

“¿Jugás?– Jornada interescolar de Juegos de Mesa”

Una junta de juegos a cargo de la Escuela Pública



Emanuel Antunes Colombo (Esc. 22 D.E 6°)

Fernanda Puliafito (Esc. 6 D. E 6°)

Mauro Falduto (Esc. 15 D. E 6°)

¿Jugás?

En los últimos dos años, en tres escuelas de la Ciudad algo distinto viene sucediendo. En el mes de septiembre de 2015 y de 2016 cien alumnos de escuelas públicas porteñas se reúnen alrededor de veinte mesas de juego. Cuatro séptimos grados que no se conocen entre sí. Chicos y chicas apenas acostumbrados a cruzarse en torneos deportivos donde circunstancialmente se miran de reojo. Esta vez se trata de otra cosa. Esta vez, se encuentran para mirarse de frente y preguntarse “¿Jugás?”.

La idea que todos tenemos en nuestra cabeza de lo que es una escuela tiene particularidades basadas en nuestra propia historia como alumnos. Esas particularidades son el armado de una larga y gigantesca construcción social. En ese imaginario, el juego no parece tener un lugar destacado dentro de la currícula escolar. Aparece en los recreos, pero desarrollado y llevado adelante por los propios niños, y eventualmente, en horas de Educación Física, siempre asociado a lo deportivo. Cualquier niño que llegara a su casa y contase que durante la clase de Ciencias Sociales estuvieron jugando, despertaría la sospecha de sus progenitores que, por lo menos, se plantearían una pregunta clásica: “¿Qué te enseñan en esa escuela?”.

Ay, ¿cuál es? Si todos la pasan muy bien...

Quienes escribimos este artículo somos docentes que compartimos el gusto por los juegos de mesa y la creencia de que en ellos anida una potencialidad pedagógica y formativa. Pedagógica, porque los juegos pueden facilitar el aprendizaje de un contenido determinado. Formativa, porque nuestro trabajo no es sólo enseñar, sino también formar. Formar ciudadanos y, sobre todo, seres humanos íntegros. Se trata, en algún punto de preguntarnos de qué manera lograremos que nuestros pibes conquisten la palabra. Se apropien de sus sentidos y los puedan utilizar para intervenir, modificar el mundo que los rodea.

El juego es siempre una historia en sí mismo. Una historia con su inicio, su nudo y su desenlace. Una actividad social de cooperación. Necesitamos una estrategia para hacerlo avanzar, para dar respuesta, construir hipótesis, desplegar muchos posibles caminos de los que luego elegiremos sólo uno. Y, sobre todo, necesitamos de un otro. Pura actividad cognoscitiva que no siempre será develada, que puede o no traducirse en acción.

Desde la pedagogía, hacemos una fuerte intrusión en el ámbito de la ludotecología. Sabemos que los juegos no fueron creados con un fin escolar. Pero nos han resultado una gran herramienta para complementar algunos de los objetivos del sistema educativo.

Corre por las napas de la escuela, brota, es un impulso atávico, casi pulsión. El deseo de jugar surge espontáneamente en el recién nacido y se mantendrá a través de toda su existencia. La escuela no debe sepultar ese deseo, no debe silenciarlo y tampoco abrirle las puertas como si fuera un intruso, alguien que viene de afuera, de visita, a pasar un rato. Por el contrario, lo lleva en sus entrañas y debe habilitarlo, permitir su aparición en escena.

¿Y qué jugamos?

Siguiendo esta idea, por segundo año consecutivo, el pasado 30 de septiembre se concretó la Segunda Jornada Inter Escolar de Juegos de Mesa. Tres escuelas participaron (Esc. N° 6, N° 15, N° 22, Distrito Escolar 6°). Más de cien alumnos de séptimo grado, junto con sus docentes, compartiendo una mañana de juego.

En el primer encuentro, llevado adelante en septiembre de 2015, todos los niños comenzaron la jornada con el *Tabú* (fabricado en las mismas escuelas, en las clases de Plástica y Tecnología). Luego, mezclados en distintas mesas, se jugó al *COUP*, al *DIXIT* y a un juego de

estrategia sobre la Guerra de Malvinas desarrollado por docentes de una de las escuelas. Cada institución llevó uno de estos juegos y lo compartió con el resto. De esa forma, los chicos le contaron a sus pares cómo es el juego, qué reglas tiene, etc. La jornada permitió que los niños pudieran conocerse, derribar muros, brindar explicaciones a desconocidos, llegar a acuerdos, etc. Fruto de horas de clase dedicadas a escribir, pensar, armar reglamentos, preparar tutoriales audiovisuales y ensayar presentaciones. Horas enteras dedicadas a aprender.

En el segundo encuentro, desarrollado en septiembre de este año, se llevaron a cabo cuatro propuestas lúdicas: *Hombres lobo de Castronegro*, *Carcassone*, *Kinmoy Adaptados*. Previamente, cada escuela confeccionó los juegos. Luego, se llevó adelante un trabajo de escritura de un guión y la filmación de un trailer promocional con el objetivo de presentarlo al resto de los participantes. Todo un despliegue de diversas habilidades a fin de obtener resultados inmensurables. La jornada finalizó con el intercambio de un ejemplar del juego a cargo de los alumnos.

Proponer este proyecto, y haberlo realizado con formidables y esperanzadores resultados, nos reafirma en la convicción de tender un puente entre lo lúdico y lo pedagógico. Enseñar es una tarea tan importante que ninguna herramienta debe ser desestimada. Por el contrario, todo aquello que permita aprendizajes significativos debe ser incluido. Es la escuela pública la que debe llevar adelante estas innovaciones, que permiten, entre otras cosas, elevar la calidad educativa. No siempre los alumnos tienen la posibilidad de conocer estos juegos y vivenciar todo lo positivo que tiene juntarse a jugar con otros, en un escenario diferente. Algunas veces la escuela se siente desbordada de tanta realidad, ahoga la falta de ficción, de una pausa literaria. Jugar es ofrecer la oportunidad del subjuntivo, de hacer “como si” aunque sea por un rato. Un instante en una mesa de juego. Permitamos esa ficción simbólica. Como plantea TentiFanfani: “*Hay que tomar al lenguaje como un instrumento, para que puedan leer, para que puedan vivir otra vidas a través de la literatura, que lo usen como un instrumento para enamorar, para producir, para engañar, para vender, para gozar. No tomarlo como objeto de estudio [...] el lenguaje es un instrumento para hacer cosas[...].*”

Final del juego

-¿Y qué pasa si pierdo?

-¡Nada! Tenés que esperar que termine la partida.

Ya no puedo hacer como si nada, no puedo apretar el botón de “playagain”, ni puedo desconectarme. Acá hay otros, otros reales, no son sólo *avatares*, eso me obliga a esperar, me

enseña a ver el juego desde afuera, observar los gestos, conocer las expresiones. Ya no los voy a mirar de reojo.

-¿Y cuál es el premio?

-La recompensa es estar con otros, otros como vos.

La escuela suma nuevos puntos de victoria y pasa a otro nivel.

¿Qué hacer?

Recomendaciones para replicar este proyecto:

- 1.- Si no juega empiece a hacerlo. Explore, investigue, piense qué desafíos le representa enfrentar un nuevo juego. Diviértase.
- 2.- Piense qué objetivos y contenidos necesitan profundizar sus alumnos.
- 3.- Elija un juego que a usted le guste y que los niños no conozcan, que puedan jugar con soltura pero que, a la vez, sea un desafío intelectual para ellos.
- 4.- Tenga en cuenta el costo monetario del armado.
- 5.- Una vez seleccionado imprima lo que tenga que imprimir si hace falta, y ármelo con sus alumnos (recortar, pegar, troquelar, etc). No en vano dispone de cientos de manos dispuestas a colaborar.
- 6.- Establezca y explicita el momento y el lugar dónde se va a jugar (en los recreos, en la última hora de los viernes, etc). No es un momento cualquiera, es un momento especial, importante.
- 7.- Explique las reglas, trabaje con los reglamentos y juegue con sus alumnos hasta que todos lo entiendan y puedan explicarlos a otros.
- 6.- Realice una lista de los cuidados que hay que tener con el juego.
- 7.- Juegue!
- 8.- Luego de esta secuencia básica podrá mover más fichas: incluya a sus compañeros y a otros grados, armen tutoriales, modifiquen reglas, etc.
- 9.- Invite a otras escuelas a jugar con ustedes.

Si querés ver más sobre esta experiencia

1° Jornada de Juegos de Mesa - 2015: <http://cor.to/jugas>

Padlet con videos e imágenes de la experiencia 2016: <http://cor.to/jugas2016>



