



Autora: Carral, María Fernanda

Artículo de revista
Tun Tun ¿Quién es?

Año: 2021

Carral, M. F. (2021). Tun Tun ¿Quién es? *Minka, recreación y lúdica*, (3), 33-37. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/410>

Tun Tun ¿Quién es?¹

María CARRAL²

La Pampa, Argentina

² Nació en Buenos Aires en el otoño de 1963. Es actualmente coordinadora académica del Postítulo Juego y Jugar en las Prácticas Educativas del ISEF “Ciudad de General Pico”. Se ha desempeñado como profesora de EF por más de 30 años en todos los niveles educativos y en colonias, campamentos y kinderclub. Los últimos 30 años fue también docente en el ISEF General Pico en el área de juego y expresión, prácticas en ambientes naturales y coordinadora del Taller de Práctica de Enseñanza. Fue rectora del ISEF entre 2018 y 2019, hasta su jubilación. Le gusta bailar tango y folclore, tejer, leer, cantar y últimamente jugar con sus pequeñas nietas.

Email: mfcarral@yahoo.com.ar

Un patio, un juego

“Tun Tun ¿Quién es?
La paloma y el laurel
¡Abre la muralla!”
N.G

He mirado este patio de escuela y sus juegos tantas veces. Una y otra vez, mi mirada se centró en el mismo juego, que llama la atención por su universo de significados incomprensibles en toda su complejidad.

¹ El artículo pretende abordar la tensión juego-escuela en clave de derecho y juega metafóricamente entre dos discursos lúdicos: un juego, una poesía. El título del artículo y varios fragmentos del mismo pertenecen al poema de Nicolás Guillén “La Muralla” (Guillén N, Antología Mayor, Ed. Diógenes S.A. 1974, México) musicalizado por el grupo chileno Quilpayún: <https://www.youtube.com/watch?v=BJebLiBCykk>

La muralla es jugada por casi todo el grupo de sexto año de la escuela primaria; diría que es en sexto cuando se instala como ritual del recreo largo aunque tiene sus preliminares: les niñas atraviesan sectores del patio a medida que pasan a los grados siguientes; llegado a sexto año y a ese sector del patio que “les toca” para el recreo, ellos se lo apropian jugando a La Muralla.

En esta escuela durante el recreo, el patio se divide en zonas para cada grado. Los primeros años tienen recreo en el *patio de tierra*; hay que esperar a quinto año para pasar al *patio de baldosas*; pero ya en cuarto el pasaje se da informalmente -como quien no quiere la cosa- sin consecuencias disciplinarias mientras no ocurra nada que ponga el asunto sobre el tapete.

A través *del jugar* a La Muralla parecería producirse una identificación entre lugar y juego; una apropiación real de un sector arbitrariamente

asignado a un grupo (con intención de disciplina-
miento y control de los cuerpos) que a través de
su jugar se transforma en *su lugar*. A la vez *jugando el juego* les niños se desplazan hacia un sector
del patio que no les corresponde y *pasan más allá del límite* del sector a ellos asignado. Precisamente,
el límite del espacio asignado funciona en el
juego como la zona donde el/la muralla³ realiza
sus desplazamientos laterales con intención de
atrapar a los jugadores que pasen por allí. Cada
vez que los jugadores pasan al otro lado del límite
permitido institucionalmente, no permanecen en
el sector prohibido: solamente lo recorren en/
dentro del juego. Esta última idea me lleva a pensar
en el ejercicio de la “negociación” desde una
doble perspectiva:

1. La negociación que es propia del juego, hacia
adentro del mismo para poder jugar: jugadores,
acuerdos, formas del juego, roles, rituales etc.
2. La negociación como ejercicio de rebeldía con
lo instituido a través del jugar: el juego como prác-
tica social liberadora.

Durante los tres años que me dediqué a observar
este juego advertí que (más o menos explícita-
mente) según las épocas y/o maestras que estén
“de turno” en el recreo, circula una regla que pro-
híbe jugar La Muralla. Tal vez, la regla se aplique o
no en relación al vaivén en los picos de accidentes
(caídas, roturas, choques, etc.) que ocurran en el
patio.

La secuencia del juego La Muralla

En este jugar particular de *La Muralla* se observa
una secuencia que va así:

- suena el timbre
- salen chiques corriendo por la galería (esto no
está permitido) hasta la puerta de acceso al patio
- pasan la puerta a empujones, atentos a ese
momento
- a medida que pasan corren hacia la pared que
limita el sector asignado al grupo para el recreo y
se apoyan de espaldas en ella
- el/la último en atravesar la puerta se dirige a *la
rejilla*⁴
- el resto de los chiques empiezan a correr por el
lugar y atraviesan el patio de lado a lado para es-
capar el/la muralla que quedó en el medio (cuan-
do algún jugador grita “no vale chicle” significa
que una vez que inician la carrera para atravesar
la zona custodiada por el/la muralla, no pueden
volver atrás: deben detenerse, modificar el reco-
rrido o continuar hasta el otro extremo mante-
niendo el sentido hacia adelante)
- suena el timbre para entrar
- gritan el nombre de quién quedó “muralla”
- al sonar otra vez el timbre y sólo en los recreos
largos todo vuelve a comenzar, continuar. A veces
acompañado de la voz *el último muralla* pero aun-
que no se diga igualmente funciona.

³ El / la muralla es el nombre con que los niños llaman al que cumple el rol de
murallero/a, el que persigue

⁴ La rejilla es una estructura de hierro que atraviesa todo el patio cubriendo una
especie de alcantarilla de desagüe; divide el patio de baldosas en dos partes y
cada una de ellas corresponde a 5° y 6°

En el Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos, este juego se referencia con el nombre “Patrón de la vereda” (Coluccio y Coluccio, 1998, pág.263) y se explica como “juego infantil en vías de desaparición” (no han visto los recreos de este patio). El número de jugadores no es demasiado importante. Se juega mientras se pueda jugar. Otras fuentes⁵ afirman que el juego se llama también Muralla China y otros nombres para el mismo formato: El Negro, El Viejo, El Loco, El Cazador, El Pescador, Guerreros Avancen, El Patrón de la Vereda. Varios de esos nombres circulan por el patio y la escuela de este escrito. No se puede establecer una fecha exacta de su origen aunque se piensa que es muy antiguo. Con el nombre de El Pescador el juego se menciona en un edicto del rey Eduardo III de Inglaterra (reinado 1327-1377) quien comprometido en la persecución de sus asuntos de estado, perturbado por juegos demasiado ruidosos y salvajes frente al Palacio de Westminster, decidió prohibirlo y desterrarlo de su entorno. De todas maneras tanto adultos como niños continuaron jugando el juego.

Tun Tun ¿Quién es?

El derecho a jugar ¡Abre la muralla!

La Convención sobre los derechos del niño de la ONU (CDN) en su artículo 31 señala: “1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.” Argentina ratificó su adhesión a la CDN en 1989 a través de la Ley 23849; es mucho tiempo desde entonces y en lo discursivo se ha avanzado notablemente en todas las instituciones que se relacionan con los niños. Pero, como se pregunta Carla Villalta (2020, pág. 36) “¿Cómo podría un documento jurídico como la Convención tener la potencia suficiente para desarticular

imaginarios sociales arraigados con tanta fuerza y hace tanto tiempo, en debates tan diversos y complejos?”

El juego es un derecho de los niños y todas tienen derecho a jugar. Los niños se encuentran cada día en la escuela –cuánto falta nos hizo ese encuentro postergado por la pandemia- durante muchos años de su vida. Es decir: la escuela es el espacio y tiempo que el Estado propone y dispone para que las infancias y juventudes construyan su propio mundo y a sí mismas, mientras aprenden el mundo que habitan y transforman. Entonces: si el juego es un objeto de la cultura, que atraviesa todos esos mundos que se cruzan en la escuela donde habitan cada día niños y jóvenes; si el juego es un derecho reconocido para los niños y jóvenes ¿es posible admitir una escuela que *cierra la muralla* al juego y al jugar? El juego descrito en este relato evoca en su nombre a las murallas construidas en la historia de la civilización humana, esos grandes y extensos muros con fines de protección y defensa del territorio que quedaba en su interior ante los peligros del afuera. ¿Acaso la escuela construyó una muralla que se cierra para el juego y el jugar? ¿Es posible que los niños y jóvenes estén y sean ellos mismos en la escuela si el juego queda afuera? ¿El juego y el jugar es considerado un peligro externo del que la escuela se defiende? ¿Qué hace la escuela con el derecho a jugar, con el juego como derecho?

Un estudio sobre los derechos del niño a 30 años de la declaración de la CDN, señala a partir de una intervención realizada en una escuela “... comenzamos a incluir juguetes, juegos, libros y materiales de pintura y dibujo como modalidad para favorecer la explicitación de sus necesidades e intereses. A partir de ello, dos enunciados se fueron instalando: el primero remite a que la inclusión de dispositivos lúdicos y expresivos posibilitaron a los agentes profesionales construir un vínculo favorable con esta población y, el segundo, remite a que el acercamiento de NNyA a dichos objetos y recursos hizo explícita la ausencia de estos en su vida cotidiana, puesto que demandaban juguetes, juegos, libros y pinturas para llevarse a sus hogares” (Fernández E. 2020, pág. 393)

El relato de La Muralla en la escuela que se refiere en esta historia nos permite jugar con algunas ideas.

⁵ Consultar <http://www.ambergerschule-nuernberg.de/pro/Ambergerfest/TextFangspiele.pdf>

*El juego y el jugar es patrimonio de los niños. Ellos se organizan y construyen formas de organización social cuando juegan. Conquistaban ese espacio que les asignan a través del jugar y a la vez desde el jugar se pasan de los límites impuestos, se rebelan, construyen libertad, conquistan nuevos espacios y derechos ejerciendo el derecho a jugar. Comprenden cabalmente lo real y lo ficcional, sin generar problemas o peleas; ni siquiera necesitan verbalizar enunciados o expresiones propios del juego para iniciar acciones o movimientos; no quieren perder tiempo de jugar –escaso– y se entienden así nomás, como por gestos casi imperceptibles. ¿Qué hay del adulto en esta historia, con el juego en la escuela? ¿Qué hay del tiempo y espacio que la escuela otorga al juego más allá del recreo?

*El juego es patrimonio del recreo. Timbre y timbre delimitan el antes, el durante y el después del juego. Los chicos salen a empujones para apropiarse de ese breve tiempo y espacio en el que se puede jugar y se juegan ellos y ellas en sus conquistas, en los desafíos a lo instituido, en las negociaciones entre jugadores del juego, en sus propias subjetividades; pero también en las negociaciones con quienes paran la pelota desde las reglas escolares. Ese momento de jugar y todas las decisiones que allí ocurren les pertenecen, son protagonistas de su historia grupal. La memoria lúdica de la escuela se relaciona con ese juego: desde los peques que lo ven desde el patio de tierra y anticipan cuando aún no les dejan (no les toca) pisar las baldosas, hasta quienes llegan a sexto grado para murallear o *atravesar murallas*. ¿Y qué hay del juego más allá del recreo en esta historia, en el tiempo de la escuela? ¿Qué hay de los niños en el ejercicio de su derecho cuando el tiempo y contenido de la escuela es definido por otros: adultos, programas escolares, reglas que responden a las empresas aseguradoras? ¿Se considera a los niños y su derecho a jugar? ¿Les vemos y escuchamos a ellos?

Si pensamos en uno de los orígenes atribuidos al juego La Muralla en versión conocida como El Pescador, advertimos que mucho ruido y desorden frente a palacio ocasionó su prohibición. Parecido ocurre con el juego en la escuela. Parecido ocurre simbólicamente cuando se juega este juego en versiones con otros nombres.

En el caso de El patrón de la vereda el juego se regula por un cuento o relato acerca del patrón de la vereda, muy malo, que no deja pasar ni jugar a los chicos y todo lo que se va armando con la historia a partir de esa idea: alguien que se cree dueño de la vereda y se interpone al derecho del otro.

Al jugar al Patrón de la vereda, podría leerse una crítica a la propiedad privada o a cierto modo de concebir el espacio público si es que en el jugar se defiende el *derecho de paso*, el derecho a la calle, el derecho de juego, de libertad. El juego del Patrón evoca un hecho común de las infancias de ciertos barrios o vecindarios donde se plantea la disputa por la propiedad y el control de la vereda, de la calle, del espacio común. El juego visibiliza la tensión social que niega, disputa y/o criminaliza la vereda, la calle, la esquina como lugar de los pibes. Recuerdo haber visto y jugado: picaditos, ring-raje, escondidas, rangos y cachurras, rondas, manchas, carreras y vueltas en bici. Recuerdo, también, pelotas incautadas, veredas custodiadas por vecinos y hasta padres que prohibían salir a jugar, cuando las Doñas y los Don del barrio se apersonaban casa por casa a dar su queja por la molestia ocasionada por los niños jugando “en su vereda”

En el caso de El Negrito la dinámica es parecida, sólo que los valores implícitos que conlleva pueden pensarse desde otra perspectiva. La ideología es potente: el negro es malo de por sí. Por ser negro (y malo) hay que evitarlo, no dejarse atrapar, escaparle; el Negrito persigue a los blancos (puros y buenos) que se convierten en sus víctimas (aún cuando la historia demuestra que es a la inversa). En ambos juegos, Patrón de la Vereda y El negrito, se sostienen los elementos simbólicos como reguladores del jugar; las creencias, las historias en torno a los roles (en este caso personajes) son necesarias. En ocasiones hace falta alguien externo al juego que lo sostenga a través del relato. Tal vez en estas últimas formas comentadas se expresen a modo de reminiscencias atávicas, las luchas por instaurar nuevos estados o formatos de las organizaciones sociales en la evolución de la humanidad. ¿Qué papel juega el/la adulto/a, el/la docente cuando se juegan esos textos o historias en el jugar? ¿Qué relato construiría o animaría el narrador? ¿Cuestionando qué valores? ¿Promoviendo qué valores?

Espacio, sectores y lugares

El espacio en que se juega La Muralla en esta escuela es un patio escolar de todos y de nadie: normatizado por las reglas de la escuela, por el sentido disciplinador de cuerpos y géneros, por las pautas sanitarias -¿cómo jugamos en pandemia?- , por las actas de prevención y de actuación en caso de accidentes etc.

El patio de la escuela puede ser uno más, uno cualquiera. Sin embargo si afinamos la mirada, este patio se singulariza. Más de cerca y mejor enfocados podemos verlo como "la parte de una cosa o lugar y sus ocupantes" aún algo impersonal, difuso; apenas un sector con sus ocupantes indefinidos, sin sus vivencias, representaciones, haceres, pensares y sentires... En ese continuo movimiento espacio-sector-lugar que se construye desde el jugar junto con la constitución de memoria lúdica, cada patio en cada escuela puede pasar de la globalidad a una parcialidad original y distintiva: se crean lazos, vínculos, subjetividades. Y con ello, una forma de ser patio percibida como propia, con sus rasgos y avatares singulares, distintivos. Podríamos hablar de "una modalidad relativamente estable [de ser patio] que resulta de las políticas que afectan a esa institución y de las prácticas de sus miembros; el modo en que ambos componentes (políticas y prácticas) son percibidos por sus miembros- actores en el imaginario institucional" (Frigerio G. 1992, pág. 35)

¿Cuáles políticas y prácticas define cada escuela, cada patio, cada muralla que se abre o cierra al juego? ¿Qué papel juegan los actores adultos, docentes de cada escuela, en esa disyuntiva?

Según podamos abrirnos a tantos interrogantes y ensayar respuestas, será la escuela con el juego que tendremos. Allí estarán (o no) recreos, clases, juegos y jugares; risas y cantares, caídas y raspones, normas y sanciones; lluvias con charcos, desafíos y conquistas; soles resquebrajando tierra, vientos de agosto en los pelos, tierra en los ojos; recuerdos e historias, personajes cotidianos. Amigos y amigas que se hacen en el juego. Allí deben estar los niños y jóvenes construyendo a la par con la escuela y los docentes una gran muralla que custodie el juego como derecho (también) en la escuela. Una muralla que transforme la escuela en territorio privilegiado del juego.

Para hacer esa muralla traigan ¡sí! todas las manos: los negros sus manos negras, los blancos sus blancas manos. El juego y el jugar son amigos de la vida, de la libertad, de la rebeldía, de la felicidad. Al corazón del amigo ¡abre la muralla!

Referencias Bibliográficas

- Coluccio F. y Coluccio M. (1998) *Diccionario de Juegos infantiles latinoamericanos*. Bs.As. Corregidor
- Fernández E. (2020) Disputas y tensiones en el abordaje de problemáticas relativas a las infancias y adolescencias escolarizadas. En Isacovich P. y Grinberg J. *Infancias y juventudes a 30 años de la Convención sobre los Derechos del Niño: políticas, normativas y prácticas en tensión*. Bs. As. Edunpaz
- Frigerio G. y otros (1992) *Las instituciones educativas Cara y Ceca* Ed. Troquel
- UNICEF (1996) *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid
- Villata, C. (2020) Prólogo. Derivas y debates: la conformación de un campo de estudios a 30 años de la Convención sobre los Derechos del Niño. En Isacovich P. y Grinberg J. *Infancias y juventudes a 30 años de la Convención sobre los Derechos del Niño: políticas, normativas y prácticas en tensión*. Bs. As. Edunpaz