

El juego como medio de desarrollo de la creatividad

Por Jesús Barrio
(jesusbarriogomez@gmail.com)



Desde el punto de vista de la Educación Física, la situación es obvia. El juego es el medio a través del cual se logran los aprendizajes propuestos, no solo en nuestro currículum sino en todos los del mundo.

Desde la prehistoria todos los mamíferos usaron el juego como medio para ayudar a las crías de diferentes especies a aprender habilidades y destrezas útiles para su supervivencia. Lo mismo sucede en el ser humano. Desde su existencia, la práctica lúdica sirvió para lograr sobreponerse y anticiparse a los diferentes retos que le planteaba la vida (caza, pesca, luchas, etc.). Es en este marco que van surgiendo múltiples prácticas lúdicas, creadas por el hombre a partir de tareas utilitarias, de rituales (fúnebres en la mayoría de los casos), entre otros. El mejor ejemplo lo tenemos en el juego de pelota de las culturas centroamericanas, Azteca y Maya, en las que se luchaba por la victoria a modo de ofrenda a los dioses, y dado que no tenían muchas protecciones, cada juego era una pequeña sangría. Y así con muchas otras prácticas creadas por el hombre.

Avanzando unos cuantos años podemos observar cómo hoy por hoy las prácticas lúdicas son muy variadas y están en constante crecimiento o modificación, hasta el punto de usar la propia calle y sus estructuras como base para la práctica física, como sucede con el "parkour".

Para la práctica docente, así como en el día a día, nuestras niñas y niños van aprendiendo sus habilidades utilitarias (además de las planteadas en el currículum oficial y en el oculto) usando el juego; juego

que, por otro lado, crean ellos mismos, no nosotros. Los bebés son el mejor ejemplo de este aprendizaje espontáneo, a través de actividades que ellos mismos desarrollan dando rienda suelta a su creatividad, con juegos y tareas que ni nos podríamos imaginar.

Lo que debemos tener en cuenta es el planteamiento de retos a los estudiantes, contando siempre con su participación a la hora de tomar decisiones. Lo mismo sucede si hay que repartir roles; debemos contar con ellos y sus intereses, ya que solo apropiándose de la actividad y su construcción darán lo mejor de sí casi sin motivación extrínseca. A partir de ahí, dependería del docente elegir la metodología: ABP, descubrimiento guiado, resolución de problemas, etc.

En mi experiencia como docente de Educación Física, tanto en España como en Ecuador, debo agradecer a las instituciones educativas en las que trabajé y trabajo, ya que en todas ellas me permitieron desarrollar mi labor usando la metodología mixta inspirada en Waldorf, y en el Método Natural de Hebert, procurando dejar siempre al final de cada sesión unos cinco o diez minutos para que los estudiantes desarrollen juegos y actividades de su creación, sin intervención del adulto.

Esto genera juegos muy interesantes y a veces con remanencia en el resto de estudiantes, como sucedió este año en mi actual colegio. Un grupo de estudiantes de 4° de Básica crearon un juego usando dos llantas usadas del patio y la escalera china. Hacían dos filas de forma que todo estuviera en orden. Cuando llegaba su turno, dos estudiantes se



El recreo es, por ejemplo,
una caja de sorpresas.

Desde su existencia, la práctica lúdica sirvió para lograr sobreponerse y anticiparse a los diferentes retos que le planteaba la vida.

colgaban de la escalera china y se apoyaban en su llanta. El objetivo era realizar un recorrido caminando encima de la llanta, ayudado de la escalera china, de ida y vuelta sin caerse. El que se caía realizaba una breve penitencia de bailar la macarena. Este juego luego lo replicaron los estudiantes de 3° de Básica.

Lo realmente llamativo de este juego fue la claridad de roles que ellos mismos establecieron y aceptaron. Mantuvieron el orden de manera autónoma, y casi todos los estudiantes del grado participaron, por lo que tuvo una gran aceptación. Mi rol fue estrictamente de observador a fin de procurar evitar situaciones demasiado riesgosas, y de animar en el desarrollo del juego.

Como vemos, los estudiantes son pequeños genios; cada uno diferente, con mucho potencial para crear actividades de grupo. La labor del educador será por lo tanto de guía (interviniendo puntualmente), y de observador. Resulta especialmente interesante la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP), ya que en ella todos tienen una función y el resultado final depende de todos.

Pese a que hablo en primera persona y desde el punto de vista de la Educación Física, estas experiencias se pueden extrapolar a prácticamente cualquier área. Dado que el aprendizaje puede suceder en cualquier momento, debemos estar atentos y afinar nuestras habilidades observadoras. El recreo es, por ejemplo, una caja de sorpresas.

Si desean más información sobre estas u otras experiencias basadas en el juego y el movimiento, no duden en escribirme.



Lo realmente llamativo de este juego fue la claridad de roles que ellos mismos establecieron y aceptaron.