

Congreso de Educación Física y Ciencias

14º Argentino, 9º Latinoamericano, 1º Internacional

18 al 23 de octubre y del 1 al 4 de diciembre 2021

Departamento
de Educación Física

FaHCE



El Juego En La Institucion Sagrado Corazon De Jesus De Berrotaràn Y Su Presencia En Tiempos De Pandemia

Mateo Olivo: mateoolivo@hotmail.com

Universidad Nacional de Rio Cuarto

Resumen

Esta investigación se realizó para la culminación del título de Licenciado en Educación Física en la Universidad Nacional de Rio Cuarto. La temática abordada es la significancia de los juegos tradicionales en los alumnos de la Institución Primaria “Sagrado Corazón de Jesús” de la localidad de Berrotarán en tiempos de pandemia, desarrollando lo trabajado en las planificaciones antes y durante la pandemia en cuanto a los docentes de asignaturas especiales.

Palabras clave

Juego, Pandemia, Planificaciones.

Introducción

La impronta de esta investigación, es que es realizada en la Institución donde asistí como alumno, transitando jardín, primaria y secundaria. Fue mi puntapié inicial para estudiar el Profesorado de Educación Física, y por añadidura la licenciatura. Cabe aclarar que el juego es un tema que siempre estuvo presente en el transcurso de mis años académicos y como alumno. Considero que hay mucho jugo por exprimir en base al juego. Ya que este, se encuentra a lo largo de la vida en distintas facetas. En la mía, hablando desde lo Universitario,

a través de la materia Conocimiento y Juego, en la Universidad Nacional de Río Cuarto, donde se realizaron prácticas y ayudantías en el nivel inicial, primario, secundario y adultos mayores, poniendo el “presente” el juego en todas las franjas etarias. No siempre fue así, históricamente el juego ha estado asociado a la infancia. La llegada del dos mil, la prolongación de la expectativa de vida y la necesidad de sostener hábitos de vida activa, implicó una revisión de los argumentos teóricos que colocaban al juego sólo en la infancia.

También siendo muy particular, que en este momento el juego cobra otro sentido, ya que nos encontramos en un momento crucial en el mundo: la pandemia. Y nos permite reinventarnos como docentes, y recíprocamente los alumnos. La Covid-19 ha virtualizado, a gran escala y como nunca antes, los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje generando nuevas configuraciones de sentido con relación a la experiencia educativa y a las formas de aprender y enseñar (Scharagrodsky, 2020) Considero que, a partir de esto, el juego toma una posición en la que no se veía mucho. (A partir del aislamiento, y no poder realizar actividades en el colegio) Por ello surgió mi problema y lo que me llamó la atención: ¿Cuál es el significado del juego desde la mirada de los docentes de ramos especiales del Instituto Sagrado Corazón de Berrostarán en tiempos de pandemia?

El objetivo general de esta investigación es conocer el uso del juego en la Escuela Primaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Berrostarán en tiempos de pandemia.

En relación a la historia de los juegos, se indagó como primera instancia, a qué se jugaba en otras épocas, como consideraban al juego como tal, y la importancia del paso de generación a generación, cómo se mantienen con vida y se transmiten “hereditariamente” (Holler, 1989; Menéndez, 1963; Ofele, 1999; Pelegrin, 1984; Plath, 1998).

De esta manera surgen varios interrogantes: ¿Es el juego visto solamente como diversión y entretenimiento? ¿Es un medio para llegar a ...? ¿Cuál es el significado del juego para ...?

En línea a estos interrogantes, se refleja el concepto del actor principal de este trabajo, “el juego” según Mantilla (2016) se entiende al juego como un modelo o esquema socio-cultural propicio para la representación, una propuesta de acción para ser realizada por grupos pequeños -aunque los espectadores pueden ser muchos-. Dicho esquema determina, prevé y

regula de manera explícita y/o implícita el comportamiento del individuo y su relación con otros. El juego, en tanto esquema socio-cultural, tiene significación y es objeto de control social.

Siendo así descripto, se llevará a cabo una investigación en la localidad de Berrotarán, situada a 80 kilómetros de la ciudad de Río Cuarto, se encuentra en el Departamento de Río Cuarto, provincia de Córdoba, que consta de aproximadamente 7000 habitantes de acuerdo al Censo realizado en el año 2010. En la actualidad esta población ha crecido. El pueblo lleva este nombre, Berrotarán, ya que es el apellido de quien dono los campos para realizar la Estación de Tren y luego alrededor las casas, llegando a constituirse en Municipio. Las principales fuentes de ingreso son la agricultura y la ganadería.

En este pueblo, se llevan a cabo diferentes festejos desde hace más de 30 años en cuanto al juego, como por ejemplo el día del Niño realizado en la Plaza del Barrio Progreso donde desde la mañana hasta la noche se comparte un día entero con diferentes juegos, alimentos y regalos para todos los niños que quieran participar de la localidad y localidades vecinas. Contando dicho evento con más de 1500 niños en los últimos años.

El porqué de la elección de esta escuela, es debido a que toman el juego como un eje central, donde los profesores de ramos especiales se encargan de realizar diferentes jornadas en conjunto con todo el cuerpo docente, y también tiene un gran sentido emotivo, ya que pertenezco a la Institución en todos sus niveles.

Aquí en Berrotarán, se encuentran cinco escuelas primarias, de las cuales se tomará una de ellas para la realización de este trabajo final, llamada “Sagrado Corazón de Jesús” (Colegio perteneciente a la Diócesis de la Villa de la concepción de Río Cuarto). Asisten en ella 140 estudiantes de 1° a 6° grado. (Único turno y división)

También siendo muy particular, el supuesto principal de este trabajo es que en este momento el juego cobra otro sentido, ya que nos encontramos en un momento crucial en el mundo: la pandemia. Y nos permite reinventarnos como docentes, y recíprocamente los alumnos y familias. Considero que, a partir de esto, el juego toma una posición en la que no se veía mucho. (A partir del aislamiento, y no poder realizar actividades en el colegio) ¿Qué maestros

son los que colocan al juego en su planificación?, ¿Dónde lo ubican?, ¿con qué intención?, ¿qué cambió en tiempos de pandemia? ¿Qué paso con las asignaturas especiales? ¿Y qué con el juego?

Pensando, en el primer capítulo a la planificación antes, durante y en este momento (en relación al aislamiento preventivo) A modo de hipótesis podría decir que los docentes están trabajando diversas formas de juego, que antes, sin pandemia, quizás no trabajaban.

En relación al segundo capítulo, considero, a mi modo de ver que los docentes, en alguna instancia, promovieron juegos que hayan realizado en su infancia, y que, debido al ser tradicionales, seguirán perdurando a lo largo del tiempo.

A partir de ello, en el capítulo numero 3 lo informa, el tiempo en aislamiento nos ha hecho considerar de una manera todavía más puntillosa lo planificado y de qué manera llevarlo a cabo en relación a lo que se venía brindando antes de la pandemia. Y el capítulo número 4, va plenamente relacionado con el significado del juego en tiempos de pandemia, ¿Es visto de la misma manera: ¿antes, durante y en la actualidad teniendo en cuenta los sucesos actuales? La pandemia, de alguna manera, ¿Ayudó a revivir juegos que no estaban tan inmersos en la actualidad?

El porqué de la elección de estos capítulos, es porque se organizan alrededor de los supuestos teóricos guiados en la entrevista. En el caso de la planificación, (por más que dentro de la clase surjan infortunios necesarios para el juego) nos permite tener en cuenta cual es el objetivo que se quiere lograr realizando ciertas acciones lúdicas. Surgiendo este interrogante e invitarlos a reflexionar sobre la temática propuesta: ¿Cuál es el uso del juego en las asignaturas especiales de la Escuela Primaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Berrotarán en tiempos de pandemia?

Resultados centrales

Se puede apreciar a lo largo de la investigación, que, dentro de la Institución Sagrado Corazón de Jesús, y específicamente en las asignaturas de ramos especiales se realizan trabajos en conjunto, brindando de esta manera, una planificación propia de cada materia, y a su vez, el

encuentro con las demás para desarrollar proyectos o talleres que involucran a los estudiantes a actividades interdisciplinarias. Promoviendo al juego como un factor clave de encuentro. (Jornadas, talleres de juegos con la familia)

Los docentes explicaron, que utilizaron en mayor medida al juego durante la pandemia, para salir de lo teórico, y brindarse a los movimientos a través de formas jugadas. No solamente para salir de lo cotidiano, sino que también para que los estudiantes puedan realizar algo distinto en cuanto a las asignaturas, sin dejar de lado los demás contenidos a trabajar.

En cuanto a los juegos que brindaron los docentes, muchos de ellos fueron los que realizaron en su infancia, ya sea por gusto, por disfrute, porque se sintieron identificados, y lo fueron amoldando a los objetivos planteados de cada clase. En cada proyecto en donde se vinculaba a varias asignaturas, siempre hubo una reciprocidad de contenidos y juegos que se pudieron plantear teniendo en cuenta características de cada materia.

Los docentes han incorporado a lo largo del proceso de aislamiento la posibilidad de realizar las diferentes actividades jugadas con el grupo conviviente. (Siempre recordando que los padres se sentían identificados con los juegos, ya que ellos los realizaban en su niñez y de este modo, permitirse revivir esos recuerdos) Expresando a través de las emociones, la importancia del jugar, y de la mano con ello, el compartir.

Los docentes, concordaron que los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, permitiendo conocer (a través de las historias contadas) sobre la cultura y la gran necesidad del jugar. Siendo claves para el desarrollo integral del estudiante, ya que no solo se desarrollan diferentes habilidades y capacidades físicas, sino que también la posibilidad de recrearse y aprender, al mismo tiempo.

Cabe destacar la impronta de que los niños se descubren a través de este factor crucial que es el juego, a través del cuerpo. Siendo una herramienta clave para el aprendizaje y la enseñanza. También, se consideró al juego (según lo dicho en las entrevistas) como un modo de escape de las tecnologías, los juegos de computadora, celulares. A través de los medios de comunicación, brindar juegos que no requieran más que movimientos, llenos de historia, alejándose de lo virtual, y centrarse en el juego desde lo tradicional.

Para los docentes de ramos especiales de la Institución Sagrado Corazón de Jesús, el juego significa todo: música, baile, expresión corporal, movimiento, se lo considera como la herramienta fundamental para pasar un lindo rato, y olvidarse de lo malo. Solo queda lo bonito, las risas, las complicidades.

Y a través de él, enfatizar en las emociones, vivir el juego con un gran sentido de aprendizaje, y por añadidura, compartirlo de generación en generación para mantenerlo vivo.

Referencias bibliográficas

Burgues, P. L. (2000). Juegos y deportes populares tradicionales (Vol. 567). Inde.

Cañeque, H. (2002). Juego y vida. El juego, 30.

Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Barcelona: Seix Barral. — (1967). Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.

Centurión y otros (2009). Imaginario social y práctica profesional en Educación Física. In *VIII Congreso Argentino y III Latinoamericano de Educación Física y Ciencias*.

- Elichiry, N. (1987). Importancia de la articulación interdisciplinaria para el desarrollo de metodologías transdisciplinarias. *El niño y la escuela. Reflexiones sobre lo obvio.* Editorial Nueva Visión, Bs. As.
- Holler, R (1989). Kreisel. Hugendubel, München.
- Huizinga, J (1938). *Homo ludens.* Madrid: Alianza, 2000.
- Lavega, P. (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- Lavega, P. (2010). Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias. *II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas.*
- Mantilla, L. (1985). EL JUEGOY EL JUGAR (Doctoral dissertation, Tesis de maestría en Antropología Social, Colegio de Michoacán).
- Menendez, E. (1963). Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (Análisis etnológico). En Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología N° 4, Buenos Aires.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15.
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
- Plath, O, (1998). Origen y folclor de los juegos en Chile. Grijalbo, Santiago de Chile. Pág.11
- Pedraz, M (2005) El cuerpo de la Educación Física: Dialéctica de la diferencia.
- Pelegriñ, A, (1984). Cada cual atiende su juego. Editorial Cincel, Madrid.
- Rivero, I. (2019). Hechos que posicionaron al juego como objeto de estudio. Rastreo a partir de producciones bibliográficas.
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores: huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar: quaderns de filosofia.*
- Sanchez, L., y Daniel, N. (2001). Juegos tradicionales. “. Más allá del jugar”. *Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación.*
- Schmitt, T. (2013). Música como juego. *Brocar. Cuadernos de Investigación Histórica*, (37), 263-286.

