

LA RESISTENCIA A JUGAR EN LA ESCUELA PRIMARIA

Florencia Torres
IFDC SAO - 2024

1

Resumen

¿Se puede aprender jugando? una pregunta que muchas veces hemos escuchado y que considero que debería cobrar un fuerte peso en todos los niveles educativos. En el nivel inicial, docentes y familias tienen en claro que se aprende a través del juego y en compañía de ese Otro. Sin embargo, cuando ingreso como residente a la escuela primaria, descubro que esta idea presenta un giro rotundo, ya que percibo cierta resistencia frente a las propuestas lúdicas. En el aula, los docentes nos encontramos diariamente con subjetividades ya amasadas por múltiples experiencias, historias y palabras, y considero que abrirse al juego con quienes están ahí y a las intersubjetividades que propone el vínculo educativo es fundamental para desarrollar, enriquecer y construir un aprendizaje significativo.

La resistencia a jugar en la escuela primaria

En la medida en que fui desempeñando mi residencia como alumna de prácticas IV, pude vivenciar, observar y trabajar en los lazos afectivos y pedagógicos con mis estudiantes; vínculos que se fortalecieron con el tiempo. Esta experiencia me llevó a reflexionar sobre la importancia crucial del vínculo educativo en el aula, y puedo garantizar que, al establecer una relación de confianza y respeto mutuo, los estudiantes lograban abrirse a nuevas experiencias y desafíos; aunque, en un principio, inmiscuir “el juego” como facilitador de aprendizajes generó en mis alumnos alguna que otra resistencia, 5to grado: ¿cómo a esa edad iban a sentarse en el suelo para leer un texto?, ¿cómo iban a cantar y moverse en una pausa activa?, “la seño cree que somos niños de jardín”, fue una de las expresiones que escuche, entre otras que me movieron a escribir este ensayo.

Construyendo desde mi experiencia

En toda mi trayectoria como estudiante, tuve la posibilidad de trabajar varios años en el nivel inicial. Una experiencia enriquecedora, motivadora y creativa. Por supuesto, que en este nivel educativo el juego es primordial para desarrollar el aprendizaje, es el foco de la planificación. Debido a esta afirmación, cuando quise ponerle mi impronta al

proyecto áulico de mi residencia en el nivel primario, no dudé en incorporar distintas posibilidades de aprendizajes y me enfoqué fuertemente en los juegos, en los escenarios lúdicos y en la habilitación de todos los espacios áulicos.

Según Vygotsky (1978), el juego es una herramienta que permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas y sociales de manera lúdica y significativa. En el contexto de mi proyecto, el juego pudo ser utilizado para simular situaciones reales, resolver problemas y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Y como enfatiza el autor, al incorporar el juego en el aula los estudiantes pueden experimentar y aprender de manera más novedosa y creativa.

La clave: el vínculo pedagógico

Para sortear la resistencia de mis estudiantes, el vínculo pedagógico se convirtió en un factor clave para la creación de un entorno de aprendizaje rico y estimulante, donde los estudiantes se sintieron cómodos y motivados para explorar y aprender. Un espacio bien diseñado puede convertirse en un laboratorio de aprendizaje para explorar, experimentar y aprender de manera activa. Para ello fue importante incorporar tecnología, como tablets, celulares, computadoras, para fomentar la investigación, creación y manipulación digital. Según Dewey (1916), el aprendizaje se produce mejor cuando los estudiantes

están inmersos en un entorno que les permite explorar y descubrir.

Sin embargo, a pesar de los beneficios del juego en el aprendizaje, existe una controversia en torno a su implementación en el nivel primario. Algunos docentes y padres de familia pueden resistirse a la idea de incorporar el juego en el aula, argumentando que es una pérdida de tiempo y que no es efectiva para todos los estudiantes.

A raíz de lo vivenciado en mi desempeño, en una escuela de San Antonio Oeste, puedo asegurar que la incorporación del juego, la habilitación del espacio en el aula y la creación de escenarios lúdicos puede mejorar la motivación de los estudiantes, lo que a su vez podría llegar a mejorar los resultados académicos; incluso, la evaluación final del proyecto se realizó mediante una sala de escape, lo que requirió música de fondo, adaptar los espacios y confeccionar cada sector. Para este momento, los alumnos de 5to grado ya tenían conocimiento de su dinámica. Fue importante lo previo: crear suspenso, explicar el recorrido, los juegos, generar la motivación e invitarlos a explorar.

Coincidió con la especialista en nivel inicial, Laura Pitluk, quien plantea que los docentes somos quienes tomamos constantes decisiones en relación con el espacio a la hora de pensar las situaciones de enseñanza, y por supuesto, que ese ambiente también precisa ser flexible y pasar por modificaciones frecuentes. Pero, ¿Qué porcentaje de los

docentes de nivel primario reconoce que cada espacio del aula puede adquirir una carga de sentidos pedagógicos y, desde esta perspectiva, habilitarlos, adaptarlos a los grupos y las tareas como potenciadores de la situación de enseñanza?

En palabras de Zabalza “El espacio en la educación se construye como una estructura de oportunidades [...] Será facilitador o por el contrario limitador, en función del nivel de congruencia con respecto a los objetivos y dinámica general de las actividades que se pongan en marcha” (1987, p. 120-121). Recordando mi estadía en la escuela, puedo asegurar que el generar un cálido ambiente de aprendizaje ocupó un lugar fundamental, en tanto resultó sostén del desarrollo de la propuesta, considerando un estudiante autónomo, activo en su aprendizaje con capacidad de elegir y libertad para interactuar con compañeros, con distintas ideas, objetos y juegos.

La importancia de los escenarios lúdicos.

Otro espacio que tomé “como posibilidad” fueron los escenarios lúdicos; entornos diseñados para fomentar la creatividad, la colaboración y la experimentación. Los estudiantes de 5to grado fueron protagonistas en acción donde proyectar, plantear hipótesis, resolver problemas y buscar estrategias de resolución, fueron parte necesaria para llevar a cabo el juego y/o la actividad. Habilitarles el espacio

y prepararlo para que ellos exploren y encuentren una motivación para aprender fue increíble. Reflexionando y repensando diariamente mis clases planificadas, fui realizando la búsqueda de aquello que permita sorprenderlos, que pudiera generarles sensaciones diversas, muchas veces poniendo en juego los sentidos; siempre teniendo en cuenta el contexto, la edad de los estudiantes e insumos.

En palabras de Andrea Karina Ariseta:

El papel que tiene el agente educativo en este tipo de propuestas es fundamental para poder habilitar esos escenarios, un docente que se conmueve con la creación de esos espacios, que se sensibiliza, que permite que sus emociones lo atraviesen, que se asombra de esa creación, que logra “ponerse en el lugar del niño” podrá realizar una observación de la situación de juego, podrá intervenir de forma pertinente cuando la situación lo amerite y fundamentalmente, disfrutará con el niño. (2021, p. 18).

El desafío de la resistencia al juego: abrir la puerta para ir a jugar

Sin embargo, siempre nos vamos a encontrar con esa resistencia a jugar en el nivel primario. Y esto se debe, en parte, a la percepción de que el juego es algo "infantil" y no adecuado para estudiantes de edad avanzada. Esta percepción es contraria a toda la evidencia científica que demuestra que el juego es beneficioso para el aprendizaje en

todos los niveles educativos. Por otro lado, la resistencia a jugar puede evidenciar un reflejo de la cultura educativa tradicional que valora la memorización y la repetición sobre la creatividad y la exploración. Este aparente desorden que nos genera el juego en el aula, encierra un aprendizaje verdadero, ese que se da en la experiencia del vivir. Un vivir que no acepta áreas disciplinares, sino que se da en la vida misma.

La inseguridad que muchas veces nos genera que los estudiantes transiten con cierta libertad, creo que siempre nos acompañará en cada proceso de planificación. Pero qué maravilla el inmiscuirnos en esta incertidumbre propia del ámbito escolar, en donde debemos “soltar” supuestas construcciones y respuestas correctas (para nosotros) y educar en función de las preguntas y respuestas que los niños construyen.

Quién no ha escuchado “no todo va a ser juego en educación, también hay que trabajar”, es esa mirada dicotómica entre juego y trabajo, entre caos y orden que debemos transformar para habitar la escuela. (Calvo 2017). Continúo apostando a que el juego es una herramienta poderosa para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un aprendizaje significativo, integral, una experiencia educativa divertida y enriquecedora. Somos nosotros los responsables de crear un ambiente propicio para que los estudiantes

puedan socializar, aprender y disfrutar al mismo tiempo, y evaluar constantemente cómo se está llevando a cabo el escenario lúdico o juego en el aula. Esta reflexión nos permitirá realizar los ajustes necesarios y mejorar continuamente esta metodología pedagógica tan efectiva. En este sentido, es fundamental cambiar la percepción sobre el juego en el aula y reconocer su valor para el aprendizaje.

En definitiva y en función de mi desempeño áulico considero que debemos recuperar el juego como estrategia y como contenido relevante, siempre con una intencionalidad pedagógica. Y más aún, para que el aprendizaje sea posible será necesario reconstruir vínculos de confianza para transitar procesos de aprendizajes que aseguren trayectorias acompañadas, creativas y novedosas.

No es esto una forma de mostrar un “debe ser” para los docentes, sino una invitación a aprender a maravillarnos con la capacidad de aprendizaje que manifiestan los estudiantes cuando habilitamos los espacios y cuando el juego es utilizado como facilitador y oportunidad.

Referencias

Augustowsky, G, (2005). Las paredes del aula. Amorrortu, Buenos Aires.

Ariseta, A.K. (2021). Poniendo en Práctica Escenarios Lúdicos: Espacios de transformación y acción en Nivel Maternal. Instituto de educación Santa Elena. Ficha técnica.

Calmes Daniel, (2003). Espacio habilitado. Novedades Educativas. Buenos Aires.

Dewey, J. (2004). Democracia y Educación: Una introducción a la filosofía de la educación. Ediciones Morata S, L. Madrid.

Iglesias Forneiro, M. L, (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: Dimensiones y variables a considerar. Revista Iberoamericana (47).

Muños, J.C (2017). Habitar Des-habitar, re-significar y transformar las escuelas. Nueva Mirada ediciones.

Pitluk, L. (2006). La sala de Jardín de Infantes: un espacio de toma de decisiones. Revista Trayectos (8).

Vigotski, L.S (2009). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Biblioteca de Bolsillo. Crítica Barcelona.

Zelmanovich, P. (2020). Apuntes para “pensarnos en” en vínculo educativo. Continuemos estudiando. Dirección general de Cultura y Educación, Ciudad de Buenos Aires.

Zabalza, M.A (1987). Didáctica de la Educación Infantil: Narcea, Madrid.

