

Juego, lectura y aprendizaje

Por: Paula Andrea Delgado Cortés
Profesional área de formación
Fundalectura

“Amigos imaginarios que cuelgan de la lámpara del comedor o están sentados a nuestro lado y nadie sino nosotros vemos. Imágenes de cuentos en que nos demoramos infinitamente, que nos prometen parajes exóticos, vínculos diferentes. Linternas mágicas. Palabras sin sentido que nos repetimos a solas. Retahílas para echar suertes. Juegos que son apenas un movimiento de los dedos alrededor de un hilo, y grandes paracosmos que inventamos hasta el mínimo detalle, países enteros, con sus habitantes, su geografía, sus leyes y su idioma. Jugar.”

Graciela Montes, *La frontera indómita* pág. 34

Darme a la tarea de escribir sobre el juego, necesariamente me llevó a recordar, así que acudo a ellos y al relato que se puede hacer para cargar con sinceridad este texto que les presento y también para hacer un recorrido que me permita entender los juegos que, hoy siendo una persona adulta, aún perviven; es por ello que encontrarán a manera de retazos, algunas anécdotas sobre esos juegos que se extendieron en mi vida, siendo esto una excusa para presentar las ideas que esperamos abordar aquí.

El territorio del juego

En mi infancia el lugar y tiempo de juego era una casa en construcción constante, inacabada, que contaba con el mejor elemento para construir el mundo, unas máquinas gigantes y montañas de arena, baldes con arena e inmensos tanques con arena. Ese fue el lugar en su tiempo para crear el mundo,

hacer de la arena masa y entonces un plato de comida, arepa o buñuelo, luego restaurante. Se daba por finalizado cuando todos los comensales estaban satisfechos y mucho después de que la luz de la tarde se hubiera terminado y el agua, aliada bendita, helara nuestras manos moldeadoras.

Hemos escuchado que jugar es un espacio para soñar y crear, pero ¿en qué sentido se crea?, ¿a qué le llamamos soñar si estamos despiertos y activos mientras jugamos?

En la infancia escapamos a un rincón para, en soledad, construir la historia de nuestro personaje que puede ser un objeto que encontramos y le asignamos una misión o, salimos a la calle o al patio de juegos para tomar serias decisiones sobre el rol que cada uno de nuestros compañeros desempeñará en este nuevo cosmos, con reglas, señales y espacios predeterminados. Un juego que se construye con una consigna y se reinventa en tanto que avanza en la historia que cobija el inicio de este cosmos.

El juego es este nuevo territorio al que se ingresa. Nos dice la ensayista Graciela Montes, es un territorio del extrañamiento, en el que las cosas conocidas como el pasamanos, o la cortina de la habitación se convierten en otra cosa; se construye un nuevo cosmos en el cual los implicados son los responsables de su desarrollo, en el que se consideran factores que intervienen en el escenario del juego, si pueden representar fortalezas o debilidades y entonces se ensayan las viabilidades colectivamente, pero ¿cómo se ingresa?, una vez dentro ¿con qué se cuenta?

Recuerde sus juegos de infancia, seguramente encontrará el repertorio de juegos para dos o más personas: las rondas, juegos prefigurados que pasaron de generación en generación; las retahílas y canciones, juegos de tradición que brillan por su sencillez y recursividad.

Quiero que nos detengamos a pensar en el juego en la infancia y cómo esta actividad es observada en función del “mundo de los adultos”. Algunos docentes y pedagogos, en ocasiones pretenciosamente afirman que el juego “es una práctica de socialización”, “es un reflejo de la sociedad en la que viven, así aprenden sobre reglas y valores”. Pues queremos plantear que esta actividad se

puede abordar desde otro lugar, uno que no responda a las necesidades de los adultos, pues es más bien un territorio que transgrede las seguridades y posibles limitaciones de un el mundo prefigurado por el adulto.

Pensemos entonces en el juego como un escape al tiempo entregado y ordenado por los adultos, en el que las reglas pueden cambiar según sea conveniente a cada integrante del grupo, donde es posible que participe el más pequeño o el menos aventajado. En el juego se equiparan las habilidades y con ellas se reorganizan las funciones, los roles, también, allí es posible cambiar la misión, según la necesidad del grupo, donde los obstáculos son fácilmente derrotados por la recursividad de la fabulación compartida.

¿Encontrar la libertad?: el aprendizaje como escenario para la exploración.

El juego evolucionó por años, integrábamos nuevas formas de preparación. Ensayábamos alturas para la integración de los ingredientes, nuevas recetas, algunos idiomas inventados que, los comensales, de otros países, de otros mundos, nos demandaba para entender el extenso menú. Los precios variaban día por día; año por año, la moneda y los sistemas de intercambio y el entramado de equivalencias, se consolidaron para nuestros proveedores y nuestros clientes, que ya entendían la diferencia asociando colores y tamaños.

Siempre fuimos dos, con mi hermana nos turnábamos la dirección de la cocina. Tal vez, en una u otra visita familiar a nuestra casa, se daba espacio para enseñar la técnica, ya milenaria, a los primos, pero siempre allí, en esta casa que se estiraba y se terminaba, pero no exiliaba a la, entonces ya, "inútil" arena.

El último escenario fue la cocina de la nueva casa, ella con 11 años, yo un año más, tuvimos otros materiales. La receta, banano en leche, con azúcar. Nuestros comensales habituales fueron cambiados por miles de espectadores tras una pantalla de televisión, logramos nuestro propio programa con

recetas para hacer en casa. Después se desvaneció, los tiempos se escaparon, mutaron los espacios.

Como veníamos diciendo en el anterior apartado, nos encontramos con un discurso donde la objetividad y la aparente observación neutral sobre el juego es el lugar desde donde el adulto y todos los que rodean la infancia, pretenden encontrar su utilidad. Sin embargo, a esa ensoñación no podemos acceder desde el lugar de la utilidad. La ensoñación es ese mundo impenetrable, del que cada uno es responsable, creador y dirigente, en el que solo dentro quien experimenta y comparte los elementos simbólicos que la rodean y entiende su coherencia interna lo hace parte de sí. Entonces como ensoñación, se ancla en el recuerdo y lo que se recuerda es la experiencia, lo que se hace dentro del juego, mientras transcurre ese tiempo y se habita ese otro espacio, creado, en el que el único fin que se persigue no está fuera de su propio inicio y desenlace.

Así, que ese espacio y tiempo de ensoñación, tiene la expresividad como aliada, ella, se vale de los recursos de los que dispone, sean símbolos, significados, imágenes. Al igual que un artista que se enfrenta a la hoja en blanco, quien juega usa estos recursos para ir dotando y fortaleciendo este territorio en el que se va desplegando esa capacidad expresiva, moviéndose entre la conciencia plena de sí y lo que se puede con la información con la que se dispone.

Nos dice el filósofo Gastón Bachelard: "El niño se siente hijo del cosmos cuando el mundo de los hombres lo deja en paz. Y es así como en la soledad, cuando es señor de sus ensoñaciones, el niño conoce la dicha de soñar que será más tarde la dicha de los poetas." (1997, pág. 150). Tal vez en la libertad lograda en soledad que permite el juego, quien juega cuenta con sus propios recursos; el niño puede desarrollar las habilidades que tanto espera el adulto: la curiosidad, el lenguaje, la observación profunda, la búsqueda de soluciones colaborativas para transformar su entorno.

Es allí, en la idea del juego como experiencia, donde la educación puede plantearse nuevos caminos para involucrar la creatividad y la expresividad, lejos de una funcionalidad tacita, que esta fuera del juego mismo. Esperamos que este adulto, quien está observando el juego y recordando, considere el *hacer* en

el juego “como su forma, como el final de su búsqueda”. Retomemos la voz de Graciela Montes, quien al respecto sugiere tomar distancia del juego como puro trámite, con demasiadas seguridades: “un exceso de eficacia”. Y ya lejos del juego como un fin, se da paso al aprendizaje como una experiencia en sí misma, que desde la recursividad autónoma o como dice Bachelard, en soledad, fortaleza destrezas y comparta objetivos como el desarrollo de habilidades.

La experiencia de la imaginación: literatura y juego

En nuestra infancia el ensueño nos daba la libertad. Y llama la atención que el dominio más favorable para recibir la conciencia de la libertad sea precisamente el ensueño. Captar esta libertad cuando interviene en una ensoñación infantil solo resulta una paradoja cuando se olvida que seguimos soñando con la libertad como cuando éramos niños.
Bachelard, Poética de la ensoñación pág. 153.

Ahora con casi treinta años, en las reuniones de amigos, con chocolate o comida, tomamos en las manos, o mejor, en la palabra, nuestro futuro. Imaginamos los infinitos caminos de nuestra madurez, narramos, con la poca experiencia de nuestra juventud, lo que vendrá: las rupturas amorosas, los viajes, las oportunidades laborales, los días de las despedidas, los reencuentros deseados. Jugamos con acentos, nos cambiamos los nombres, nos asignamos roles, mientras tomamos un tinto; hasta que es hora de retomar el trabajo y las ocupaciones rutinarias.

La invención se extiende, queda colgada, por sí la certeza acoge esas fantásticas predicciones. Por si las distancias, las despedidas, las reconciliaciones, los perdones, nos conducen hasta la puerta a ese otro mundo, uno que la palabra y la libertad nos permitió en la intimidad de la amistad.

Generar ocasiones para experiencias de aprendizajes puede ser la tarea que nos planteemos como docentes y bibliotecarios entorno al juego, la lectura y la creatividad. Es preciso que como mediadores encontremos en nuestras propias

ensoñaciones y recuerdos las experiencias que se anclaron y que ahora determinan mucho de como construimos el mundo, de cómo nos expresamos, interactuamos con otros, visitamos ese espacio íntimo de la ensoñación aun siendo adultos. Esta es una invitación a que, como docentes y bibliotecarios, facilitemos el encuentro con el lenguaje, como un material expresivo. Es preciso y necesario dar sitio en la infancia, al aburrimiento, a la serenidad, al caos, al ocio, sitios donde la ensoñación toma las riendas del tiempo, siendo la libertad de expresar y crear lo que les deja ingresar al espacio del juego con la habilidad compartida, el movimiento, la palabra, la observación, en fin, el lenguaje.

Para que el juego emerja, basta pensar en el recurso más cercano disponible, puede ser una historia recién escuchada, la peripecia de un personaje, una ilustración con luces y colores por escudriñar, un problema sin resolver, una pregunta incipiente que se coló en el trayecto hacia la escuela; elaboren ese cosmos personal en el que se *hace* con manos e ideas propias.

Podríamos plantear, entonces, que los niños y las niñas al ser los creadores de su propio espacio y tiempo, se hallan con la responsabilidad de moldearlo, de trabajar colaborativamente hacia un mismo objetivo, de expresar certeramente, de repensar las soluciones a los retos que se les planteen, de ensayar nuevas formas de habitar y compartir en ese espacio y ese tiempo, extendiéndose, como recuerdo o como ensayo de lo que se puede en este espacio y este tiempo que se habita y en el que se puede actuar.

Pueden ser las escuelas, las aulas y sus patios de recreo, los espacios que aporten al encuentro entre algunos materiales, sean historias, palabras, imágenes, instrumentos, rutas, etc y los sitios que abran la puerta al viaje instantáneo que es el juego, siendo el hacer mismo el despliegue de la experiencia del aprendizaje, donde la información y las habilidades se extiendan hacia la creatividad en el hacer más allá de la ensoñación.

Referencias

Bachelard, G. (1997). La poética de la ensoñación. FCE

Bachelard, G. (2000). La poética del espacio. FCE

Montes, G. (1999.) La frontera indómita. Entorno a la construcción y defensa del espacio poético. FCE.