

¿A qué jugabas en la escuela?

Galak, E.

Investigador asistente del CONICET, radicado en el "Centro Interdisciplinario Cuerpo, Educación, Sociedad" del Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales (CICES-IdIHCS), de la Universidad Nacional de La Plata.

Trabaja también en la Universidad Nacional de Avellaneda dirigiendo el UNDAVCyT "Prácticas corporales institucionalizadas en el área metropolitana sur de la Provincia de Buenos Aires".
eduardogalak@gmail.co

Cita: Galak, Eduardo. 2015. "A qué jugabas en la escuela" en Revista *Lúdicamente, Dossier especial*, Vol. 4, N°7, Año 2015 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de Febrero de 2015 y aceptado para su publicación 10 de Abril de 2015

Cuando Carolina y Noelia me invitaron a responder la pregunta por "¿A qué jugabas en la escuela?" no puede dejar de pensar en una imagen que se me apareció en mis pensamientos: grupos de niños y niñas, con sus blancos guardapolvos, jugando en un patio escolar de grises baldosas separadas por gruesos trazos negros que daban la impresión de una gran cuadrícula que sería geoméricamente perfecta si no fuera por un mástil que la interrumpía, portando una bandera casi inmóvil, porque ese monumento de cemento estaba en el centro de cuatro paredes que marcaban el afuera del patio y el adentro de las aulas. Estos niños que se me aparecen como imágenes borrosas jugaban por todo este espacio, en grupos reducidos, con alguna pelota sacada de uno vaya a saber dónde, pero se sabía bien para qué (nadie amagó en mis recuerdos a proponer otra cosa que no sea patearla), o con un elástico para el caso de las niñas o de niños desinteresados en correr atrás de una pelota (o en ser criticados por "jugar mal", lo suficiente como para ni siquiera merecer el arco sin ser igualmente criticados), elásticos de esos blancos que dividen los adentros, los afueras y los encimas coreografiados por músicas infantiles repetidas mecánicamente por quienes tienen la responsabilidad de sostenerlo y de denunciar quien cometió una equivocación.

Esta primera imagen, que claramente puede no estar basada en hechos reales sino en una construcción de lo que con el tiempo significué como "jugar en la escuela", o de las dos cosas, hizo que me diera cuenta de una serie de representaciones que asocié a la pregunta convocante: ¿por qué al reflexionar sobre los juegos en las escuelas automáticamente pensé en el recreo, momento de la grilla escolar no curricularizado con contenidos, si las instituciones escolares desarrollan prácticamente su tarea socializadora (y muchas veces también la pedagógica) a través de juegos? ¿Por qué pensé en el juego escolar como infantil y no se me vino a los pensamientos una imagen más adulta, de la secundaria por ejemplo, y por ende más cercana en el tiempo? ¿Por qué esta rememoración de la infancia, por más engañosa que pueda ser o parecerme, resalta la utilización de materiales para jugar, al mismo tiempo que denuncia un uso

distinto y distintivo de los implementos según el género, haciendo evidente la separación de juegos (tiempos, espacios, juguetes) “para niños” y “para niñas” que reafirma el rezo infantil “los nenes con los nenes, las nenas con las nenas”? ¿Por qué me quedo con el sabor de boca que esta evocación que experimento como personal es en rigor de verdad una apreciación común? ¿Por qué no puedo obviar la sensación de percibir estos recuerdos como lejanos, ajenos a mi vida actual?

Afinando más la memoria, atravesada sin dudas por mis experiencias como Profesor de Educación Física, empecé a acordarme de otros espacios en la escuela en donde jugué: recuerdo jugar a esas actividades de mnemotecnia en las clases de Matemáticas, a esos juegos en los que hay que unir con flechas la respuesta correcta en Lenguas o a adivinar a qué país corresponde una ciudad, un río o una provincia en Geografía. Todos juegos que ponían un acento lúdico en el contenido a trabajar ese día, haciendo del jugar un modo didáctico práctico.

Pero sin lugar a dudas si me preguntan qué juegos recuerdo de mi infancia escolar evoco aquellos que realizábamos en las clases de Educación Física, y que luego, si nos gustaba y estaban dadas las condiciones materiales, en su mayoría repetíamos en el recreo, máxime cuando alguna de las maestras “coordinaba” los juegos en el recreo, pidiendo que “participemos todos” (eufemismo pedagógico para que se integre algún niño o niña que quedaba fuera de juego, o para que varones y mujeres compartamos el espacio). Me refiero básicamente a juegos de persecución como las “manchas”, cuyas variantes pueden contarse por mil: uno que toca a todos, varios que tocan a todos, “mancha” que hace de un perseguido tocado un perseguidor, “mancha” que se tiene que quedar en el lugar encantado de múltiples formas (“mancha puente”, “veneno”, “hielo”, etcétera), “mancha” cuyo contacto es vía implemento que se pasa, con o sin “cafúa” (lugar sagrado donde el encantamiento no surtía efecto, comúnmente llamado “casita”, pero que en lunfardo bahiense significaba un espacio donde nadie te podía “tubar”), entre otras. Cada uno tenía claramente preferencia por una –en mi caso era la “veneno” por el desafío de no ser tocado en partes del cuerpo que hubiesen hecho dificultosa la tarea de correr para pasar el hechizo–, y hoy a la distancia entiendo que el juego no comenzaba cuando todos salíamos disparados hacia los cuatro vientos en una corrida frenética, sino en la negociación colectiva de cuál variante sería la elegida.

Dos tipos de juegos que recuerdo estaban entre mis preferidos, más jugados en las clases de Educación Física que en los recreos, y eran aquellos en donde la habilidad pasaba por la agilidad en esquivar el oponente o un objeto lanzado por éste: principalmente “El patrón de la vereda” y “la matanza”. El primero recuerdo que consistía en llegar de una punta a la otra del espacio delimitado para el juego sin ser tocado por los “patrones” so pena de convertirse en uno de ellos, que estaban esperando en una línea (generalmente imaginaria o marcada con tiza) sin poder despegarse de ésta, hasta que nadie quedara “vivo” y así volver a comenzar. A diferencia de “El patrón” en el que se compite primero individualmente y en caso de “perder” se hace conjuntamente con los otros, la dinámica de “la matanza” –tal como llamábamos en Bahía Blanca a lo que por estos lares platenses se lo llama de “Mata sapos” o “Quemados”– es colectiva y por ende más compleja: radica en agarrar la pelota sin que pique o esquivarla para no quedar “muertos” (o “quemados”, según el regionalismo), pudiendo moverse en un espacio previamente delimitado en dos, una para cada equipo que compite y cuyo objetivo es “matar” a los rivales antes de que ellos lo hagan. Existen

distintas variaciones, como aquella que indica que quien “muere” espera afuera hasta que termine el juego, otra en la cual puede ser revivido por un compañero o la que pasa al fondo de la cancha para seguir lanzando desde el lado de los “muertos” –explícito mi preferencia, como jugador y profesor, por esta última, básicamente porque no excluye pero también porque hace más dinámico el juego–, aquella que cuenta con un delegado (con una, dos o tres vidas, según el tiempo disponible), entre otras.

Quisiera finalizar rescatando de mis recuerdos algunas características de los juegos: a) la versatilidad lúdica, que muestra la variabilidad como oportunidad pedagógica e invita a negociar todos los aspectos de la actividad (tiempos, espacios, participantes, materiales, etcétera), b) la repetición elástica como garantía de éxito, lo cual se relaciona con la anterior en que el cambio genera una incertidumbre atrapante, en la que la reproducción sea un volver a producir, en la que la experiencia lúdica sea al mismo tiempo experimentar y tener experiencia; c) la potencialidad que tiene como forma de divertimento y socialización, cuyo límite se encuentra en la frontera misma del juego: sin una creencia de que vale la pena jugar no hay juego posible; d) la trascendencia que tiene en la escuela, aún por sobre su uso: los saberes con los que he jugado pasan por otra dimensión, pues no tengo recuerdo de cuál era el contenido de la clase, pero sí su forma jugada, lo cual refuta la idea de que mediante el juego se enseña (más bien se juega con lo aprendido); y e) que los juegos pueden ser un contenido escolar en sí mismos (como los toma la Educación Física), autotélicos, sin precisar tener un objetivo que exceda el de “jugar”, credo naturalizado que lleva a asociar inseparablemente al juego con la escuela, y por ende como actividad únicamente infantil, menor, pasatiempos no productivo.