27.° Coloquio Internacional de Estudios de Juegos de Mesa:
Coleccionismo de juegos e historia a través de los juegos en la RDA
8-11 de abril de 2025

Mg (Dnda). Stela Maris Ferrarese
museodeljugueteetnico@gmail.com
Museo del Juguete Étnico Allel Kuzen

Los juegos de tablero de los pueblos indígenas sudamericanos y su aplicación a la enseñanza de la geometría:

Resumen:

El juego es parte importante del proceso de socialización humana. el juego es más que una acción vacía e inútil que sólo sirve para entretenerles, afirmamos que es una conducta humana que funda su origen en lo que Winnicott (1972) al igual que Bateson (1992) denominan *jugar* como un modo de interactuar desde los primeros momentos de la vida y que varía conforme se da el proceso madurativo del individuo que tal como manifiesta Piaget (1964). La clasificación y seriación de las figuras se da a partir de los 7 años de edad etapa en la que cursa la escolaridad primaria. Y a partir de los 8 años de edad las reglas comienzan a ser parte de sus juegos. Por ello los juegos de tablero de los pueblos indígenas además de ser parte del patrimonio cultural de Argentina (registro 2017) permiten iniciar al alumnado en la enseñanza de la geometría. Al jugar van internalizando las figuras que constituyen el tablero: triángulos, cuadrados, líneas rectas, perpendiculares, etc. que luego trasladan a la clase de geometría. De esta manera unimos la recuperación y transmisión de los juegos indoamericanos y enseñamos geometría valorando el rol del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje.

De las operaciones concretas en el cual ya los infantes pueden respetar reglas situación que da lugar a una profunda modificación en los juegos practicados en los estadios anteriores: surgen los juegos reglados y de equipos.

Introducción:

En primera instancia como investigadora del juego en diferentes culturas y ambientes sociales me he preguntado ¿porque se juega? ¿Cuál es la causa por la que jugar atrae tanto a las personas?

Si bien muchas especies del reino animal también juegan, éstas, a lo largo de su evolución pierden el interés en él (Bateson, 2005 en Valdez, 2022, p. 31), lo que no sucede con la especie humana que no sólo no abandona el juego, sino que su interés por él perdura durante toda su vida (Langley y Lister, 2018). Además, la especie humana puede crear y participar de juegos con reglas (Valdez, 2022) como es el caso de los juegos de tablero.

Es sabido que aprender a jugar es un acto que el ser humano realiza desde el momento mismo de su nacimiento ya que es el medio que sus padres utilizan para comunicarse con el niño (Whiebread, 2012).

En concordancia con ello, Winnicott (1979) afirma que el juego es la herramienta mediante la cual los infantes transitan el desarrollo de su personalidad, acompañada por juguetes que cumplen la función de objeto transicional.

Las investigaciones acerca del aprendizaje humano desde el momento de su nacimiento son diversas y desarrolladas desde una diversidad de teorías. Pero podemos señalar con seguridad que aprender es un proceso de adquisición de habilidades cognitivas y psico-neuro-motrices que se dan mediante la observación, la interacción, la educación formal e informal, etc.

En otras palabras, el juego encierra en sí mismo diversas posibilidades para el ser humano Tal como manifiesta Fink (1979) quien señala la existencia de tres tipos de juegos diferentes: el juego sacro, el del mundo y el cultural que representa el juego humano que considera es un rasgo *fundamental de la existencia de la humanidad*:

> [El Juego] impera y gobierna de punta a cabo la entera existencia humana, y determina esencialmente su modo de ser– y también el modo del comprender humano del ser. Atraviesa los otros fenómenos fundamentales de la existencia humana y está con ellos indisolublemente trabado y entrelazado (en Holzapfel, 2009, p. 115).

Según el autor el juego en algunas culturas, como las indígenas sudamericanas, además, ha sido un medio para comunicarse con el Mas Allá.

En este caso particular del estudio de los juegos en pueblos sudamericanos abordare el proceso de transmisión de los juegos relacionados con el aprendizaje de la geometría.

Experiencia:

En el marco de la investigación sobre juegos de los pueblos indígenas Sudamericanos que desarrollo desde 1982 durante el ejercicio de la docencia en educación física escolar en

MUSEO DEL JUGUETE ETNICO

conjunto con docentes del área matemáticas inicié la enseñanza a infantes de primero grado, 6 o 7 años de edad, en la visión de figuras geométricas diversas entre las que incluí recorrido sobre líneas y figuras geométricas de un tablero del juego komikan y una variante de la rayuela.

La teoría psicológica que induce a esta aplicación es la psicogénesis. El alumnado visualiza las formas pintadas en el suelo en tamaño gigante y las recorre de manera libre y también mediante la guía de flechas.

Así por ejemplo se hacer recorrer las figuras que componen el tablero de komikan por el contorno del tablero como una sola línea, luego por separado: cuadrado, triángulo. Posteriormente recorrer solo el triángulo y tratar de realizar un recorrido continuo. Idean en el cuadrado, pero sin utilizar las líneas diagonales. Posteriormente se les realiza un juego de ubicarse en un extremo y correr hacia el otro.

Igual se realiza con la rayuela tradicional generando recorridos libres y coordinados por el docente.

Esa actividad se complejiza en los niveles de segundo y tercer grado. En este grado como los infantes ya pueden esperar su turno en el caso de las diagonales del tablero del komikan y otros juegos de tableros utilizados se realizan juegos de jugadores enfrentados que al llegar a un punto central deben redirigir su recorrido hacia el sector contrario a su oponente.

En el caso de la rayuela el juego comienza a ser utilizado como juego en la clase y los recreos.

Ambos juegos al igual que un conjunto de otros juegos a partir de cuarto grado se incluyen en las clases de educación física en interacción con las áreas de Ciencia sociales, Ciencias Naturales, Educación Plástica y Educación Musical, pero esto ya responde a la interacción con otras áreas del aprendizaje escolar.

Relación Juego Geometría:

La relación comienza desde la percepción visual de los infantes quienes sin ser conducidos a fijar las figuras geométricas triangulo, cuadrado, rectángulo y las líneas rectas, diagonales, etc. las van conociendo y fijando mentalmente mediante la acción lúdica.

El proceso de relación se da cuando ellos ven las figuras en el pizarrón.

Ausubel (1963) “The Psychology of Meaning Verbal Learning”

© MUSEO DEL JUGUETE ETNICO © MUSEO DEL JUGUETE ETNICO

Bruner (1956) A Study of thinking