

La hora de juego ¹

Luis María Pescetti

(El ejemplo se basa en una jornada escolar común, ya sea simple o doble).

Podemos tomar algunas experiencias para promover el gusto por la lectura: **la hora de lectura en silencio** y trasladarlas al terreno del juego.

La hora de juego será un momento destinado a jugar a lo que se quiera, solo o con quien se desee; pero observando y respetando algunas características.

Cómo realizar la hora de juego:

- Destinar un tiempo y un lugar para jugar.
- Todos deben participar: desde el director, hasta los niños, los maestros, el personal de limpieza, todos deben jugar.
No estamos hablando de que un par de maestros entretengan a los niños mientras los demás van a un salón a fumar y tomar café. No, estamos hablando de que **toda la escuela** se ponga a jugar: maestros, personal de limpieza, niños, personal jerárquico.
- Se permiten juegos compartidos (como los que aparecen en este libro) y juegos individuales.
- El que quiere puede traer juegos o juguetes de su casa. No es obligación.
- El espacio de juego, siempre que se pueda, será compartido. Quizás el patio, de modo que todos estén sentados en el piso atentos a su juego pero inmersos en un clima lúdico colectivo bien heterogéneo.
Esto es bueno porque quizás alguien pierde, o se aburre de su juego, levanta la cabeza y ve otros juegos que no hubiera conocido de haber estado aislado. Quizás, como ocurrió en la experiencia que nos basamos, se cruzan con la directora o un profesor y les vienen ganas de intercambiar sus juegos o de jugar a lo mismo.
- Se estimulará que no se formen siempre los mismo grupos de jugadores², que se presten los juguetes; en síntesis: que haya un buen fluir entre juegos, juguetes y jugadores. Esto no será nunca coercitivo. Cada uno elegirá con absoluta libertad a qué quiere jugar y con quiénes.

¹ del libro: [“Taller de animación musical y juegos” \(Luis Pescetti, Libros del Rincón, SEP; Mx, 1996\)](#)

² Pero tampoco hacer un dogma que termine funcionando como una actitud controladora.

- Los juegos no tendrán orientaciones ni finalidades de tipo pedagógicas (nada de: "Juguemos a la tabla del seis" ni cosas que se le parezcan), ni psicológicas. La aclaración parecerá muy elemental pero, conociendo el paño, sabemos que no lo es: serán juegos utilizados para jugar.

Variante:

Que se realicen 20 minutos de juego todos los días antes de empezar la jornada escolar. Personalmente me parece mejor la opción anterior. De todos modos la experiencia directa en cada caso concreto es la que realmente dice cómo debe ser.

Implementar la actividad en forma progresiva:

Dado lo inusual de la actividad, y la inexperiencia general en la materia, tal vez sería conveniente hacer un plan progresivo. Nadie está preparado para una experiencia de estas características, ni niños ni adultos, por eso mismo una implementación paulatina puede ser un factor importante para el éxito de la misma.

- Un primer mes con una o dos horas quincenales, o sea sólo dos actividades en el mes.
- Mientras, se va conversando y analizando sobre cuáles fueron las principales dificultades y posibles estrategias para mejorar la experiencia.
- Un segundo mes con sólo dos actividades, o bien aumentando apenas una hora.
- Y así, progresivamente, ir aumentando a medida que todos van aprendiendo esta "cultura del juego en común".

¿Puede ser en cualquier horario?:

Es muy importante que el momento elegido no sea un "hueco" en el horario escolar, por ejemplo: la última hora del viernes y cosas así. No ponemos una hora de juego porque los niños estén cansados de hacer otra cosa sino porque es bueno que una institución educativa disponga de un momento de juego.

Esto se puede objetar diciendo: "Es contradictorio poner horarios fijos para los juegos, nadie juega con ganas sólo porque a esa hora hay que hacerlo". Eso es verdad, tanto que nadie estaría obligado a jugar ni siquiera. Si no quiere jugar, no juega; con la aclaración de que no puede "aprovechar ese tiempo" para hacer una tarea o cosas por el estilo (ver el capítulo XV *El encuadre de las actividades*).

Es bueno que haya horarios:

- * Porque es un momento tan importante como cualquier otro de la escuela.
- * Para no caer en la tentación de "utilizar horas que queden libres".
- * Para que a nadie se le ocurra "dar esa hora como premio".
- * Para que sea un momento esperado.
- * Porque una institución ya empieza a cambiar cuando es capaz de destinar (institucionalmente, no "en negro") horarios y lugares para este tipo de actividad.

El valor de jugar todos juntos, objetivos de esta actividad:

Esto de crear un clima lúdico es muy importante. Los ámbitos obran sobre las personas, ejercen su influencia. No es lo mismo un grupo jugando en uno de los salones que saber que toda la escuela está jugando en ese mismo momento; que eso es algo que tiene sus horarios y se repite regularmente. De esta manera, ese momento cobra muchísima más fuerza; y adquiere un sentido que, incluso, trasciende el hecho de jugar tal como se lo hace habitualmente.

¿Pueden imaginar la escuela de su infancia haciendo esto? ¿Hubiera sido la misma? Si yo imagino la mía sé que no hubiera tenido muchas rigideces que sólo entorpecieron mi relación con el conocimiento y con los demás.

Estoy plenamente convencido de que esa escuela se transformaría poco a poco y, nuevamente, como el ambiente obra sobre las personas, éstas también se transformarían. Lo repetimos: **los juegos, bien utilizados, son una poderosa herramienta de cambio; para una persona, un grupo, o una institución.**

Para que quede más claro el porqué de esta actividad, sugerimos que vuelvan a leer **Las otras pobrezas** y **El verdadero papel del juego**.

No es obligación jugar:

Nadie puede estar obligado a jugar a lo que no le gusta o no desea en ese momento, ni a jugar con quien no quiere hacerlo, ni siquiera a prestar sus juguetes.

En cuanto empieza a haber imposiciones en cualquiera de esos tres aspectos **esenciales a la naturaleza del hecho de jugar**, ya deja de ser un juego y pasa a ser una especie de "gimnasia ética teledirigida". No se va a diferenciar de cualquier otra clase donde se le quiere imponer a alguien, como jarabe, una serie de principios morales. Si se presiona en esos tres puntos, se pierde totalmente el espíritu lúdico.

Seguramente es mejor que los niños aprendan a compartir, no rechacen a otro, etcétera, pero mucho peor que un niño egoísta, es un adulto obligándolo a que deje de serlo, por decreto.

Así no funciona la naturaleza humana, ni en los niños ni en los adultos.

El juego, un espíritu lúdico, un espacio para jugar, son suficientemente poderosos en sí mismos como para que estemos utilizándolos como herramientas de otras cosas (nuevamente sugerimos ver el capítulo XV *El encuadre de las actividades*).

Ludoteca:

Nada original, pero no es malo recordar la posibilidad de crear una Ludoteca. Esta incluirá juguetes y juegos que se puedan ir comprando; otros fabricados por niños o padres; un libro que sea un repertorio de juegos: para hacer en campamentos, salones, etcétera. Juegos que juegan sus padres hoy, los que jugaban en su infancia. Juegos de otros países. Escribir e intercambiar juegos con otros niños del país o del mundo. Al estilo de lo que hicimos con el archivo sonoro-musical³.

más contenidos de "Taller digital", click acá: <http://www.luispescetti.com/categorias/taller-digital/>

³ Ver en: <http://www.luispescetti.com/archivo-sonoro-musical/>