

**Material didáctico del curso: "Hacia la construcción de una Didáctica lúdico-grupal".**

**Módulo: El juego y los juegos.**

**El proceso creador de juegos.**

Prof. Mónica Kac<sup>1</sup>

[monicakac@hotmail.com](mailto:monicakac@hotmail.com)

[redludicarosario@hotmail.com](mailto:redludicarosario@hotmail.com)

*¿Quién no ha necesitado aprender un juego nuevo para salirse de la rutina de jugar siempre a lo mismo? ¿A quién no le ha pasado que tras leer innumerables ficheros de juegos, ninguno lo atrapa y ya no sabe a qué más jugar con los niños con los cuales trabaja?. Lo mejor que podemos hacer es crear cada uno/a sus propios juegos. Si bien para ello no existen fórmulas y mucho menos recetas únicas e infalibles, los años de experiencia, estudio y formación me han permitido sistematizar algunos puntos o temas que aquí quiero compartir.*

---

<sup>1</sup> Profesora en Ciencias de la Educación. Profesora en el seminario de Tiempo libre de la Licenciatura de Educación Física de la Universidad Nacional de Rosario. Directora pedagógica del centro de capacitación, recreación y animación de grupos Red Lúdica. Profesora de los trayectos de la práctica en los institutos N°2, N° 16 y N° 35 de Nivel Inicial de la ciudad de Rosario. Profesora de Educación preescolar. Asesora pedagógica del Jardín maternal Eureka de la ciudad de Rosario, Santa Fe, Argentina. Mónica ha publicado numerosos artículos en relación a la temática del juego, la enseñanza y el aprendizaje, y ha sido parte de la publicación del libro editado en el año 2010 por Novedades Educativas : "La planificación en la educación infantil", coordinado por María René Candia.

## El trabajo con las imágenes:

Para crear juegos o técnicas de animación grupal, “la imagen” es lo primero a conseguir. Cuando se inicia un proceso creador se trata de conseguir mentalmente “imágenes”. La fabricación de éstas en nuestra mente puede ser motivada por distintas circunstancias, por ejemplo: un material que nos provoca una imagen o, un suceso vivido que podemos recrear imaginariamente. Tanto “el material” como “el suceso”, funcionan en este caso como “disparadores” o “acontecimientos” que por algo, irrumpen en la dinámica de la vida.

Generalmente, esta primera o primeras imágenes, traen aparejadas a otras (por juego asociativo). Al conjunto entonces de estas primeras imágenes, la propuesta es: empezar a darles “movimiento” y un “texto-argumento” como posible historia susceptible de ser desarrollada.

*Ejemplo: En una fiesta de casamiento recibí como elemento de cotillón, un “garrote plástico”, su tamaño era exageradamente grande y eso me llamó la atención. Inmediatamente recordé una melodía de Tom Waits y comencé a tararearla haciendo que me movía al compás de la música. La característica principal de esa melodía era que me hacía imaginar a un ser prehistórico moviéndose con su garrote y sospechando que alguien lo seguía.*

*Pensé enseguida en el formato de un juego de persecución y así*

*nació el juego de los cavernícolas (ver anexo).*

Suele suceder que no tenemos conciencia de por qué nos sobrevino esa imagen porque el movimiento previo de la misma se nos olvidó, o simplemente lo hemos desconectado de ella y quedó en nosotros “la foto de la imagen”. Pero la imagen es siempre el producto de una historia de movimientos que quedaron encapsulados. No asociamos neutralmente, seleccionamos imágenes y las asociamos a otras, porque ellas representan “la foto” (simbólica) de alguna experiencia propia.

Esto resulta muy importante para entender por qué a todos no nos gustan los mismos tipos de juegos. Jugamos juegos que nos invitan a ponernos a nosotros mismos en juego a través de colocar en una situación lúdica “algo de nuestra historia previa”.

*“De chiquita el dibujito animado que entre otros me fue constituyendo fue ‘Los Picapiedras’, me encantaba imaginar esa época y aún en la imaginación le temía a los dinosaurios. Al caminar en la calle, si percibía algún extraño movimiento, siempre imaginaba que un dinosaurio podrían venir tras de mí y me sobresaltaba”.*

El proceso creador que interviene en la creación de juegos, consiste en liberar la imagen inmóvil que hemos podido traer a la existencia, dotarla de movimiento y darle un argumento...

*“Recuerdo como creé el juego de los indios...había empezado a trabajar en colonias de vacaciones y el lugar donde trabajaba estaba lleno de árboles. Árboles, indios, recuerdo el juego de los indios que la animadora de mis cumpleaños siempre nos invitaba a jugar. Árboles, indios, y los domingos de invierno en casa y a la tarde mirando películas de cow-boys en la tv blanco y negro del living de casa. Árboles, indios, juegos de cumpleaños, películas de cow-boys, el indio jerónimo y la canción del ‘jerónimo’ que por casualidad encontré en un cassette infantil .Así nació el juego de los indios que inventé hace ya algunos años ” (ver anexo)*

Al darle movimiento a la imagen, ésta sale a realizar nuevos recorridos, a vivir nuevas historias, o quizás sea que vuelva a recorrer los movimientos previos pero ahora disfrazados por nuevas inquietudes y nuevas experiencias.

El proceso creador de juegos conlleva, hasta el momento, dos procedimientos lúdicos. Por un lado: la operación de reanimar viejas imágenes para dotarlas de nuevos movimientos, y por el otro el procedimiento de incluir esas imágenes en un *formato de juego*<sup>2</sup> que se ajuste a los

destinatarios teniendo en cuenta los trabajos lúdicos<sup>3</sup> propios de la edad.

### **La creación de juegos desde las propias matrices lúdicas:**

La matriz lúdica alude a la forma singular que tenemos de jugar y al tipo de juego que preferimos. Ésta se configura como un sistema de representaciones que interpretan el tipo de encuentro que cada uno/a fue construyendo con el mundo y, aporta elementos para una hipótesis acerca de quiénes somos nosotros jugando, expresándonos, aprendiendo, haciendo y/o trabajando. Esto quiere decir que, en función de las matrices (moldes de relación) que cada uno de nosotros tenemos y nos hemos podido formar, se sabrá acerca de lo que para cada uno/a de nosotros es lo permitido, lo posible y qué sería la trasgresión en cada una de estas manifestaciones.

*“Si bien durante mi infancia practiqué deportes, éstos nunca me interesaron más que en su cualidad de ser un juego. La competencia entre equipos o hacia otro nunca fue algo que me haya llamado la atención, aún resuena en mí ese ‘canto de hinchada’ que durante mi infancia’ me enseñaron mis recreadora: “Ganamos, perdimos, igual nos divertimos...”*

*Hoy, como animadora de grupos, es muy raro que pueda plantear un juego de competencia para divertir*

---

<sup>2</sup> Al hablar de formatos de juego, hacemos alusión a las distintas formas que puede adquirir un juego para ser jugado, ej: juegos de mesa, juegos motores, juegos orales juegos de dramatización, juegos de escondida, juegos de persecución y otras muchas clasificaciones.

---

<sup>3</sup> Ver en el blog [www.redludicariosario.blogspot.com](http://www.redludicariosario.blogspot.com) el texto “la ingeniería lúdica”.

*a los grupos, y si lo hago no es por otra cosa que por consolidar a cada uno de los subgrupos, es decir que lo utilizo como técnica de animación”.*

Considerando las “matrices lúdicas” como un elemento clave en la creación de juegos podemos intentar preguntarnos: ¿a qué jugaba cuando era niño/a?, ¿cuáles eran los temas de mis juegos?, ¿cómo jugaba?, ¿qué rol ocupaba en el juego?, ¿quién y cómo me enseñó a jugar? ; y luego volver a preguntarnos de esta otra forma : ¿a qué juego ahora?, ¿qué formatos de juego prefiero?, ¿cómo juego, que rol asumo dentro del juego? , y finalmente ¿cómo enseño a jugar?. Seguramente encontraremos una semejanza que no es casual sino que tiene que ver con que enseñamos a jugar y creamos juegos desde nuestras propias matrices lúdicas y de aprendizaje.

### **La cuestión de la creencia:**

Al proponer juegos un factor crucial es “la creencia”. Existe en toda partida de juego una “ceremonia de iniciación” donde *lo concreto* a partir de ser iniciado el juego tiene que ser “asesinado” para que, coloreado por la fantasía, de paso a la capacidad imaginativa<sup>4</sup>. Así tenemos que esta ceremonia de iniciación empieza con la primera “creencia” de uno de los participantes, sobre esa creencia, sobre esa proyección van a proyectar los demás.

*“-Dale que empezamos*

*-¡No cuento!...*

*-¡El último salva a todos!...*

*-¡Vale “Pica” para todos!...”*

Al proyectar sobre la proyección del otro cada jugador se convierte en un “creyente” y entonces la creencia comienza a circular....Veamos otro ejemplo: Cuando un niño se pone una capa y espada al costado, los niños lo ven como a El Zorro y a partir de creer en él empiezan a tejer posibles historias a ser jugadas.

Cuando la proyección es compartida nadie duda. Sólo basta un interlocutor, un testigo que diga “¡SI!” para que la creencia empiece a circular entre todos. Lo importante es el convencimiento del primero y al respecto diré: la identificación no es con la persona que creyó, ni siquiera con el objeto de la creencia, **la identificación es con la manera de creer del otro.**

Lo que convence e invita a jugar es *la manera de creer*. La forma en que el otro nos muestra su creencia es importante y al creer y desprenderse de la dimensión de lo concreto, ese otro abre un espacio para que los otros jugadores se proyecten en él/ella y entre todos construyan el mito del juego<sup>5</sup>.

En esa forma especial de mirar lo concreto y de “creer” en esa mirada se construye la matriz en relación a lo creativo<sup>6</sup>. Creer no es solamente ver, sino

---

<sup>4</sup> Sugerimos leer en el blog antes citado el texto “La ingeniería lúdica” de kac, M.

---

<sup>5</sup> Uno de los elementos mágicos más apasionantes del juego es el MITO que se crea con cada juego. Éste está construido a través de diferentes creencias de un grupo de personas que han internalizado una singular forma de creer.

<sup>6</sup> Todos tenemos la capacidad innata de crear, pues crear no es más que conectar datos transformando realidades, tanto internas como externas, en la búsqueda continua de

complementar la visión con la emoción o el ceñimiento correspondiente. Cuando recuerdo un juego ‘veo’ la imagen y simultáneamente revive la emoción que alguna vez le produjo. La predisposición del creador es a mirar lo concreto con una mirada imaginaria y además a *quedar impregnado con esa mirada* y lo más importante a creer en ella a través del tiempo<sup>7</sup>.

Existe una estrecha relación entre el desarrollo lúdico-infantil y el tipo de creación posterior, Ricardo Rodulfo<sup>8</sup> planteó alguna vez que “donde el jugar era adviene el trabajo” y yo creo que así es. Muchas veces se supone que a la edad adulta ya no se juega de la misma manera que cuando éramos chicos... Pero la capacidad lúdica, la capacidad imaginativa se desarrolla y esta se amplía; no sólo se es creativo al participar o crear juegos, sino al poder expresarse en cualquier forma lúdica, también en el modo de estudiar, trabajar, ser, hacer y estar en el mundo.

El tipo de desarrollo de la zona lúdica propia de cada ser humano hace al modo en que organizamos nuestra conducta imaginaria, al modo donde “lo loco” o “la locura” se estructura con coherencia.

### **Acerca del poder jugar con otros:**

Crear situaciones de juego grupales es como jugar al dominó. Hay que buscar una ficha para colocar al lado de los otros jugadores, una ficha que tenga por lo menos una parte igual. Y si no hay, se pueden tomar fichas del pozo o, pasar. Esto en idioma de juego significa dejar jugar al otro y saber esperar en silencio observando sus posturas y movimientos, para que en algún momento podremos colocar otra ficha con algo idéntico a la que puso el otro jugador y con algo distinto, es decir con algo que el otro no tiene y lo atrae hacia nosotros.

---

construir a partir de destruir...cuando podamos darnos permiso para crear y jugar con cierta periodicidad, cuando hayamos aprendido a ser respetuosos de la intuición reconociendo en nuestro andar esa particular forma de conocer asociando imágenes, sensaciones o ideas, sabedores de que esa facultad no es privativa de los genios, seguramente ya estaremos frente a un nuevo modo de vivir.

<sup>7</sup> Al jugar, al jugarse en serio, uno cree lo que ve, pero suele suceder que al interrumpirse ese juego, solo quedan pocos devotos, religiosos o artistas. La mayoría vuelve generalmente a lo concreto.

<sup>8</sup> Rodulfo, R.: “El niño y el significante” Ed. Paidós

# Anexo

## **El juego de LOS CAVERNÍCOLAS:**

Edades: 4 a 8 años

Cantidad de chicos: 10 en adelante

Materiales: Música de cavernícolas -garrotes - vinchas con hueso en la cabeza -traje de cavernícolas.

Espacio: se debe poder desplazarse y correr

Motivación: hablar de los picapiedras/ cavernícolas/ *Jurasik Park* y todo lo que se te ocurra

Inicio: relatar como cuento:... “había una vez hace mucho...mucho pero mucho tiempo.....

Un grupo de nenes y nenas prehistóricos que estaban muertos de hambre.

Ya casi se habían extinguido los dinosaurios en el mundo y estos pobres cavernícolas no tenían nada para comer....

Los chicos parados todos contra una pared o en un sector como si fuera la cueva donde vivían...

\*Haciendo un movimiento de hambre en la panza le gritaban a su madre (coordinadora):

-“Uaua” tener hambre, “Uaua” tener hambre.

La madre desesperada le dice: no se preocupen yo voy a ir al súper a comprar salchichas pero no existen los súper ni las salchichas, etc....

\*La madre establece así un dialogo ridículo hasta que por fin le dice:

Desarrollo:

-Bueno yo ir a cazar al último dinosaurio de este lugar, ustedes quedarse acá y no moverse

\*La madre comienza a caminar con su traje de cavernícola y hueso en la mano, media encorvada mientras los chicos la persiguen atrás in que ella se de cuenta, un momento ella se da vuelta porque presiente que los chicos se mueven y entonces los chicos se agachan y se quedan duros como piedras del camino. La madre se rasca la cabeza y sigue caminando y a los 2 o 3 pasos vuelve a darse vuelta, sucede lo mismo con los chicos y así sucesivamente hasta que en un momento al darse vuelta dice son ellos y los sale a correr, los chicos se escapan y se meten en la cueva.

Al chico que agarra, le hace *chas chas* (como todas las madres del mundo cuando están enojadas) y le da un garrote de plástico para que si no sabe quedarse en la cueva, vaya a cazar con ella.

Se juega varias veces y los nenes que quedan sin atrapar ganan.

Cierre: todos en fila y cantando la canción cavernícola se van a cazar y en realidad se van a la mesa a comer.

“el hombre de la cueva fue a cazar un animal, un animal los chicos de la cueva van a cazar un animal, un animal

y cuando lo encuentren van a gritar, van a gritar, van a gritar:

Ahhh!!! (Gritan todo junto)

## LOS INDIOS

Los indios son chiquitos y están contra la pared o en un refugio.

La mamá o papa indio les dice que tiene que ir a ver si viene algún enemigo y que ellos deben quedarse ahí.

Para asegurarse que se queden les va a dar un 'sermón indio'

(Piernas semi abiertas y brazos cruzados adelante en posición india)

Oteki tiki

O teki toco

O walkie talkie

Aio.

-Yo ir a ver que no se acerque ningún enemigo, ustedes quedarse acá.

-¿Entendido?.

- Hau (dicen los indios levantando una mano).

La mamá india se da vuelta y haciendo sonido de indios se va hasta que se detiene y exclama:  
¡yo escuchar a alguien caminando!.

Los indiecitos la han perseguido (desobedeciendo a la madre) pero cuando esta se frena, se agachan como si fueran piedras en el camino.

La mamá se da vuelta pero hace que mira a lo lejos y por encima de ellos diciendo

-Yo no vera los indiecitos, seguro que se han ido a dormir, yo seguir mi revisión

La escena se vuelve a repetir 3 veces y la madre está cada vez más preocupada porque no encuentra a los indios con su mirada hasta que mira para abajo y los encuentra y exclama :

¡Ahí estar ustedes indios desobedientes!

Los indios corren hacia el refugio y al que agarra la mamá (que era una india y mucho no sabía de las nuevas formas de tratar a los chicos para que entiendan, les pega un chas chas en la cola y les dice que ahora Irán a revisar el campo con ella.

Vuelve todo a empezar hasta que queda u solo indio que es el ganador.

## EL INDIO DORMILÓN:

Edades: DE 2, 2 1/2 EN ADELANTE HASTA 4 AÑOS APROX

Materiales: Vinchas de indios, pintura para la cara, música acorde

Inicio: la actividad y/o juego se introduce con la música de los indios...se los hace escuchar y se les dice que los indios grandes están por llegar. Han ido a cazar animales para poder comer y cuando lleguen los quieren ver a todos bien arreglados para comer.

Desarrollo: Con mímica los indios hacen que se bañan, que se lavan bien la cara dientes, orejas, etc. Se miran al espejo, pero para ser verdaderos indios les falta la vincha y la pintura.

\*El coordinador se las pone y los pinta y cuando terminó bailan juntos la danza india.



Cuando terminan de bailar el coordinador dice que tiene sueño y se va a dormir hasta que lleguen los indios grandes y les pide a los indiecitos que no lo molesten...

Los indiecitos se acercan al indio mayor que está dormido y le gritan ¡NO TE DUERMAS! EL INDIO MAYOR HACE QUE NO ESCUCHA y los indiecitos le vuelven a gritar hasta que el indio mayor hace que se levanta enojado y los corre. Al que agarra se va a dormir con él...así hasta que lo hacen varias veces y....

Final: el coordinador pone otra vez la música que indica que los indios vienen al galope y les dice:

-¡Escuchen ya llegan los indios grandes, vamos a ponernos bien para que nos vean!

Todos se sientan en canastita india y poniéndose una mano sobre las cejas hacen que los ven llegar...

### **INDIOS Y PIRATAS:**

EDAD: 5 años en adelante.

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 20 a 30.

#### MATERIALES:

Vinchas de indios y pintura para la cara.

Vinchas de piratas y espadas de goma Eva.

Música de indios.

Música de piratas.

Elástico gigante.

INICIO: se incentiva a los participantes haciéndolos escuchar la música de los indios que vienen a caballo. Se dramatiza la situación proponiéndoles montar ellos también a caballo y escaparse ¿pero escaparse de quién?, se pregunta el coordinador/a, -Ah! Ya me acuerdo, de los piratas!!! (pone la música de los piratas y corporalmente trata de dramatizar a los piratas), los chicos lo /a imitan.

Luego les propone sentarse en ronda ya que les va a contar "la verdadera historia de los indios y los piratas":

"Resulta que los piratas, siempre venían a estas tierras, no porque quisieran robar, como siempre se dice que eran malos y ladrones, sino porque se habían enamorado de un grupo de indios que vivían en una tribu de estas tierras.

Un día los piratas se animaron y mientras los indios dormían vinieron con sus grandes barcos y se quedaron en las playas para mirar a ver que hacían los indios..."

-¿Quiénes van a ser los indios y las indias pregunta el coordinador mostrándoles las vinchas?

-¿Quiénes van a ser los piratas pregunta el coordinador mostrándoles a ellos /as también las vinchas?

DESARROLLO: se dividen los dos equipos y se trabaja con las dos músicas: los indios/as una

vez disfrazados se ponen en ronda y se presentan bailando su danza india,

Lo mismo hacen los piratas.

El juego tiene dos variantes:

Se puede hacer un juego de persecución donde los indios van a espiar a los piratas que yacen dormidos y borrachos (se aclara que eso era cierto, borrachos eran borrachos) en la orilla, y cuando los despiertan los piratas los intentan agarrar y al que agarra queda prisionero de amor en el barco y después se puede hacer al revés ó:

Los piratas tienen un elástico a modo de barco que levantan bien alto y los indios asombrados por lo desconocido se meten para ver que hay , los piratas los atrapan descendiendo el barco/elástico , se juega dos o tres veces para ver cuál es el indio que queda sin atrapar y luego se hace al revés.

CIERRE: indios y piratas deciden dejar de asustarse de sí mismos y los indios le enseñan a bailar su danza y los piratas lo mismo.