



# El juego dentro y fuera del aula: Miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa

Pablo Rupin (CIAE), Carla Muñoz (PUCV), Daniela Jadue  
(UOH)

Asistentes: Marlene Rivas, Benjamín Gareca, Cristián  
Iturriaga, Constanza Lobos

Proyecto FONIDE N°: FX11651



# Qué investigamos

- ❑ Cómo *sucede* el juego en la escuela; prácticas lúdicas en un contexto educativo
- ❑ Poner al centro la mirada de los niños
- ❑ Niños de 4 a 7 (8) años, en la escuela / de prekínder a segundo básico o equivalentes):
  - ¿A qué juegan?
  - Con quién(es): solitario/ colectivo; mixto/ segregado
  - Con qué (recursos, materiales)
  - Cuándo, dónde (espacio-tiempo para el juego)
  - Preferencias y condicionantes/ limitantes: Qué les gusta, qué echan de menos, qué obstáculos encuentran...
- ❑ Cruzar con mirada adulta: juego en la escuela, por qué, qué es jugar, relación posible con aprendizaje y educación...

# ¿Por qué?

- ❑ Perspectiva de derechos, educación inclusiva y participativa. Niños como expertos, protagonistas en sus propios procesos de aprendizaje
- ❑ Atender a perspectivas infantiles => aportar a mejor diseño de políticas públicas / una pedagogía más reflexiva
- ❑ Antes de evaluar “qué juego hacer” (pedagogos), ¿qué entendemos por juego? ¿Cómo lo ven los niños? ¿Qué les interesa? ¿Puntos en común? Posibilidades para una pedagogía relacional/ democrática/ participativa

# ¿Cómo? Diseño metodológico

- ❑ Investigación cualitativa
- ❑ 4 colegios, 3 dependencias; diferentes contextos socioeconómicos, culturales...
  - MRM
  - MV
  - PSV
  - PPRM
  
- ❑ TÉCNICAS:
  - Observaciones + videograbaciones, 2016 – 2017
  - Interés en transiciones entre niveles / a lo largo de esta etapa
  - 35 niños/as (16 niñas + 19 niños)
  - Entrevistas individuales: recorrido guiado tipo “reportaje”
  - A partir de observaciones => “montajes”
  - Entrevistas grupales (niños/as del mismo grupo/ nivel), con visualización de montajes
  - Entrevistas grupales adultos: padres/ docentes por separado
  - Consentimiento /asentimiento informado educadoras/ asistentes/ padres/ niños/as

# Análisis

- ❑ Además de registrar relatos, observar el juego
- ❑ Relatos y prácticas de actores no se dan en un vacío socio-económico-educativo-cultural; fijar la actividad infantil en un *setting* educativo
- ❑ Complejidad (y riqueza explicativa): un Colegio Montessori
- ❑ Segmentación de muestra: antes que colegios o dependencias (municipales, privados, subvencionados), “settings” educativos: ordenamiento general de la “rutina educativa”, configuración espacio- temporal de actividades:
  - ✓ Educación Parvularia “tradicional”
  - ✓ Educación Básica “tradicional”
  - ✓ Educación Montessori
- ❑ Cierta mezcla... (hay un colegio que = un setting)

# Análisis

- ❑ *Jugamos al fútbol, a la pinta, a las escondidas, a saltar, a correr, a “que éramos fugitivos y nos íbamos en un auto a México”, a “the floor is lava”, a “la familia tren”, a las princesas, a las chapitas, a la botella challenge, a pelear y que nos matábamos, al “4”, “jugamos con plasti”, con los columpios, con los legos, a los superhéroes, a las carreras, a la pinta “cookie”, a los piratas, a que “aquí debajo del resbalín es el sótano y salíamos arrancando”, a “que yo era el papá y tú el hijo y tú la mamá”, a la escondida china, al corre la guaracha, con los spinners, a “que esta era una nave especial y destruía la base...”...*

# Análisis

❑ ¿Cómo ordenar? Cuadrante de clasificación excluyente. Pretensión: Criterios “externos y objetivos”:

- ✓ Movimiento físico
- ✓ Reglas

<i>Juegos físicos con reglas explícitas (como “la pinta”, el fútbol o “hacer gallitos”)</i>	<i>Juegos físicos sin reglas explícitas (saltar, escalar, “jugar a la pelea” [juego rudo])</i>
<i>Juegos no físicos con reglas explícitas (juegos de mesa, naipes, juegos con soporte digital o electrónicos)</i>	<i>Juegos no físicos sin reglas explícitas (juegos sociodramáticos o de roles, juegos con objetos...)</i>

❑ Espacio para la ambigüedad del juego: ej. Del columpio, ¿jugar o hacer volteretas...?

Principales  
resultados



# Con qué jugar: Recursos

- Pelotas, bolitas, taca-taca, arcos, telas, cuerdas, “plasti” juguetes traídos de la casa...
- Gran importancia de materiales y objetos de espacios exteriores: estructuras (resbalines, columpios, arcos de fútbol, escondites, taca-tacas), vegetación, árboles...
- Mobiliario y equipamiento – computadores, pizarras, mesas
- Pero a medida que crecen => referencias crecientes a falta de disponibilidad de recursos y materiales / estrategias para superar estas carencias (“jugamos a la pelota con una botella”)

# Dónde, cuándo y a qué jugar: entrevistas con niños

- Juegos físicos reglados (fútbol, juegos de persecución y atrape)
- Juegos no físicos sin reglas (sociodramáticos / con objetos...)
- Espacios exteriores
- Juegos interiores + en Educación Parvularia
- EB: espacios exteriores, normas distintas
- Relación patio / juego => momento para el juego
- Patios son relevantes para juegos grupales y físicos, sin la dirección de un adulto, en particular en niveles mayores
- Importancia de espacios amplios, con infraestructura, acceso a la naturaleza, materiales o recursos variados
- En el aula: tendencia a percibir figura del pedagogo/a como agente que controla la actividad

# Dónde, cuándo y a qué jugar: observaciones

- ❑ Predominancia juegos físicos en exteriores/ juegos no-físicos en aula
- ❑ Interiores: escasas situaciones de juego físico reglado
- ❑ Predominancia de juegos no reglados explícitamente
- ❑ EP y niveles menores: juegos sociodramáticos, con objetos
- ❑ Observamos más juegos en aula que la “magnitud de menciones” reportadas por niños
- ❑ Hipótesis 1: observamos más en aula, entrevistas guiadas fueron sobre todo en exteriores; ¿Posible sesgo?
- ❑ Hipótesis 2: Prestamos espacial atención a situaciones lúdicas “ilegítimas”, no acordes a lo esperado por el setting; “niños que juegan cuando no hay que hacerlo”, juego como “distracción” / frecuente formato de juego “brusco” => reconvenciones adultas; situaciones menos reportadas por niños y niñas en entrevistas

# ¿Diferencias de género? Qué dicen los niños

- Niños y niñas reportan mayoritariamente juegos mixtos, y similar cantidad de “juegos femeninos” y “masculinos”
- Varones: juegos físicos con reglas/ “jugar a la pelota”
- Tienden a mencionar más bien compañeros varones
- “A las niñas no les gusta” / “No saben jugar”
- Niñas: “Es que los niños no nos dejan” ...
- Juegos “femeninos”: importancia relativa de juegos “no físicos sin reglas” (con objetos y/o de tipo sociodramático)
- Algunos niños/as parecen reconocer una *generización* en el juego: juegos que son “para niñas” y otros “para niños”
- Juegos sociodramáticos: Actividad importante en discurso de niñas entrevistadas. Reconocen jugar más entre ellas, acaso porque a los varones estos juegos “no les gustan”
- Carencia de materiales para seguir practicando estos juegos a medida que crecen
- Niñas refieren más juegos de interior / y evocan más la utilización de “materiales”

# ¿Diferencias de género? Qué observamos

- Fútbol parece central durante el recreo. Práctica eminentemente masculina... relativa “invasión”
- Preponderancia de juegos masculinos, mucho más presentes que juegos femeninos
- Casi nula observación de “juegos físicos reglados exclusivamente femeninos” (ej. Jugar al luche)
- Juegos exclusivamente masculinos (práctica observada): se concentra en sala (contraste con tendencia en entrevistas: mayor mención de niñas a utilización de espacios interiores)
- ¿Por qué niños (varones) hablan poco de este juego? ¿No es juego...?
- Por tanto, adultos lo nombran así...
- Hipótesis: se trata en general de un juego “ilegítimo” o “ilícito”

# Los adultos en el juego

- ❑ Dimensión importante; ¿qué posicionamiento o prácticas pedagógicas concretas respecto del juego infantil?
- ❑ Qué observamos:
  - Presencia adulta no parece central
  - Rol fundamentalmente regulador, de iniciador del juego o de entrega de recursos, en particular en EP y en sala da clases
  - Menor rol como participantes o con intención instructiva (“enseñar a jugar”)
- ❑ Qué dicen los niños
  - Vínculo con adultos es importante
  - Tienden a verlos como participantes
  - Lo extrañan a medida que crecen
  - Saben que a los adultos no les gustan ciertos tipos de juegos



# Condicionantes de la actividad lúdicas: relatos de niños

- ❑ Conscientes de limitantes que pesan en un contexto educativo formal
- ❑ Conscientes de que el juego puede ser un “premio” o recompensa (al buen comportamiento, al trabajo/ no poder jugar puede ser consecuencia de lo contrario...)
- ❑ Hipótesis: progresiva entronización de la distinción clásica “trabajo versus juego”
- ❑ Conscientes de que adultos tienen a rechazar juegos “violentos” – que ellos en general diferencian de la violencia “real” (ej. ENTREVISTA)
- ❑ Relación violencia y contenidos considerado inapropiados (ejemplos de la pinta “cookie”)
- ❑ Capaces de proponer alternativas para que este tipo de juego pueda desarrollarse sin mayores consecuencias negativas (ej. ENTREVISTA)

# Aprendizajes posibles

- ❑ Niños hablan sobre todo de sus juegos grupales, con otros/as (que son además los que más observamos)
- ❑ Perciben su rol principal en tanto propiciadores / negociadores de juegos
- ❑ ¿Qué se aprende jugando con otros? El juego como experiencia de participación/ aprendizaje/ aprendizaje como “negociación de sentido”



# Negociar el juego mismo

- ❑ ... ¿Ya estamos jugando o vamos a jugar? – ejemplo observado
- ❑ Participantes, quién juega, y quién no
- ❑ Historias y narrativas, reglas y objetivos; “¿quién lo inventó?”
- ❑ Negociar la regla: negociar y compartir significaciones
- ❑ Ejemplo: qué “se vale o no” en las escondidas
- ❑ Niños proponen interpretaciones variadas acerca de su acción
- ❑ Constante coordinación de acciones y de comunicaciones con sus pares
- ❑ Jugar es aprender a negociar propuestas e intereses; las propias expectativas pueden diferir de las de los demás
- ❑ Variedad de reacciones – aceptación, duda, rechazo...
- ❑ Conflictos y colaboraciones; el juego puede transformarse en otro

# Negociar el juego mismo

- ❑ Importante proceso en juegos de roles o sociodramáticos: niños y niñas “asumen un rol o papel social y ensayan sistemas simbólicos de significados, con el soporte de un guión dramático que van sosteniendo y construyendo en el transcurso del jugar” (Sarlé & Rosemberg, 2015, p.39).
- ❑ Proceso de construcción-negociación: reglas no son ni necesariamente explícitas ni instituidas con anterioridad a la situación; lo que demanda una especial implicación en su proceso de elaboración
- ❑ Algunos niños asumen roles directivos, por ejemplo, haciendo valer su condición de propietarios de determinados recursos
- ❑ Pueden contravenir exhortaciones sobre un juego más colaborativo o participativo
- ❑ Posibilidades de aprendizaje en el sentido de progresar en las habilidades requeridas para organizar una actividad, sus participantes y recursos

# Manejar el segundo grado, el “como si” del juego

- ❑ Un ejercicio y desarrollo de la reflexividad, de una toma de distancia respecto de lo real, soporte de una manipulación simbólica
- ❑ Ejemplos: vamos a “pelear”, aunque la acción efectuada es visiblemente un juego
- ❑ Niños parecen manejar la distinción, comprender la definición de la situación en la que están => aprendizaje sociocultural

# Juegos ilícitos y/o “bruscos” : ¿Posibilidades de aprendizaje?

- ❑ El juego “brusco” o “rudo” (persecuciones, simulación de golpes, empujones, tironeos y similares): puede ser aprendizaje del control de la agresividad (Whitebread et al, 2012), o espacio para el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, vínculos con pares y con adultos (Jarvis, 2010)
- ❑ Posibilidad en tanto incorporación de los códigos, prácticas y reglas que permiten devenir parte de un grupo y ser reconocido como tal (Lave & Wenger, 1991; Wenger, 2001)
- ❑ ¿Aprendizaje para docentes y educadoras, respecto del juego “ilícito”? Posibilidad: adecuarse en función del contexto; flexibilidad frente a un relativo “desorden”



# Implicaciones de adultos y aprendizajes posibles

- ❑ Enseñar a compartir materiales o recursos escasos
- ❑ Proponer nuevos juegos y “enseñar a jugar”; ejemplo del montículo.  
Clave: mantener “ancla” en interés del niño/ y “mostrar” como jugar juego alternativo
- ❑ Potenciar disposiciones colaborativas (ejemplo de los palitroques)
- ❑ Jugar en lugar de “competir” (ejemplo de “el sombrero al profesor”).  
¿Valores en juego...?
- ❑ Acompañar frustración (“no quieren jugar conmigo”)
- ❑ Fijar los tiempos del juego; aprender cuál es el tiempo para jugar, dónde y cuándo jugar
- ❑ Hacer posible el juego participando en él (ejemplo del “Grinch”).  
Aprender una práctica colectiva en una comunidad educativa
- ❑ Implicación sin una intencionalidad pedagógica aparente o explícita => puede igualmente tener efectos positivos sobre el bienestar y disfrute de los niños => mejora de las disposiciones para el aprendizaje...

# Conclusiones y reflexiones finales

- ❑ Interesarse por los niños: observar sus juegos/ jugar con ellos. Una pedagogía lúdica desde las relaciones
- ❑ Identificar sus focos de interés, sus preferencias y aproximaciones al juego, sin desvalorizar *a priori* ciertos tipos de juegos. Interesarse por *cultura lúdica infantil*
- ❑ ¿Qué juego “sirve”? Depende de lo que entendamos por aprendizaje y qué aprendizajes valoramos más o menos => juego como parte del debate “ético-político” en primera infancia
- ❑ Aprendizajes no necesariamente disciplinares, pero cruciales: aprender a relacionarse, negociar reglas, incorporación de los códigos y prácticas que permiten devenir parte de un grupo y ser reconocido como tal

# Conclusiones y reflexiones finales

- ❑ Juego como soporte para el aprendizaje en particular en tanto *proceso...* porque el juego es incierto en sus resultados
- ❑ Por lo mismo, aceptar juego es aceptar perder algo de control; y de poder. Juego es también expresión de agencia infantil, de resistencia al adulto
- ❑ Niño puede que aprenda lo que consideramos justo o conveniente, puede no aprender, o puede también aprender otras cosas, que podemos o no considerar benéficas...
- ❑ Contemplar seriamente posibilidad de que el niño “no quiera jugar”; es difícil o problemático “obligar a jugar”
- ❑ El “derecho del niño a jugar” => reconocer, en la escuela, su estatus de niño y no sólo de aprendiz o de alumno



# El juego dentro y fuera del aula: Miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa

Pablo Rupin (CIAE), Carla Muñoz (PUCV), Daniela Jadue  
(UOH)

Asistentes: Marlene Rivas, Benjamín Gareca, Cristián  
Iturriaga, Constanza Lobos

Proyecto FONIDE N°: FX11651

