

## **Juego y jugar en la Educación Inicial. El maravilloso mundo del oso dormilón.**

Taladriz, Cecilia.

Centro Interdisciplinario Cuerpo Educación y Sociedad. (CICES) Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (IdIHCS-UNLP - CONICET).

cecitala@yahoo.com.ar

### **Resumen**

El juego y los juegos han estado siempre presentes en las clases de Educación Física, desde los primeros tiempos en la bibliografía y manuales se incluyen los juegos como una parte importante y destacada en las clases.

El jugar de los niños y niñas pertenece por lo tanto a la cotidianidad de los profesores de Educación Física que se desempeñan en la Educación Inicial. Cabe aclarar que las formas que adoptan los juegos son variadas y diversas y por esto en esta ponencia puntualizaremos nuestro análisis en el juego social, que contiene una carga de contenido simbólico o imaginativo y que adquiere un comportamiento aparente o no literal, que se circunscribe predominantemente a la franja etaria entre los 3 y 7 años.

Nos parece necesario revisar los anclajes teóricos bajo los cuales nos hemos formado e indagar lo que hemos descartado por obvio o lo que es peor, lo que hemos descartado por innecesario o sabido y al hacerlo hemos naturalizado y cristalizado el entretejido que este tipo de juegos, los ya mencionados juegos de rol, albergan en su interior.

**Palabras claves:** Juegos-Jugar-rol-ficción.

### **Introducción**

El juego y los juegos han estado siempre presentes en las clases de Educación Física, desde los primeros tiempos en la bibliografía y manuales se incluyen los juegos como una parte importante y destacada en las clases.

El jugar de los niños y niñas pertenece por lo tanto a la cotidianidad de los profesores de Educación Física que se desempeñan en el nivel inicial. Cabe aclarar que las formas que adoptan los juegos son variadas y diversas y por esto en esta ponencia puntualizaremos nuestro análisis en el juego social, que contiene una carga de contenido simbólico o imaginativo y que adquiere un comportamiento aparente o no literal, que se circunscribe predominantemente a la franja etaria entre los 3 y 7 años.

Nos parece necesario revisar los anclajes teóricos bajo los cuales nos hemos formado e indagar lo que hemos descartado por obvio o lo que es peor, lo que hemos descartado por innecesario o sabido y al hacerlo hemos naturalizado y cristalizado el entretejido que este tipo de juegos, los ya mencionados juegos de rol, albergan en su interior.

En proyectos de investigación anteriores hemos realizado observaciones de clases de Educación Física en distintos jardines de nuestra ciudad y fruto de dichas observaciones hemos podido evidenciar algunas constantes que nos parece interesante dar cuenta.

A continuación presentamos cinco escenas que se corresponden con algunas observaciones realizadas y los análisis que realizamos a propósito de las mismas.

#### **Escena 1:**

La profesora de sala azul propone al grupo jugar con bolsitas y cuelga una soga de pared a pared para que intenten lanzar las bolsitas por encima de la soga.

Los niños intentan lanzar por encima de la soga. Muchos lo logran otros no. De improviso y espontáneamente, alrededor de 10 niñas toman las bolsitas y

comienzan a cantar el noni -noni , mientras acunan a las bolsitas. Ríen buscando la complicidad de la profesora para poder seguir con el juego.

Frente a esta escena, observamos que el juego de rol, la ficción es fondo permanente de las actividades. Pocas veces figura.

### **Escena 2:**<sup>1</sup>

**P:** Vamos a jugar a la mancha. Juliana va a ser la mancha .Cuando toco a un amigo, pasa a ser mi amigo

**N:** Es la mancha común.

**P:** Es la mancha común

El profesor solo elige a un niño para que sea mancha Los niños juegan, se tocan y pasan la mancha.Uno de los niños propone la mancha cucaracha.

**P:** ¿Quién dio la idea de la mancha cucaracha?

**N:** Así hay que hacer.

Uno de los niños se acuesta en el piso, boca arriba y mueve enérgicamente las piernas y los brazos.

**P:** Todo el mundo como cucaracha.

**N:** Yo no puedo más

**S:** ah...bueno.

**P:** ¿Están preparados?, listos... ya.

Una de las niñas que comienza el juego toca a una niña, que se queda inmóvil por un rato y después sigue corriendo.

**S:** No entendió.

El profesor para el juego e intenta volver a explicar el juego

**S:** Siguen sin entender.

---

<sup>1</sup> En las escenas, la P corresponde a profesor, la n a niños y la S a la señorita de la clase.

**P:** Cuando la mancha me toca, me tiro y aparece la salva cucaracha.

El juego vuelve a comenzar y una de las nenas toca a otra .Esta no reacciona.

La señorita le grita:

**S:** Te toca milagros, hija, te tocó.

**P:** Vengan todos a reunirse acá .El profesor les pide que se acuesten y descansen para terminar la clase.

En esta escena destacamos que es recurrente la utilización de la mancha como propuesta predominante, elegida por profesores de nivel inicial como oferta de juego. Se observa la necesidad de parte del profesor de explicar e insistir en la comprensión del juego y sus reglas. Los niños no lo comprenden, no pueden jugarlo dado que no disponen de saberes para hacerlo.

### **Escena 3**

**P:** Chicos rapidito, hay que sentarse” “Vamos a jugar un juego rapidísimo.

**N:** Si.

**P:** Uy si hizo tarde, jugamos la próxima .La próxima si, se los prometo.

**N:** Siempre lo mismo profe .No se vale.

En esta escena destacamos que el lugar del juego como propuesta, se utiliza como cierre, como espacio sobrante de las actividades consideradas importantes, y por lo general el ratito que queda se escurre y finalmente no existe.

### **Escena 4**

**P:** Tienen ganas de jugar.

**N:** Si

**P:** ¿Ustedes saben cómo hacen los canguritos?

**N:** Si.

**P:** Muy bien.

Los niños miran a la profesora. Ella comienza a saltar con los pies juntos

**P:** ¿Se animan a hacerlo?

La profesora ve a dos niños saltando y les dice

**P:** Así no. Vamos a saltar con los pies bien juntitos.

**P:** Yo voy a ser la mamá canguro y ustedes los canguritos.

De esta escena observamos que el profesor propone “jugar a ser”, a imitar y abre la puerta a la imaginación, pero cuando llega el momento de jugar, corrige o induce la manera de hacerlo. Congela el juego

#### **Escena 5.**

**P:** Ahora nos vamos a sentar y pasarnos la pelota rodando por el piso. Todos se sientan enfrentados con las piernas abiertas. A ver, ¿cómo lo hacen? (dice la profesora)

**P:** Ahora hasta empezar, las pelotas duermen.

**P:** La profesora le entrega a cada alumno una pelota y pregunta a los niños. ¿Hasta que yo no de la orden de empezar, que hacen las pelotas?

**N:** Se quedan durmiendo.

Finalmente en la última escena observamos que la invitación a lo simbólico aparece como consigna de orden y enmascarando la orden de quietud, como componente atenuante de la orden o el mandato.

Estas cinco escenas seguramente no dan cuenta de todo el universo de las propuestas lúdicas. Puede ser que en algunas clases no se desarrollen ninguna

de estas escenas o que se desarrollen todas, pero lo importante es rescatar lo que estas escenas nos permiten preguntarnos y pensar.

¿Nuestros alumnos juegan, en nuestras clases?; ¿habilitamos un espacio diferente del cotidiano cada vez que proponemos un juego?; ¿comprendemos el espacio imaginario que habilita la situación lúdica?; ¿ponemos la realidad cotidiana entre paréntesis y construimos en su lugar un espacio “ilusorio, de ensoñación, en el cual el niño crea, recrea, construye, reconstruye, ordena, combina?

### **Acercándonos a los juegos de rol.**

Sabemos que en el ámbito del jardín de infantes no se desconoce que lo simulado, lo aparente, lo fingido es el modo de comunicación de gran parte de los intercambios infantiles, el jugar de los niños y niñas pertenece a la cotidianeidad de la Educación Inicial.

El juego de rol que antes mencionamos y la ficción, rodea las rutinas del jardín y se escabulle a cada instante, razón por la cual queremos precisar y diferenciar lo que se entiende por juego de rol, juego simbólico, juego del “como si”; analizar sus sentidos y las formas bajo las cuales los diferentes autores los han caracterizado y definido. Esto nos permitirá dar cuenta de sus diferencias y sus similitudes para poder comparar y extraer conclusiones que nos acerquen al enriquecimiento y tratamiento del tema presentado.

Cabe mencionar que el juego de rol han sido denominado de diferentes maneras y muchas de estas acepciones señalan diferencias teóricas de los autores que las han utilizado. Se habla de juego imaginativo, imaginativo individual y social, juego turbulento y desordenado, juego simbólico, juego cooperativo, juego de ficción,

juego socio- dramático, juego creativo y juego de representación de papeles (Linaza y Maldonado, 1987).

Estos juegos nombrados de distintas maneras son en definitiva los juegos de: “pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes” (Linaza y Maldonado, 1987: 26)

Complementando este análisis nos preguntamos junto a Víctor Pavía (2010: 23) “¿Qué es lo que los niños y niñas deben comprender de un juego para disfrutarlo plenamente?” y en consecuencia, ¿que debe saber el docente para colaborar en la construcción de ese saber de forma de poder rediseñar sus prácticas didáctico pedagógicas y espacios-tiempos de juego?, y permitir el acceso a experiencias lúdicas que se reconozcan como tales.

En función de lo expresado, nos parece pertinente describir los recursos que se ponen en juego en el representar un papel o rol social en el juego .Al respecto Garvey(1985), señala: Los papeles o identidades, planes de acciones o argumentos y objetos y situaciones que se cambian o inventan con arreglo a necesidades.

En relación al primero: a) identidades y papeles, podemos distinguir:

a. 1. Los papeles funcionales: se trata de entidades animadas, no forzosamente humanas y que realizan funciones específicas.

a.2. Los papeles de personajes: se diferencian los estereotipados y de ficción. Los estereotipados se distinguen por ocupación o característica de personalidad (vaquero, bombero, policía, enfermera) y los de ficción se refieren a personajes con nombres propios que proceden de cuentos o personajes de la Tele (Santa Claus, Hansel y Gretel, Batman y Robin).

a.3. Los personajes familiares: por lo general se daban en parejas, papá y nene, papá y mamá y en oportunidades pueden coincidir con los funcionales (la mama servía la comida).

En relación a los planes Garvey(1985:144), los define como “una secuencia de acontecimientos o acciones realizadas o experimentadas por una distribución de papeles funcionales. Los acontecimientos van asociados a escenarios útiles característicos”

Uno de los planes más recurrentes es tratar-curar que por lo general se inicia con el anuncio de alguna enfermedad, heridas o la muerte de algún personaje; otro plan recurrente es el de advertir acerca de una amenaza: “¡viene un monstruo!”.

En relación al papel de los objetos en el armado de la representación, la autora describe que en las observaciones realizadas los objetos que se ven influyen sobre los papeles y provocan la adopción de determinados planes: una cocina aumenta la probabilidad de que los niños cocinen, sin embargo una vez que se ha emprendido el plan, las transformaciones de los objetos estaban sometidas a las exigencias del mismo. El niño que representa de un modo imaginativo tiende a realizarlo con lo que encuentra a mano, es así como una linterna de juguete puede servir de linterna, pero al presentarse una amenaza puede transformarse en rifle, manguera para regar o lo que fuese necesario. Al final de su libro Garvey (1985), se pregunta si la capacidad de jugar simplemente sucede y si el niño transfiere en forma espontánea, nuevas adquisiciones al modo simulativo o si el niño ha de aprender a jugar. Pregunta a la cual la autora responde “Yo opino que la mayoría de los aspectos del juego surgen espontáneamente si el niño de muy corta edad experimenta algún modelo básico de tratamiento no literal de recursos”. (Garvey 1985: 181). En este sentido el niño experimenta un comportamiento no literal que está señalado por el padre o cuidador como tal (hacer cosquillas, levantar a un niño y hacer como que hace un avioncito), siendo probable entonces que los niños tengan modelos de los que derivar la representación de la orientación lúdica, siendo necesario igualmente abrir nuevas líneas de investigación para interpretar y conocer cómo es que los niños generalizan este conocimiento para producir sus realizaciones lúdicas.

## Conclusión.

Tal como lo expresáramos en la introducción, era nuestra intención abordar específicamente *los juegos de rol*, llamados también juegos simbólicos, socio-dramáticos, que transcurren y *se escurren* en el ámbito de la Educación Inicial con el objetivo (aunque excede el alcance de este trabajo) de entender la naturaleza y los alcances de este tipo de juegos para poder *enseñar a jugar*, honrando el artículo 31, que expresa claramente el derecho que los niños tienen de jugar.<sup>2</sup>

Es así que muchas veces los docentes miramos *desde el balcón* de la cotidianeidad los intercambios infantiles y nos acostumbramos a lo mágico, lo ficcional y lo descartamos por considerarlo cosa de niños perdiendo la oportunidad de sumergirnos en un ámbito por cierto interesante y revelador.

Es función de los docentes conocer y sumergirse en el mundo de lo aparente, los entretejidos de la fantasía e intervenir como un jugador experto (Nella: 2010) y potenciar de esta manera el momento lúdico.

Tomamos las palabras de Mantilla(1991:114). cuando expresa:

“En el fondo de esta visión subsiste, la sobrevaloración de la lógica racional, desde ella misma se menosprecian los juegos de reglas implícitas y las múltiples maneras en que el hombre adulto contemporáneo invade la esfera de la irrealidad y la ficción y juega y olvida que la cultura es (también) escape, evasión y eversión de la cruda realidad que nos permite, al soñar, al jugar, al reír, abrir las compuertas de la utopía y a partir de ésta, nos deja proyectar otras formas de organización, distintas a lo vivido y a veces por el momento irrealizables”.

---

<sup>2</sup> La Convención sobre los Derechos del Niño, en su resolución 44/25, del 20 de noviembre de 1989 expresa en su Artículo 31: “1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. 2 Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento

Los juegos de reglas implícitas han quedado relegado a la esfera de la interacción y de la comunicación y por lo tanto los hemos naturalizado e instrumentalizado. Por lo tanto, entender la naturaleza y el alcance de estos juegos creemos nos permite enseñar a jugar mejor y acercarnos a la cultura lúdica de los niños.

## **Bibliografía.**

Garvey, C (1985) *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Linaza, J y Maldonado, A (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Antropos.

Mantilla ,L(1991). *El juego y el jugar¿ Un camino unilineal y sin retorno? .Estudios sobre las culturas contemporáneas*. Año/Vol IV,Número 012. México :Universidad de colima.

Nella, J(2010). *La intervención durante el juego: Entre el contenido demandado y la formación del jugador experto*. en Pavía, V.(coord.) *Formas del juego y modos del jugar*. Secuencias de actividades lúdicas .Neuquén: Educo.

Pavía, V(2010) *Formas del juego y modos del jugar. Secuencias de actividades lúdicas* .Neuquén: Educo.