

EL JUEGO EN LA PRÁCTICA MUSICAL: UN LENGUAJE EXPRESIVO EN EL RECREO ESCOLAR XL DE FUNDACIÓN VALDOCCO DE EL CALAFATE.

Noelia Silvana Di Lorenzo

UCASAL (Argentina)

Introducción

El Recreo XL es una actividad semanal que realizan los alumnos de la Fundación Valdocco en la Escuela Primaria de El Calafate, Santa Cruz. Es una propuesta educativa muy creativa que promueve diversas formas de movimiento y expresión, incluyendo actividades musicales. Su valor como objeto de estudio en la materia “Pedagogía del Juego” de la Licenciatura de Lenguajes Expresivos UCASAL radica en la posibilidad de desarrollarlo junto con los aportes de los autores de la cátedra, acercándonos a una comprensión de los conceptos citados en la trayectoria de la cursada. Esta innovadora actividad escolar convierte al juego en protagonista, destacándose como un recurso pedagógico significativo. El juego ha sido ampliamente reconocido como un componente esencial en la cultura humana, especialmente en el contexto del desarrollo infantil. Huizinga (1938) y Caillois (1958) conceptualizan el juego como una actividad cultural cargada de significado, en la que los participantes crean sus propias normas y significados, distanciándose de la vida cotidiana para entrar en una realidad alternativa (Rivero, 2016). Esta dinámica lúdica, en la cual los jugadores se sumergen de manera libre y voluntaria, permite no solo la creación de un espacio de entretenimiento, sino la construcción de significados profundos, culturales y sociales. En el contexto educativo, la música emerge como un lenguaje expresivo privilegiado, en el que el juego y el arte se entrelazan, proporcionando a los niños

un medio para representar y explorar sus experiencias internas y su relación con el entorno. En este trabajo se evidencia cómo el recreo escolar, y específicamente el recreo denominado XL, se convierte en un escenario idóneo para la expresión de los niños a través de la música como un lenguaje lúdico y culturalmente significativo. Esta investigación se centra en observar las dinámicas de juego musical espontáneo en estudiantes de nivel primario, explorando cómo el juego en este contexto es un espacio donde la creación de significados y la libertad de expresión se manifiestan mediante interacciones sonoras que fortalecen la identidad y las habilidades sociales de los participantes. Este análisis se estructura en tres partes: primero, una breve contextualización de la práctica observada en el recreo; segundo, un desarrollo teórico que aborda los conceptos de Huizinga, Caillois, Schmitt y Gadamer sobre el juego y su relación con la música; y, finalmente, una reflexión sobre el valor del juego como lenguaje expresivo y su impacto en la formación integral de los estudiantes.

Objeto de estudio y contexto

Este estudio analiza el papel del juego en la práctica musical espontánea, observando a estudiantes de nivel primario durante el recreo XL. Este espacio, caracterizado por su ambiente de libertad y expresión, permite a los niños manifestar sus intereses y emociones en un entorno seguro y abierto, donde pueden expresar su creatividad sin las limitaciones propias de la rutina de clase. Los sujetos observados son estudiantes de edades entre ocho y diez años, quienes durante el recreo tienden a agruparse en actividades musicales, explorando rítmicamente sus capacidades expresivas y construyendo una cultura propia mediante juegos sonoros. La observación del recreo XL en la Fundación Valdocco revela cómo un entorno recreativo cuidadosamente estructurado favorece la socialización y la creatividad.

El Recreo XL permite a los niños escoger entre actividades de movimiento y expresiones más tranquilas, apoyando la libertad de elección y el interés personal. Además, con la presencia de música y propuestas lúdicas, el ambiente se torna colaborativo y enriquecedor, lo cual es clave para fomentar interacciones lúdicas y de cohesión social, fortaleciendo así su sentido de pertenencia y comunidad

Desarrollo

Conceptos de Huizinga y Caillois sobre el juego

Para J. Huizinga, el juego es un acto cultural inherente a la condición humana, tanto que acuña el término *homo ludens* para resaltar el papel fundamental del juego en la civilización. En su concepción, el juego es una actividad voluntaria y libre, en la cual los participantes crean significados propios y estables que los distancian de la vida cotidiana (Rivero, 2016). En este sentido, el juego adquiere un papel esencial como creador de cultura, en tanto permite a los individuos establecer un espacio alternativo que sigue sus propias reglas, produciendo una “realidad aparte” (Huizinga, 1938). Caillois (1958) amplía esta visión al clasificar el juego en dos categorías principales: *paidia*, que representa la espontaneidad y la creatividad sin restricciones, y *ludus*, que alude a la estructura y las reglas. Estos elementos resultan observables en el recreo, donde los estudiantes, al interactuar musicalmente, combinan tanto el aspecto espontáneo de la *paidia* como las reglas implícitas de la *ludus*, respetando turnos y secuencias en sus expresiones musicales. Así, el juego en el recreo permite a los niños construir una experiencia lúdica y expresiva que refuerza su identidad y crea lazos sociales a través de un lenguaje propio. La combinación de estos elementos es visible en la forma en que los niños utilizan ritmos y patrones en sus actividades de juego musical, mostrando respeto por las “reglas del juego” y, a su vez, disfrutando de la libertad expresiva.

Rivero aborda el juego como un derecho fundamental en la infancia, especialmente en contextos educativos. Define el juego como una práctica saludable y culturalmente significativa, en la cual el niño, a través de actividades miméticas y un compromiso corporal, desarrolla bienestar y participa de su entorno cultural. Esta perspectiva refuerza la idea de que el recreo, y especialmente el recreo XL, es un espacio valioso no solo para la diversión, sino para el desarrollo emocional y social de los niños, al permitirles explorar sus identidades en un entorno seguro y orientado al juego. La autora resume que, según Huizinga, el juego “traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física” y

que “es una función llena de sentido”, lo cual explica cómo el juego en el recreo constituye una experiencia significativa y culturalmente enriquecedora para los niños.

Schmitt: La música como juego y lenguaje cultural

Thomas Schmitt sostiene que la música comparte con el juego la capacidad de estructurar una realidad propia mediante reglas que, al mismo tiempo, proporcionan libertad creativa. La música, para Schmitt, se presenta como una forma de juego en la que el lenguaje y las reglas son esenciales para su desarrollo, pero donde el jugador, o en este caso, el músico explora una libertad expresiva dentro de esas normas. Esta combinación de libertad y estructura se refleja en el acto de crear música en el recreo, donde los estudiantes utilizan sonidos, ritmos y melodías espontáneas para interactuar y expresar sus sentimientos de manera lúdica y significativa.

La práctica musical observada en el recreo, entonces, puede entenderse como una actividad cultural significativa, donde los estudiantes no solo reproducen sonidos o imitan lo aprendido, sino que construyen su propio “juego de lenguaje” (Wittgenstein, citado en Schmitt, 2013), usando la música como una autoafirmación de su identidad y un medio de comunicación dentro de su grupo. Este aspecto lúdico y creativo en la música permite que los estudiantes se acerquen al arte y a la expresión de una manera íntima y genuina, experimentando un tipo de comunicación que, aunque no verbal, es profundamente significativo y culturalmente valioso.

Schmitt (2013) afirma que “la música es un juego con notas que permite una autoafirmación del ser humano, similar al *Sprachspiel* de Wittgenstein” (p. 264), lo cual se observa en el recreo cuando los niños utilizan la música para expresar sus emociones y fortalecer su sentido de comunidad. Sostiene que la música puede considerarse un juego debido a su estructura y su naturaleza de “lenguaje de juego” (*Sprachspiel*), similar al concepto de Ludwig Wittgenstein. La música, en este sentido, permite a los niños explorar un espacio de creatividad y autorrepresentación, donde pueden experimentar reglas musicales mientras gozan de libertad para expresarse. Esta combinación entre estructura y libertad se observa en las actividades de música del recreo XL, donde los niños no solo se expresan,

sino que construyen significado en conjunto, creando una "obra" lúdica que trasciende el momento y refuerza sus lazos y sentido de identidad

Gadamer: El juego como autorrepresentación

Gadamer introduce el concepto de juego como un fenómeno que trasciende al jugador, sugiriendo que el “sujeto” del juego no es el jugador, sino el juego mismo, el cual toma control sobre el participante, sumergiéndolo en una actividad de autorrepresentación (Orueta, 2013). En este contexto, el juego es tanto un medio de expresión como un fin en sí mismo, una dinámica en la cual el jugador abandona su conciencia de sí mismo para fusionarse con la actividad lúdica. Gadamer observa esta característica en el arte y propone que, de manera similar al juego, el arte se convierte en una forma de autorrepresentación donde el participante, ya sea espectador o creador, se sumerge en la obra como parte de la experiencia estética.

Esta idea es aplicable a la práctica musical observada en el recreo, donde los niños, al “jugar” musicalmente, se entregan al flujo de la actividad sin preocuparse por la precisión o perfección de su ejecución. En esta autorrepresentación, los estudiantes participan en una experiencia artística, donde el sentido de la música no se centra en el resultado final, sino en el acto mismo de creación y exploración sonora. La música, en este caso, actúa como un vehículo que permite a los niños explorar y expresar aspectos de sí mismos, desarrollando una identidad lúdica y social dentro de un espacio común (Orueta, Gadamer).

Reflexiones finales

La observación del juego musical en el recreo demuestra que la música no solo es un medio de entretenimiento, sino un lenguaje expresivo que facilita la creación de un espacio de libertad y comunicación entre los niños. En el contexto educativo, el juego musical permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales, como la cooperación y el respeto por las reglas compartidas, al mismo tiempo que exploran su creatividad y expresan emociones de una manera no verbal. En este sentido,

el juego en el recreo se presenta como una herramienta educativa poderosa, que puede utilizarse para enriquecer el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo su capacidad de expresión y su sentido de pertenencia cultural.

Este análisis sugiere que la música, cuando se enmarca en un contexto lúdico, ofrece a los estudiantes una vía para expresar y comprender sus emociones y experiencias de una forma única y auténtica. El recreo XL utiliza el juego musical para promover una participación activa y voluntaria en un contexto que estimula tanto la creatividad como el sentido de pertenencia. Estas ideas permiten sustentar la importancia del juego musical en la formación integral de los niños y su capacidad para fomentar relaciones significativas y una cultura escolar inclusiva. Este trabajo me permite seguir ampliando los conocimientos y guarda estrecha relación con el trabajo final de la Licenciatura. Surgen a partir del mismo más preguntas para seguir elaborando en futuros estudios como los siguientes cuestionamientos: ¿Qué impacto tiene el juego musical en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes?, ¿podría demostrarse que el fomento del juego musical en el recreo contribuye a un mayor rendimiento académico, menor incidencia de problemas de conducta o mejor adaptación social?, ¿cómo podría replicarse el modelo del recreo XL en otras instituciones educativas? o ¿qué elementos específicos de esta práctica podrían ser aplicables a otros contextos escolares, y cómo adaptarlos para responder a las distintas realidades socioculturales?. En suma, el análisis del recreo XL como espacio de juego musical y expresión lúdica muestra que estos momentos, lejos de ser solo un respiro en la jornada escolar, representan oportunidades profundas para el desarrollo integral de los estudiantes. Al permitir que los niños exploren sus emociones y habilidades sociales en un entorno libre y estructurado, el juego musical se convierte en un lenguaje educativo capaz de fortalecer el sentido de identidad y comunidad. Las preguntas planteadas, que invitan a formalizar y expandir estas prácticas, destacan la necesidad de una visión de gestión educativa que valore los espacios recreativos y artísticos no solo como tiempo libre, sino como pilares fundamentales en la construcción de entornos de aprendizaje más inclusivos, creativos y cohesionados. Así, esta exploración sobre el recreo y el

juego musical abre caminos para futuras investigaciones que profundicen en su impacto en la educación,
proponiendo un modelo educativo que incorpore el juego y el arte como elementos esenciales para el desarrollo personal y académico."

Referencias Bibliográficas:

- Di Lorenzo, N. S. (2024). Investigación socio antropológica: Trabajo *de observación y descripción de una actividad cotidiana: Recreo XL*. Licenciatura en Lenguajes Expresivos, UCASAL.
- Orueta, S. D. (2013). Gadamer: El arte entendido a través del juego. *Scientia Helmantica: Revista Internacional de Filosofía*, 2(2), 80-98.
- Rivero, I. V. (2016). *Dimensiones para pensar el juego como práctica saludable y derecho de la infancia*. Infancia, Educación y Aprendizaje, 4(1), 203-229. Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina.
- Rivero, P. (2016). *Huizinga y Caillois: Reflexiones sobre el juego y la cultura*. Enrahonar: Quaderns de Filosofia, 56, 21-35.
- Schmitt, T. (2013). Música como juego. *Brocar: Cuadernos de Investigación Histórica*, 37, 263-286.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Di Lorenzo, Noelia Silvana. (2025). El juego en la práctica musical: Un lenguaje expresivo en el recreo escolar XL de Fundación Valdocco de El Calafate. En: <http://quadernsanimacio.net> n° 42, Julio 2025; ISSN: 1698-4404