y hasta descrédito, en detrimento de lo seguro y ya transitado.

El lenguaje es la forma inventada por el hombre para comunicarse con otros transmitiendo mensajes que son descifrados y contestados, generándose redes de comunicación de diferentes tipos. El juego es tan antiguo como el lenguaje: las personas de todos los tiempos han jugado, juegan y continuarán haciéndolo, para expresarse, disfrutar, sentirse vivos.

El lenguaje utilizado por las computadoras, máximo exponente de la tecnología de este tiempo, está basado en el juego y el aprendizaje: "¿Por qué comenzar a enseñar las ideas de las computadoras haciendo dibujos y hablando de "tortugas"?.

Las razones son psicopedagógicas. Un primer paso hacia la comprensión de un concepto se relaciona con la posibilidad de integrarlo con nociones anteriores (principio de continuidad), con la realidad de hacer (principio de poder) y con el entorno social en que nos movemos (principio de resonancia cultural). Papert, en su libro, explica claramente estas razones, y presenta a la tortuga como un objeto transicional u 'objeto-con-el-cual-pensar'". (2)

Tomar lo nuevo, recuperar lo conocido, calificarlo, integrar, conociendo y comprendiendo los fundamentos, forman parte del tránsito de una etapa a otra, siguiendo los principios que configuran el aprendizaje.

El progreso puede convertirse en enemigo del ser humano, pero nuestro mayor enemigo íntimo es el miedo. Convertir lo nuevo en desafío a conquistar siempre implica buscar entre lo que sabemos, sin desechar aquello de lo que estamos constituidos esencialmente.

Los niños juegan para vivir, y gozan al jugar. Al hacerlo, aprenden a "jugarse", aunque no lo sepan. Jugar sólo es una abstracción, para quien observa un juego o lo convierte en objeto de estudio, lejano a la realidad de jugarlo.

Jugar es acción, es hacer, y es un hacer saludable, indispensable para vivir, pensar, crecer y desarrollarse. El juego es vivencia. El aprendizaje, también. Jugar es cosa seria. Aprender, puede ser un placer…desafiante.

"Muy a menudo, el esfuerzo que los hombres ponen en actividades que parecen ser completamente inútiles, resulta ser extremadamente importante por caminos que nadie habría podido prever. El juego ha sido siempre la fuente de la cultura." Ítalo Calvino (escritor italiano)

Referencias bibliográficas: (1) Aberastury, Arminda.: "El niño y sus juegos" Editorial Paidós, R. Argentina. (2) Papert, Seymour: "Desafío a la mente" Ediciones Galápago, Dist. Emecé, Bs. As., R. Argentina, 1.981, en Reggini, Horacio: "Alas para la mente" Ediciones Galápago, Bs. As., R. Argentina, 3ra. Edición, 1.984.

Mónica B. Sánchez,
Licenciada en Ciencias de la Educación,
Jefa de extensión y docente de los profesorados de EGB y nivel inicial de la Escuela Normal Superior "Juan Bautista Alberdi",
E - Mail monickasanchez@hotmail.com

Curiosidades de la Comarca de la Sierra de Segura

PONTONES

"Tiene este pueblo trescientos treinta vecinos y mil seiscientos cincuenta habitantes; tiene una escuela pública dotada de los fondos propios con ochocientos ochenta reales; cerrada ya hace tiempo y por lo mismo no se ha visitado.

No hay comision local, ni relgamento, ni plan, ni cosa que lo valga, no obstante lo que se les prevenia en la circular de 20 de Marzo.

Queda escitada esta Corporación para que proceda inmediatamente al establecimiento de la comision local, publique la vacante, y procure el arreglo y fomento de la instruccion, atemperando sus acuerdos á las disposiciones que rigen en la materia".

Juan de la Cruz Martínez
"Memorias del Partido Judicial de Segura de la Sierra", 1842, (pags. 68 - 69)

Alejandro Faustino Idáñez de Aguilar es un serrasegureño de nacimiento y de profunda convicción. Nació en Génave. Estudió el bachillerato en Albacete y la carrera de Derecho en la universidad de Granada. Es profesor de la universidad de Jaén y doctor en filología Hispánica por la universidad de Salamanca.

Trabajador e investigador incansable, ha cultivado la creación literaria y periodística, así como la investigación histórica, etnográfica, lingüística y jurídica. Sus trabajos tienen como eje la Sierra de Segura. Son difíciles de olvidar las páginas del diario Jaén Río Madera Abajo y la entrañable revista Bujaraiza.

Recientemente, la Diputación Provincial ha publicado su obra Vocabulario del Nordeste Andaluz. El habla de las Sierras de Segura y Cazorla. Obra esencial para el conocimiento dialectológico de la comarca y un magnífico recurso para el uso en nuestras aulas.

BOLETÍN INFORMATIVO
Informa cep
Sierra de Segura Orcera
N.º 6
Diciembre 2001

JUGAR Y APRENDER

"Jugar y aprender", tema de trabajo sobre el que gira la III Jornada de Educación de la Sierra de Segura, viene a ser una paráfrasis del célebre "Aprender jugando" de John Dewey, uno de los padres de la "escuela activa". No lo hemos escogido por casualidad. Estamos firmemente convencidos de que la estimulación de cualquier habilidad o capacidad debe hacerse en un entorno altamente afectivo, a través del juego o de situaciones en las que lo lúdico tenga un especial relieve. Ésta es la forma más natural de aprender. Y no tanto por lo que se pueda adquirir de forma inmediata: lo importante de una acción pedagógica no es el resultado instantáneo, sino a lo que predispone: el terreno fértil que el educador crea y que permite nuevos descubrimientos y nuevos aprendizajes. Juego y aprendizaje son dos conceptos que no siempre han estado tan avenidos. Es más, a veces han estados en abierta confrontación. La risa, la alegría, manifestaciones asociadas al juego, en demasiadas ocasiones han sido vistas con recelo. Podemos recordad la escuela espartana, donde únicamente se preparaba para la guerra. O la Edad Media, donde se pensaba que la risa era una manifestación del maligno ya que reírse de algo, burlarse de algo, implicaba dudar de su veracidad. Y, con el dudar, ocurre como con el rascar: que todo es empezar...

Esta tradición ha tenido notable influencia a lo largo del tiempo: parecía que a través del juego y de la alegría nada serio podía conseguirse. Los aprendizajes importantes requieren de métodos serios e importantes en los que la diversión no sólo no tiene cabida, sino que es un estorbo. Recuerdo el caso de Sto. Tomás de Aquino (paradigma de la escolástica): si fuera posible hacer un viaje en el tiempo y traerlo, por ejemplo, al Madrid de los 70, y soltarlo en mitad de una calle... Quedaría completamente alucinado, y con razón: coches, semáforos, escaparates, vestimentas..., pensaría que el mundo se había vuelto loco o que aquello era el producto del sueño de una noche de verano. Pasmado seguiría hasta que lo llevaran a un aula de la universidad: entonces respiraría tranquilo, y con razón, por fin estaba en un sitio conocido...

En palabras de Piaget: el juego es un caso típico de conducta despreciada por la escuela tradicional porque parecía desprovisto de significación funcional: no servía para nada, era una perdida de tiempo e incitaba a la vagancia y a la irresponsabilidad. Para la pedagogía corriente el juego es tan sólo un descanso o la exteriorización abreviada de la energía superflua. Hoy sabemos que nada de esto es así: la persona que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales. Por eso el juego es una palanca de aprendizaje tan potente, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, al cálculo o a la ortografía, o cualquier otro tipo de aprendizajes se ha visto a los alumnos y a las alumnas apasionarse por ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.

Muchas veces hemos oído a alguien decir: "La letra con sangre entra". No. Con sangre lo único que entra es miedo y odio. Aprendemos a leer, pero no a disfrutar leyendo. De forma que, a la postre, tendremos una población que sabe leer, pero que no lee. Para este viaje no hacen falta tantas alforjas. Pero vamos a suponer que el dicho fuera cierto, o tuviera algo de cierto, es decir, que "la letra con sangre entra". Bastaría cambiar "sangre" por "alegría", "juego", "cariño"..., para tener una proposición infinitamente más atractiva, interesante y productiva.

La idea del valor pedagógico del juego estuvo presente ya en Platón, Quintiliano y otros educadores de la antigüedad y, más recientemente, en Rabelais, Fenelon, Basedow, San Juan Bosco, Manjón. Sin embargo, su introducción sistemática en la escuela destaca con las primeras escuelas activas a partir del finales del siglo pasado, por varias razones, entre ellas:

1. Es una actividad que permite el contacto con la realidad, con su subsiguiente apertura y adaptación a ella. Es, repito una vez más, medio de conocimiento.
2. Va indisolublemente unido a los intereses de los alumnos y las alumnas y, por tanto, implica desarrollo. Suprimirlo sería violentar la naturaleza.

En otras palabras, según la pedagogía moderna el juego representaría un notable factor de desarrollo físico-higiénico, así como de educación intelectual, moral y social.

La auténtica escuela activa no se ha limitado simplemente a agregar el juego y el trabajo a sus programas como formas ulteriores de actividad destinadas a

LOS CARRASCOS. ARQUITECTURA TRADICIONAL

La aldea de los Carrascos está escondida en el fragor de la sierra entre los impresionantes bosques de pinos salgareños de Río Madera y a los pies de los claros de Peñarrubia y de Caracoles.

Paseando por los cortijos y aldeas de la sierra es sencillo ver ejemplos de la arquitectura popular serrana. Hoy día muchos de ellos se están rehabilitando con acertado criterio y siguiendo las pautas de la arquitectura tradicional, pero otros están siendo pasto de la torpe arquitectónica que ya ha saqueado la mayoría de nuestros pueblos. Las autoridades competentes deberían tomar medidas que pasaran, en primer lugar, por la concienciación del ciudadano para desarrollar la sensación de que el territorio, el paisaje nos pertenece en la misma medida en que nosotros le pertenecemos. La sensación de que lo que perdemos es un patrimonio "irrecuperable" que nos pertenece a todos.

http://averroes.cec.junta-andalucia.es/~cepja4/
cepj4@cec.junta-andalucia.es
Sierra de Segura Orcera
Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Ciencia
Delegación Provincial de Jaén

(Viene de página anterior)

debería ser juego o trabajo, de forma que de estas interesantes formas de actividad surgiese -y no se yuxtapusiese a ellas- todo el resto del aprendizaje incluido el intelectual. "Aprender jugando, aprender trabajando", que sería la proposición completa de Dewey.
Mediante el juego nos abrimos al ambiente, maduramos nuestros contactos con la realidad, afinamos nuestro juicio sobre las cosas que venimos a conocer experimentalmente; en resumen, crecemos y nos desarrollamos.
El alto valor de desarrollo ofrecido por el juego radica en el hecho de que implica a todas las potencias físicas y psíquicas del individuo, y permite su despliegue espontáneo y, por tanto, pleno y alegre. La mayoría de los niños, hoy en día, van con alegría a la escuela (si exceptuamos los llantos de los primeros días, y no en todos los casos). Esta alegría, sin embargo es inversamente proporcional a la edad: cuanto más pequeños, más alegría, cuanto más mayores, menos (si es que en ciertas edades se puede hablar siquiera de alegría). Se pueden argumentar muchas razones que explican este hecho. Sólo me voy a quedar con una: la escuela en principio es diversión y juego, y paulatinamente, obstáculos que hay que salvar o soportar. No sé de quién es la culpa. Supongo que hay muchas culpas. Pero sí sé que si mantuviéramos un mayor nivel de afectividad y empatía en nuestra relaciones sociales, familiares y escolares, otro gallo nos cantaría. No digo yo que la escuela tenga que ser un permanente jolgorio, pero tampoco un valle de lágrimas (aunque si hay que escoger, prefiero el jolgorio).
Siempre que hago memoria y trato de recordar mi infancia, ésta se asocia a los juegos que hacíamos en la calle y en los recreos, a momentos de felicidad, diversión y alegría. Con respecto a los maestros y profesores, recuerdo a los que me trataron bien y asocio su imagen con la de un buen profesional. No tanto por lo que aprendiera con ellos, que naturalmente que aprendí, sino porque fui feliz. También recuerdo a los que me hicieron sentirme enormemente desgraciado, lo que aprendí de éstos o lo he olvidado o me gustaría olvidarlo.
La vida que vivimos y el mundo en el que la vivimos ya es suficientemente triste de por sí como para que nosotros lo hagamos más. Se dice que todo depende del color del cristal con que se mira y que el vaso puede estar medio lleno o medio vacío. En otras palabras, se puede afrontar la vida con optimismo o con pesimismo. Me parece que, para los cuatro días que tenemos, no merece la pena malgastarlos. Si dispusiéramos de más, pues mira, podríamos experimentar, por aquello de la curiosidad innata. Hasta la realidad más triste puede ser dulcificada a través del juego: recuérdese aquella historia en la que un padre camufla la atrocidad de los campos de exterminio nazis y reinventa la historia a través de un juego de simulación que le realiza con su hijo. Jugamos a lo largo de toda nuestra vida. Y aprendemos. Tenemos juegos para cualquier edad, situación o circunstancia. Y seguimos aprendiendo. En ocasiones sólo nos basta con la imaginación.
Espero que esta jornada contribuya positivamente a despertar el ingenio y la imaginación, o por lo menos, los recuerdos de aquellos juegos sencillos que nos entretenían cuando la televisión, el cine y los ordenadores personales no habían copado nuestras reservas de espontaneidad. El juego siempre está en el ingenio de cada uno de nosotros. La imaginación es una fuente inagotable de diversiones y de entretenimientos, no hay que usarla solamente para que alimente preocupaciones y depresiones (que ya vienen solas).
Cuando el aburrimiento nos quiera tender una trampa pongamos en marcha la imaginación y el ingenio. siempre estarán dispuestos a brindarnos una oportunidad.
Y no permitamos que nos pase lo que al burro:
-¿ Y qué le pasó?
-. Que cambió de sexo
- ¿Por qué?
- Porque el burro es el único animal que necesita mantenerse entretenido para no aburrirse.

Miguel Ángel Martínez Serrano, Director del CEP "Sierra de Segura"

Edición y dirección: CEP "Sierra de Segura". Joaquín Peyra, 7 - 23370 Cazorla (Jaén).
Diseño y Maquetación: Miguel Ángel Martínez Serrano.
Imprime: Artes Gráficas Vera-Cruz.
Depósito Legal: J-112-2002.
Colaboraciones para próximos números en cualquier formato o estilo.
El CEP no comparte necesariamente las opiniones vertidas en los artículos de autor.

DESDE "EL JUEGO DE LOS EXPLORADORES SIN RUTA PREVIA" A LA ESCUELA
(Una reflexión y un ruego encarecido entorno al juego)

Yo era muy pequeño, y no me acuerdo, pero mi madre me ha reprochado que era muy bruto. Le arranqué la cabeza a Carlitos, despanzurré a la Pepa y aun le saqué los ojos a un pequeño conejo blanco.
Yo era muy pequeño, ya lo he dicho, y necesitaba conocer.
GRUPO DE ADARRA - BIZKAIA
"En busca del juego perdido"

Uno llega pleno de curiosidad y de temor a un mundo que, previamente, nunca eligió y una vez repuesto del primer susto, cortado el largo y estrecho vínculo que nos une con la madre y estando ya en perfecto estado de limpieza, somos lanzados, sin más, a practicar el más completo de los juegos: El Juego de los Exploradores Sin Ruta Previa, el juego que nos hace desarrollar una singular, auténtica y excitante aventura: la aventura de vivir. Y para ello, nos envían de rechos al futuro sin preparación ni calentamiento, sin itinerario ni caminos marcados, sin brújula y sin Estrellas del Norte que jalonen objetivos y metas. Pero no importa. Enseguida aceptamos el reto, nos envolvemos vertiginosamente en esta formal, y a la vez lúdica, invitación y, desde el principio jugamos a ser y a estar; pronto descubrimos y nos descubrimos, pronto conocemos y reconocemos nuestro entorno; pronto sabemos quiénes son los que nos rodean.

Con este juego iniciático, empezamos a hacer uso de nuestros mejores aliados, los sentidos: ¿Quién está detrás de mi cuna y mientras la mece suavemente, canta muy dulce todas las noches? ¿Hasta dónde pueden llegar mis manos? ¿Podría besarme los dedos de un pie? ...

Como bebés podemos estar incansablemente horas y horas analizando informaciones escondidos en la monotonía de un gesto o en la salmodia experimental de un balbuceo inacabable. Es el placer de la observación. Es el placer de la experimentación. Es el placer que proporciona el sutil y extraordinario juego de los descubrimientos.

La apertura hacia el exterior, la asunción de un microcosmo particular y subjetivo en donde movernos supone reconocer que, en los primeros años, las cosas no son nada concretas, que el mundo y el niño son etéreos y fluidos, que

Taller: Juguetes con materiales de desecho: recursos para jugar y aprender

la fantasía, bola de luz, nos puede alumbrar cualquier noche y convertir el objeto más concreto en cualquier cosa que deseemos: una silla se transforma en barco, un palo en un caballo o en una lanza, una cajita de cartón, en un impresionante coche de bomberos dispuesto a avanzar por donde nos lleven los deseos.

El niño que juega en los primeros años de vida no es uno mismo, sino que representa muchos niños a la vez. Es actor, guionista, productor y crítico de su propia película. Y se aplaude y regocija cuando su juego le divierte.

Pero cuando el niño crece y se hace dueño del entorno - sobre todo del microcosmo que individualmente le pertenece como ser - se abre a una nueva y atractiva fase del juego, aquella que da entrada a los demás. Entonces se da cuenta de que su juego personal no es exclusivo, que hay otros juegos tan atractivos como el suyo. Y a la par que se abre, se aproxima, se introduce en los demás; induso, es capaz de renunciar a la parcela personal de su propia fantasía: "Yo soy el médico y tu vienes a mi hospital, y luego, tú estás malita y lloras. Y yo entonces te opero".

Pronto se da cuenta que son muchos a jugar, que como en el mundo de los adultos, hay que poner semáforos en forma de reglas simples pero necesarias, reglas - lucecitas que, como hacen o deben hacer los mayores, se tienen que aceptar para que todo marche. Entonces el juego se densifica, se ordena y estructura. Parece distinto, parece otro. Pero no ha perdido su esencia, ni el placer personal ha dejado de tener importancia porque ahora éste es un juego compartido - rico, mestizo, globalizador - y la regulación establecida lejos de encasillar, amplía, diversifica, aumenta las categorías, ensancha los caminos. Y entonces, llega la Escuela.

¿Y en ella se juega?

Sin duda, pero no todo lo que debiera. Y es que desde hace tiempo se han ido transformando inexorablemente los espacios verdes por los tonos pardos que da el hormigón o el asfalto. Y aún ante tantos grises, los niños han continuado jugando. Eso sí los juegos se han cubierto de una patina que impiden la mayoría de las veces que reine y triunfe la creatividad y la imaginación; mucho menos, el placer que supone la colectividad.

Juguetes alienantes, objetos que sólo pretenden el juego solitario, la regresión hacia el primer estadio del juego, hacia el Yo único y exclusivo, hacia el egocentrismo total, torpedean el otrora rico desarrollo que, los que ahora somos adultos, fuimos capaces de vivir y disfrutar.

El progreso es capaz de dorar para nuestros hijos una preciosa jaula, reducida, estrecha, sin espacio para la motricidad, para la inventiva, para la socialización. Si además la calle - antes lugar de mágicos encuentros, de diversión plena - es ya un lugar de juegos imposibles, si a la niña o al niño sólo le queda como suyo, su pseudo-particular, falsamente privado, cuarto - un cuarto a donde se le manda cada vez que estorba el mundo de los adultos, lugar entonces de reclusión y castigo, su mundo, su universo, queda reducido a la más mínima expresión. Ahí, en su estrecho cuarto, se contendrá toda la capacidad expresiva de un ser fundamentalmente activo.

Y para controlar estos impulsos, esa capacidad de exploración que inicialmente se le otorgó, se encuentran a su lado una serie de consoladores pasivos llamados pantallas. El niño, la niña tiene como compañero de habitación

Taller: Juegos psicomotores

toda una categoría de aparatos audiovisuales capaces de sustituir propuestas, de cambiar estrategias, de romper las reglas, de confundir experiencias, de modificar conductas, de alterar etapas, de transformar los sueños, de desviar intereses, de cambiar proyectos...

Pero volvamos a la Escuela, la vieja Escuela. Aunque niños y niñas comienzan a caminar en el aula claramente de la mano de los juegos - mientras se esté en Educación Infantil al menos - con la Enseñanza Primaria se acaba generalmente la fiesta total y sólo el recreo se queda como espacio y tiempo casi exclusivo de juegos comunes y compartidos. Pero ¿se aprovecha este espacio y este tiempo.

Nos basta con mirar un recreo para darnos cuenta que no mucho. También se nos llenó de asfalto el patio y su espacio lo ocupa generalmente grandes grupos de chavales que deambulan a veces sin sentido, sin motivación, niños y niñas que desconocen el valor mágico de las retahílas, de la cercanía y el calor especial que producen los juegos de corro, de la caricias que dejan en los oídos las palabras de una canción infantil.

Es entonces cuando mi corazón se rebela y pide con urgencia la vuelta a los orígenes; es entonces cuando, aunque no tenga demasiada voz, sienta enormes deseos de gritar y grite. Es entonces cuando, aunque no tenga el don de la ubicuidad, me lance sobre la extensión de un papel capaz de llegar lejos y proyecte mi deseo de que las escuelas, muchas escuelas, todas las escuelas se llenen de nuevo de juegos y risas.

Por eso, desde aquí pido que la comba ahueque los sueños de los niños y de las niñas a saltitos para que sean libres y nadie los atrape...

Que a la voz de UNA, DOS Y TRES, PATITO INGLÉS los pequeños se aproximen sin miedo, paso a paso, lentamente, hacia el futuro para que finalmente lo toquen y triunfen...

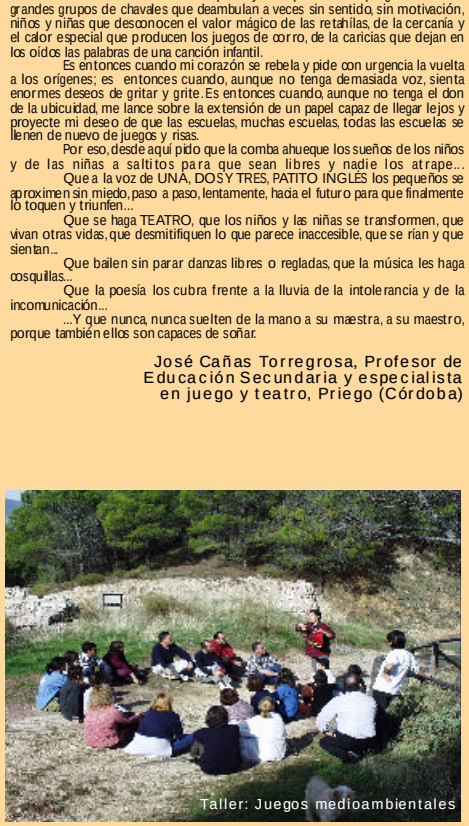
Que se haga TEATRO, que los niños y las niñas se transformen, que vivan otras vidas, que desmitifiquen lo que parece inaccesible, que se rían y que sientan...

Que bailen sin parar danzas libres o regladas, que la música les haga cosquillas...

Que la poesía los cubra frente a la lluvia de la intolerancia y de la incomunicación...

...Y que nunca, nunca suelten de la mano a su maestra, a su maestro, porque también ellos son capaces de soñar.

José Cañas Torregrosa, Profesor de Educación Secundaria y especialista en juego y teatro, Priego (Córdoba)


Taller: Juegos medioambientales

ACERCA DEL JUEGO Y EL JUGAR...

El juego aparece ligado al placer y a la evolución del ser humano, haciéndose presente desde etapas muy tempranas.

Pertenece al reino de las *conductas naturales*: no es necesario enseñar a un niño a jugar, para que el juego aparezca, se repita e instale, reiterándose, enriquecido con nuevas conquistas. Si es cierto, que cuanto más favorables sean las condiciones del contexto al que ese niño pertenece, las conductas lúdicas se "jugarán" más libremente, favoreciendo esa incipiente personalidad y dando lugar a acciones cada vez más complejas.

Así, desde el principio de la vida hay un paralelismo innegable entre juego y adaptación dinámica al medio donde el niño se desarrolla.

Cerremos los ojos por un instante y pensemos en niños; o busquemos a nuestro alrededor, y observemos niños que crecen... ¿Qué vemos?

- El juego está presente en los ejercicios motores y descubrimientos: este bebé que halla su propia mano en el espacio visual cercano, y, realizando esfuerzos por coordinar los movimientos, la acerca hasta llevarla a la boca y succionar el pulgar, con el consiguiente placer que esta acción le produce...
- Esa muchachita de año y medio prueba trasvasar algún elemento usando un objeto que hace las veces de embudo, mientras observa infinidad de veces el resultado de su "experimento"...
- En los albores de la independencia: aquel incipiente deambulador descubre que puede desplazarse, aunque con dificultad, hasta los brazos que otra persona le tiende, apoyándolo en sus emprendimientos. Entonces va y vuelve, tambaleante y risueño, en medio de jocosas celebraciones. No sin vértigo, pero feliz con su estreno...
- En las interacciones: Romina y Yael, de 20 meses, bailan al compás de la música y sacuden sendas porras que la maestra del Jardín Maternal les ha ofrecido. La docente propicia la imitación, y ellos responden sin imaginar lo que ella se ha propuesto. De pronto, se encuentran frente a frente, se miran, mueven sus cuerpos y actúan como si estuvieran frente a un espejo, reconociéndose. El intercambio es breve, pero se repite con otros ocasionales compañeros de baile que se prestan a compartir el juego...
- En los intentos por comprender la realidad: Martín, de 2 años y medio, toma un objeto que usa como teléfono y hace "como si" hablara con alguien, a quien refiere una visita suya al Hospital, donde le aplicaron una vacuna...
- Quizás para reparar el guión de su corta y fragmentada historia familiar, Luján, de 3 años y medio, (hija de madre soltera, con hermanos más grandes y más chicos, todos de padres diferentes, con quienes habita en un Hogar que ampara madres solteras adolescentes), aprovecha todos los momentos ofrecidos por la maestra de sala para jugar en el rincón de la casita, y elige siempre el mismo juego: acuna un bebé, y otro, y otro más, protegiéndolos en sus brazos de las exigencias de un mundo exterior inexistente en el juego, pero muy real para ella misma. Les habla, los cambia, les da de comer, los traslada de un lado a otro de esa casa – familia – propia, imaginada, acariciada y soñada, aún en los momentos de vigilia.
- En el aprendizaje de la convivencia: Mariana, Cecilia, Gonzalo y Lucas, de 6 años y medio inventaron un juego de cartas al que le pusieron reglas, de común acuerdo. Uno de ellos desea ganar siempre, y no tolera perder. Como no logra su cometido, decide no participar más, molesto, rompiendo el juego, que fue ideado para que los cuatro jugaran. Surge una discusión, mezcla de rabia porque el amigo se retira, e impotencia por la transgresión a la regla, seguida de una reflexión que parte del grupo: intentan hacerle comprender que, a veces se gana, y otras, se pierde. Pero dejar de jugar es faltar al compromiso de respetar el acuerdo...

Avancemos o retrocedamos en edad. Imaginemos cientos de otros ejemplos, que pueden estar al alcance de cualquier ocasional observador. Si bien cada una de estas "anécdotas" se hallan vinculadas con aspectos evolutivos significativos que comprenden el desarrollo de la inteligencia, el desenvolvimiento motor y la capacidad de relacionarse con el mundo, y todas ellas son propias del período correspondiente, no obstante, **se juegan** en la acción concreta como conductas lúdicas.

Es decir, en todas hay un factor común: **el juego como protagonista.** Parafraseando a A. Aberastury: "...los juegos del niño normal progresan constantemente hacia identificaciones cada vez más aproximadas a la realidad". (1) Toda la infancia, hasta la pubertad y la incipiente adolescencia, están sembradas de juego, del jugar, de búsqueda de placer y recreo. El sano crecimiento está acompañado de juego.

¿A QUÉ JUGAMOS?

El juego siempre es *cosa seria* para un niño. Motivo de preferencia ante cualquier serie de opciones, es algo tan placentero como intenso, comprometido y activo.

En el juego el niño *se juega* por completo: todo su ser está al servicio de la vivencia lúdica.

El juego es salud: terapéutico en sí mismo para quien lo juega. Generador de hipótesis, investigaciones múltiples y variadísimas de la realidad que descubre, producciones irreemplazables, irrepetibles y originales.

Experiencia gratificante, manifestación espontánea, expresión de emociones. Alegrías y tristezas se ven espejadas en él por períodos durante los cuales la realidad forma parte de la fantasía, y la intimidad del *sí mismo* se muestra impúdicamente.

Valor cultural innegable, fuente de riqueza social, emocional e intelectual, del individuo y de los grupos humanos.

El juego es una experiencia placentera. Análogamente, cuando la niñez transcurre, y se evoluciona hacia la adultez, las experiencias placenteras son vividas como juegos.

Si bien el juego surge espontáneamente, como invitación al placer, ¿cómo no darse permiso de participar en actividades que resulten placenteras?

Si el juego es, entre otras cosas: Descubrimiento, Desarrollo de la inteligencia, Despliegue motor, Encuentro con los valores, Convivencia con otros, Manifestación de emociones, Motivo de permanente interés, Adaptación a la realidad, Apropiación de espacios y objetos, Frustración, y por tanto, crecimiento, Reflejo de la sociedad, Reaseguro de transmisión cultural, Propulsor de códigos y lenguajes, Modo natural de conocer y probar, Establecimiento de vínculos con personas, objetos, situaciones... APRENDIZAJE...

¿Por qué la educación formal tiende a desdibujarlo, reemplazarlo, olvidarlo, desvalorizarlo, descartando así su valor y menospreciándolo en su carácter de propiciador de aprendizajes significativos y duraderos?

¿Por qué, juego y estrategia metodológica se hallan ausentes en la práctica pedagógica sistemática?

¿Es acaso necesario seguir justificando una relación pedagógica de esta índole?

Históricamente, Juego y Pedagogía han compartido el desenvolvimiento

(Continúa al dorso)