

JUGAR, APRENDER Y ENSEÑAR

NOEMI AIZENCANG

# JUGAR, APRENDER Y ENSEÑAR

Relaciones que potencian  
los aprendizajes escolares

MANANTIAL  
Buenos Aires

Diseño de tapa: Eduardo Ruiz

Aizencang, Noemí.

Jugar, aprender y enseñar : relaciones que potencian los aprendizajes escolares. – 1a ed. - Buenos Aires : Manantial, 2005.

160 p. ; 20x14 cm. – (Biblioteca del docente)

ISBN 987-500-087-6

1. Aprendizaje-Didáctica. 2. Psicopedagogía. I. Título.  
CDD 370.154

Hecho el depósito que marca la ley 11.723  
Impreso en la Argentina

© 2005, Ediciones Manantial SRL  
Avda. de Mayo 1365, 6° piso  
(1085) Buenos Aires, Argentina  
Tel: (54-11) 4383-7350 / 4383-6059  
info@emanantial.com.ar  
www.emanantial.com.ar


ISBN: 987-500-087-6

Primera reimpresión: Agosto 2005

Impresos 1000 ejemplares en agosto de 2005 en  
Talleres Gráficos Leograf SRL,  
Rucci 408, Valentín Alsina, Argentina

Derechos reservados

Prohibida la reproducción parcial o total, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por



# Índice

Agradecimientos .....	13
Presentación.....	15
Prólogo, licenciado Ricardo Baquero .....	19

## PRIMERA PARTE

### EL JUEGO Y SU RELACION CON LOS PROCESOS DE DESARROLLO, APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

Capítulo 1. El juego y la cultura.....	23
1. Sobre el concepto de juego: la complejidad de una definición .....	23
2. Juego y cultura: paradojas que plantea la cultura moderna .....	34
Capítulo 2. El juego y el desarrollo infantil: un debate siempre presente para la psicología y la educación .....	43
1. Piaget y el juego como expresión del pensamiento infantil.....	44

2. Vigotsky y el juego como factor básico de desarrollo..... 52
3. Bruner y el juego como situación de aprendizaje promotora del lenguaje y el pensamiento..... 63

SEGUNDA PARTE  
EL JUEGO Y LA ESCUELA

- Capítulo 3. El lugar del juego en las prácticas escolares ..... 73
1. Algunas tensiones que se expresan en la implementación del juego en las prácticas de enseñanza escolar: una mirada vigotskiana ..... 75
  2. La actividad como unidad para el análisis de la inclusión de instancias lúdicas en los contextos escolares ..... 79
  3. El problema de los motivos o representaciones múltiples de la actividad lúdica en las aulas..... 88
- Capítulo 4. Ensayando posibles destinos para el juego en la Educación General Básica ..... 95
1. El uso escolar del juego de carácter instrumental..... 96
  2. El juego como actividad con un fin educativo en sí misma..... 100
  3. Juego y trabajo escolar: una relación de alternancia ..... 103

TERCERA PARTE  
APORTES DE UNA INVESTIGACION PARA AMPLIAR LA DISCUSION

- Capítulo 5. Las concepciones de los docentes sobre la deseabilidad y la viabilidad de incluir juegos en sus prácticas de enseñanza ..... 109
1. Una vieja preocupación y el planteo de un problema..... 109
  2. Un enfoque teórico metodológico para el abordaje de las concepciones docentes ..... 111
  3. Resultados y discusiones..... 120
  4. Sobre las relaciones entre el juego, el aprendizaje y las instancias de trabajo escolar ..... 135

Capítulo 6. El juego y sus rasgos particulares inmerso en los contextos escolares.....	143
1. Una concepción escolar instrumental orienta la inclusión del juego en las aulas .....	143
2. ¿Jugamos en la escuela?: juego y disfraz lúdico .....	148
Bibliografía .....	155

*A mi hija Camila, con quien disfruto y aprendo a diario  
en el fascinante y nunca predecible mundo lúdico.*



## Presentación

Este trabajo amplía algunos de los interrogantes, planteos y reflexiones de mi tesis de Maestría en Didáctica, de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, presentada en julio de 2003.

Es un estudio realizado con cuarenta maestros de la provincia de Buenos Aires en agosto de 2001, que permite reconocer una forma particular de juego y de jugar en el primer ciclo de Educación General Básica (EGB), entre el conjunto de propuestas didácticas que se realizan en ese período. La actividad lúdica se presenta en el marco de las consideraciones docentes como una situación privilegiada de aprendizaje, pero que encuentra limitaciones en los formatos que caracterizan la actividad escolar y en las condiciones de trabajo que en ella se ponderan. Limitaciones que, veremos, terminan haciendo de lo lúdico “un como sí”, cuando no ponen en riesgo su inserción en las aulas.

Son varias las inquietudes que me han movido a la realización de una investigación y varias también las deudas que siento tras su culminación.

En primer lugar, como psicopedagoga, mi permanente interés por generar condiciones y prácticas de aprendizaje alternativas



para quienes muestran dificultades para aprender en la escuela. Interés que surge originalmente como docente de idiomas en las aulas del primer ciclo escolar, donde descubrí el juego como un espacio de aprendizaje que abre especiales posibilidades para la apropiación de los más diversos saberes. Ese interés tiene como principales deudores a los alumnos con quienes trabajo a diario, que demandan contextos y prácticas pedagógicas diferentes a las que, sabemos, contribuyen a generar fracasos en las aulas o nada hacen para evitarlos. Escribo pensando en ellos y extendiendo el compromiso hacia otros niños que esperan respuestas a sus necesidades como aprendices.

Sumo a estas primeras inquietudes los planteos de algunos de los alumnos universitarios de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires con los que he tenido la suerte de interactuar en mi práctica docente y por quienes me siento desafiada habitualmente. En particular, aquellos que confían en la posibilidad de cambios e insisten en interpelar de manera cuidadosa las teorías psicológicas para contribuir a la mejora e innovación de las formas de trabajo y aprendizaje escolar. Planteos que reviven mis primeras expectativas, motorizadas por mi acercamiento a la teoría sociohistórica, la forma particular en que dicha teoría concibe el juego como generador de desarrollo y sus interesantes intentos por vincular lo lúdico a las prácticas de enseñanza. Y en esta línea, me siento en deuda con Ricardo Baquero, quien tuvo mucho que ver en esta inspiración. Dirigió paso a paso mi trabajo y, por sobre todas las cosas, logró “sacudirme” con sus planteos en cada discusión. Estos planteos están presentes en varios de los interrogantes y problemas que propongo compartir con los lectores.

En tercer lugar, me orientan los comentarios de Marcela y Laura, dos de las maestras que colaboraron con este estudio, y con mi convicción en las potencialidades del juego para favorecer las prácticas escolares. Ellas, al igual que los restantes entrevistados, se abrieron gentilmente a mis preguntas, sin pedir ni esperar nada a cambio y me desafiaron a que algún día mi trabajo pudiera aportarles insumos para pensar sus prácticas. Ojalá recuerden esa expectativa que motivó las mías y logre saldar algo de aquella deuda con la concreción de este material, que ha procurado en

todo momento recuperar las construcciones personales de los maestros como punto de partida. Extiendo mi deuda a todos los docentes que con sus planteos y argumentos me han dado mucho para pensar, especialmente los que integran el primer ciclo de la escuela Marc Chagall, con quienes compartí mis inquietudes respecto del juego como espacio privilegiado de aprendizaje y con quienes pudimos concretar interesantes proyectos.

Este libro se inspira en todos ellos y quiere contribuir al debate sobre la deseabilidad y viabilidad del juego para las prácticas de enseñanza. Esto supone reflexionar sobre las tensiones, contradicciones y problemas que surgen con la inserción de situaciones lúdicas en los contextos formales de instrucción, algunas recientes y otras ya históricas, que se manifiestan con mayor peso en el ingreso a la educación básica, cuando los niños que “juegan” se ven en la necesidad de iniciarse en cierto régimen de trabajo escolar, en prescripciones y condiciones que definen su posición de alumno.

De acuerdo con ello, el libro se organiza en tres partes. La primera presenta el juego en tanto actividad cultural; recupera discursos y problemas planteados por diversos enfoques provenientes de diferentes disciplinas que enfatizan su importancia para el desarrollo subjetivo y social. La segunda describe las tensiones que se reconocen con la inserción del juego en la escuela y las características particulares que lo lúdico asume en el marco de situaciones pedagógicas. Finalmente, la tercera presenta el estudio de carácter exploratorio en el que indagamos las concepciones que los docentes construyen sobre la deseabilidad y la viabilidad de incluir juegos en sus prácticas.

Intento, con este trabajo, hacer una propuesta para incluir el juego en la escuela desde una concepción diferente a la predominante. Como veremos, se trata de una propuesta viable de ser incluida en las aulas, de la que hay ejemplos concretos en otros países.