



A qué juegan los niños en la escuela... cuando los dejan jugar

UN, DOS, TRES POR MÍ...

ANTONIO M. CLAVIJO R.¹

Hay juegos de juegos y no en todas partes se juega a lo mismo. Partiendo de la propia observación como profesor de acompañamiento o “jefe de patio” y con los aportes de algunos de mis colegas, deseo describir situaciones que quizás resultan familiares a muchos de los lectores, todo ello con el propósito de proponer la reflexión frente a un interrogante ¿y nosotros, los docentes, a qué jugamos?



El juego ha estado presente en todas las etapas de la historia humana, asociado a múltiples manifestaciones de su cultura, como parte de ella o como preámbulo de la misma; ha sido por tanto, factor esencial de su evolución y crecimiento. Sin embargo, en ocasiones desconocemos su importancia relegándolo a la condición de “entretenimiento infantil”, contrapuesto al de “actividad seria” y como consecuencia, no se ha tomado en serio.

Las teorías psicológicas y sociológicas han tratado de definir al juego desde sus puntos de vista particulares concibiéndolo en ocasiones como satisfactor sinérgico, como preparación para la vida adulta, como elemento de socialización, como paliativo emocional, como actividad compensadora o como elemento que estimula el desarrollo del intelecto. Cualquiera que sea la categoría en la que lo inscribamos, resalta ante todo su carácter funcional dinámico y liberador. Ofrece al individuo la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad.

Tomemos en cuenta las características generales de la recreación como actividad libremente elegida y aceptada, placentera y que conduce a ampliar en el participante su socialización y desarrollo personal, esbozando brevemente algunos de sus beneficios:

- El juego está directamente asociado con la risa y con la diversión. La actitud del juego en que interviene la risa como elemento es una actitud de liberación donde el placer y el goce son esenciales.
- El juego está conectado con el arte y las diferentes formas de creación en tanto se constituye en una actitud libremente elegida, sin coacciones o condicionamientos acerca de los elementos que se requieren para ejecutarlo (materiales, objetos, ideas).
- Desde el punto de vista del desarrollo de la persona, se constituye en una necesidad porque facilita su relación con la realidad y con las demás personas.

- Por su carácter sustitutivo, toma el léxico de la realidad para construir un discurso propio que lo acerca a un aprendizaje de la misma y de sus reglas.

- La recreación compromete al individuo en su proceso de recobrar y reafirmar su propia identidad haciéndolo responsable de su proyecto de vida fortaleciendo su autonomía y su condición humana.

- Posibilita al individuo la adquisición y ordenación de la escala de valores que ha de regir su comportamiento en la vida.

- Genera procesos de reflexión sin sujeción a comportamientos o normas convencionales permitiéndole diversificar sus conocimientos y experiencias.

- Ubica al participante en situaciones hipotéticas y supuestos que le permiten explorar nuevas posibilidades de solución a problemas.

- Facilita y estimula las habilidades comunicativas y la auto-estima.

- Contribuye al crecimiento físico y social mediante el dominio del cuerpo y de las cosas.

- Promueve el equilibrio emocional mediante mecanismos compensatorios.

- Facilita la asimilación de la realidad al permitirle al individuo relacionar su percepción de la misma con sus experiencias de vida y sus necesidades, de manera placentera.

- Plantea al participante situaciones en las que intervienen sus capacidades motoras, sensoriales y afectivas estimulando en gran medida su sensibilización².

Deteniéndonos un poco en la apreciación de los beneficios del juego y la recreación anotados, encontramos una correspondencia innegable con las finalidades y objetivos de la educación en general;

así mismo, anotábamos con anterioridad algunas formas de abordaje de la recreación intencionada y del juego libre como medios de aprendizaje³. Para el caso que nos atañe entendemos que la escuela es el espacio de socialización por excelencia, donde la vivencia enseña más que la academia y, por tanto, la mirada debe dirigirse a esos elementos y componentes implícitos del juego que, “de manera subliminal” aportan a la formación multidimensional de nuestros estudiantes. Si no, miremos el trasfondo de algunas de tales prácticas de *juego libre* en los espacios permitidos y “prohibidos” de la institución.

Espacios vedados, juegos practicados

La hora y el patio de recreo constituyen “reglamentariamente” el espacio que permite “libertad de acción” dentro del esquema institucional. Los demás espacios aparecen vedados a la diversión. Son “de actividad seria”, pero a su vez son algunos de los más apetecidos por los niños para demostrar su sagacidad a la hora de jugar a las *escondidas* con el profesor de acompañamiento. Esto, quizá porque el patio es demasiado reducido o porque está ocupado por los mismos de siempre (los que practican algún deporte y se adueñan de la cancha) o porque resulta más divertido transgredir la norma y arriesgarse a la aventura, argumento por el cual personalmente me inclino. *Escapados, soldado libertado, cogidas, la lleva, la palmadita* o sencillamente *las escondidas* son algunas de las opciones del menú si se trata de correr unos tras otros respetando ciertas reglas acordadas; hay otros, entre los que se incluyen “los más pícaros”, que deciden jugar al “secuestrado” –así lo llaman–, apropiándose de las muñecas u otras pertenencias de las niñas con el objeto de ser *perseguidos* (léase notados, reconocidos). Hay también quienes deciden jugar más “pacíficamente”, *al médico, la familia, la maestra, las visitas, la peluquería o la tienda*, en el último rincón de la zona verde, si la hay, lejos de aquellos, por obvias razones. Usualmente son los más pequeños, que mediante el juego asumen los *roles* de la vida adulta y reproducen situaciones

La suma, la resta, la destreza motriz y espacial, la comunicación, la emotividad en el ganar o perder, la racionalidad o la concertación de normas, elementos implícitos en este tipo de juegos pocas veces se reconocen como factores constructivos, anteponiendo la norma.

bastante cercanas a la realidad, con todos sus lenguajes, comportamientos y normas típicas, a veces exagerando la nota para lograr mayor diversión a costa de otro más afectado.

Si se trata de distribuir y aprovechar el reducido espacio disponible, nada más práctico que arrinconarse en el otro extremo a jugar *bolas* o *canicas* apostando las “*maras*” entre los *más diestros* o arriesgando el dinero de las onces en el *hoyito*; o tratando de incrementar su colección de *yazzos*, cultivada a punta de *chitos* y papas fritas, haciéndole el quite a la vigilancia de los encargados, pues estos “juegos de azar” están invariablemente prohibidos por una razón que no está muy clara en el Manual de Convivencia. La suma, la resta, la destreza motriz y espacial, la comunicación, la emotividad en el ganar o perder, la racionalidad o la concertación de normas, elementos implícitos en este tipo de juegos pocas veces se reconocen como factores constructivos, anteponiendo la norma.

Algunos juegos tradicionales, afortunadamente mantienen su vigencia. Podemos experimentar cierta satisfacción nostálgica al observar a otros grupos de niñas y niños jugar a *golosa*, “*stop*”, *semana*, *yo-yo*, *trompo*, *coca* o *perinola*, aún a sabiendas de que los últimos cuatro, por razones también desconocidas, están prohibidos, tanto que muchos de los elementos que se necesitan para jugarlos atiborran los cajones de los escritorios de los profesores “más duros”. ¿Cuántos principios de la física, de la ciencia matemática, del cálculo de probabilidades o de la tecnología en general estarán aplicando nuestros niños para hacerse más diestros en cada prueba? ¿Qué acuerdos de participación y construcción de normas y comportamientos se involucran en los tres primeros, modelos de democracia, que no han sido asimilados en la rutina magistral del aula de clase?

No todos los niños se involucran en todos los juegos. Algunos incluso se manifiestan ciertamente retraídos o tímidos a la hora de entablar relaciones de camaradería con sus compañeros y piden que durante el recreo los asignen como “grupos de vigilancia” en algunos sectores de la edificación. Se han apersonado de tal manera de su rol, que han ganado el respeto y la aceptación de sus pares. Ese es su juego: juegan a ser autoridad y manejan el poder.

Hay juegos de juegos; identificarlos nos resulta un tanto difícil porque quizá desconocemos los lenguajes y los símbolos empleados en ellos y llegamos a malinterpretar las intenciones de los jugadores. Adopto la estrategia de observación/

presunción y me arriesgo: observo a dos estudiantes empujándose... presumo que son amigos y están jugando (no me equivoco, porque al final de la escena salen abrazados, riéndose, rumbo a la tienda escolar). “Juego brusco”, reza el Manual; expresión de la necesidad natural de contacto, aceptación e identificación con el otro, afirman algunos psicólogos. Observo a dos niñas dirigiéndose “correspondencia no autorizada” y mirando risueñamente a un chico... presumo que algo motiva su admiración y me olvido de la idea de que el papelito contiene groserías. Juegan a ser coquetas y quieren ser notadas porque no disimulan su interés; por el contrario, lo hacen más evidente.

¿...y cuando no los dejan...?

Comienza la verdadera diversión. ¡Riesgo, aventura, adrenalina! Permanecer “al borde del reglamento” es una de las tendencias más usuales comenzando por las *hurtadillas*, la profanación de los espacios vedados o el porte y uso de elementos prohibidos —llámense juguetes o ¡cortaúñas!— y pasando por la camiseta que no corresponde, los tenis de otro color, los accesorios no permitidos, los celulares o el *walkman*, el peinado exótico, el maquillaje y otras formas de desafío que les permita *jugar a sentirse notados*, enfrentar a la autoridad y exhibir sus personales argumentos. Forma jugada de probar hasta dónde se puede llegar (la mayoría de las veces llegarán hasta la oficina del Coordinador). La cosa puede resultar menos complicada si le “pullan” las cartas de *póquer* o las de *Yu-Gi-Oh*, objetos que también van a parar al escritorio del profesor, pero que reaparecen con la misma velocidad en manos de algún compañero. Los momentos de entre clases son los más propicios para montar el *casino*⁴. Mientras dos chicos juegan al *vigilante*. Concentración, memoria visual, relaciones, sucesiones, probabilidades, son operaciones que también entran en juego y determinan el resultado; por lo general, los más distraídos

de la clase son, también, reconocidos como los más “*tahúres*”.

La presencia de *juguetes* también es evidente. Podemos encontrar desde los muñecos articulados de *Spiderman* o *Batman*, (en los estratos altos *Max Steel* o *Barbie*), hasta los dispositivos electrónicos como el *Game-boy* que hace verdaderos expertos en *tetris*. Los más avezados introducirán alguna pistola de agua o de balines de plástico y los más “inocentes” llevarán unos de sus carritos de colección; más tarde se les verá llorando por la pérdida de su tesoro a manos de quien sabe quién y a sus compañeros *jugando a los detectives*. Mientras niños y niñas siguen jugando queda en el aire la pregunta ¿y nosotros, los docentes, a qué jugamos?.



A recreo

El año anterior la Corporación para la educación y el desarrollo “Siembra” realizó un documental en el IED Estanislao Zuleta⁵ ubicado en la localidad de Usme, una zona marcada por la marginalidad y el desplazamiento. Con la dirección y producción de Santiago Fernández y la investigación de Pilar Cortés y Fernando González, el trabajo muestra el significado que tiene el espacio del recreo para los niños y las niñas entre 9 y 12 años de cuarto de primaria, e incluso para maestras y maestros.

Antes que proponer una profunda disertación acerca de la importancia de la lúdica, el valor fundamental de este documental radica en la forma como logra acercarse de una manera espontánea a este espacio vital de la escuela gracias a los testimonios de quienes día tras día lo viven y construyen.

Para los niños y niñas del IED Estanislao Zuleta, el recreo es un momento valioso en la medida en que les permite compartir las onces con los amigos, jugar y dejar de lado por un momento las obligaciones del aula. Los juegos favoritos son fútbol, “*congelados*”, “*cogidas*” y “*tiburón*”. En cuanto a las onces, los más afortunados reciben de sus compañeros, además de confidencias y comentarios, media chocolatina, una galleta, un dulce o un sorbo de jugo cuando no tienen posibilidades de llevar las propias.

Como en la mayoría de establecimientos educativos existen prohibiciones frente a determinados juegos, en particular los de azar en los que se apuesta dinero. De acuerdo con la experiencia de los maestros y maestras, estos juegos generan conflictos entre los niños y por ello no son recomendables. Como el adagio popular afirma que “la prohibición es causa del apetito”, el hecho de que los chicos y chicas se expongan a sanciones no les impide participar en este tipo de juegos. El más popular es quizá el “cinco huecos” en el cual existen verdaderos expertos como Jorge quien no tiene inconveniente en reconocer que a diario “pela a muchos sardinos” gracias a sus habilidades. El dinero que Jorge consigue jugando le sirve para gastar en golosinas pero además para prestar a los amigos que después de jugar con él “quedan pelados”; de este modo, pueden seguir jugando.

La mayoría de veces los juegos de azar son protagonizados por niños. Las niñas prefieren “comadrear”. Al respecto Jorge no tiene ningún inconveniente en que las niñas participen siempre y cuando “se sepan todos los planteos para que no se dejen *raboniar* de los demás”. Jaider por el contrario se opone a la idea porque considera que “*las mujeres no deben jugar porque ellas son mujeres y se ven muy mal jugando plata*”.

¹ Docente I.E.D. EDUARDO SANTOS – J.T. Asesor Pedagógico - FUNLIBRE
² Clavijo R., Antonio M. Fundamentos de la recreación. Diplomado en Planeación y Operación de Programas Recreativos. FUNLIBRE, Bogotá, 2001.
³ Aula Urbana, No. 38
⁴ Personalmente, utilizo esas mismas cartas para sortear los turnos de las exposiciones de grupo.
⁵ El documental es fruto de una labor pedagógica e investigativa que la Corporación Siembra viene realizando desde hace cerca de cinco años en esta institución educativa.