



JORNADAS DE CUERPO Y CULTURA.

Título de la ponencia: "El juego motor: Un modelo para armar"

Autora: Halfon Licia Margarita.

Pertenencia institucional: Profesora de Educación Física titular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Escuela Nro 1 D. E. 8vo, y Profesora de Educación Física titular de la Provincia de Buenos Aires: Jardín 917 Distrito Morón.

Eje temático: 4. "Educación Física y Educación Corporal. Matrices Culturales".

Resumen

El juego es una de las pocas actividades humanas cuyo origen se remonta al de la especie misma y continua en nuestros días con la idéntica vigencia. Forma parte de nuestras vidas, en él se manifiestan las particularidades de nuestra subjetividad y nuestro psiquismo, sin embargo podríamos decir que es en la infancia donde el juego ocupa un lugar de mayor importancia en la vida cotidiana. Es por ello que irrumpe en la escuela y especialmente en la clase de Educación Física con tanta fuerza que se convierte en la estrategia didáctica por excelencia.

Si bien el juego forma parte de las prácticas pedagógicas de todos los docentes, somos los profesores de Educación Física quienes, como pocos, instrumentamos este valiosísimo recurso para abordar los contenidos de nuestra currícula.

Por todo esto es necesario rever el concepto de juego vigente y en virtud de ello analizar nuevos enfoques de la actividad para que se convierta en el instrumento que nos permita la intervención pedagógica deseada, eficiente, interesante y significativa para todos y todas.

¿Que es el juego?

Existen infinitas definiciones de esta actividad ancestral. Una de ellas es la teoría del atavismo de Stanley Hall según la cual los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y durante la infancia en ellos se hace una recapitulación acelerada de la historia de la humanidad.

Otra muy interesante es la teoría de la autoexpresión que describe al juego como la satisfacción del ansia de manifestación de la personalidad, que en el fondo es ansia de movimiento, ansia de expresar estados anímicos, biológicos, psíquicos, etc. desarrollada por Mason y Mitchell en "Theory of Play".

Si quisiéramos, los profesores y las profesoras de Educación Física, definir al juego, basándonos en la experiencia, podríamos decir que es una actividad humana, que se desarrolla en un ámbito irreal, en un espacio de fantasía creado a tal fin por una o más personas, que tiene necesariamente como ingrediente principal el placer y se regula por códigos o normas consensuadas, explícitas o tácitas.

El juego en la clase de Educación Física

Todos los contenidos de Educación Física pueden ser abordados mediante el juego en nuestra propuesta de enseñanza, pero es el 3º eje del Diseño Curricular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires "El Cuerpo y el Medio Social" donde el juego adquiere su enorme dimensión socializadora y se agiganta su trascendencia como recurso de desarrollo vincular en los grupos de chicos y chicas, determinando liderazgos, estimulando la dinámica grupal y afianzando las relaciones humanas.

Ahora bien, ¿Cuál sería el nuevo rumbo al que nos referimos en el presente trabajo?

Tenemos al menos dos posturas muy diferentes en los que a juego se refiere:

1ª El juego como producto terminado, empaquetado y listo para ser consumido por el grupo. En este enfoque, tradicional, los profesores toman cursos, compran material bibliográfico y almacenan enormes cantidades de juegos de todo tipo, como recetas de cocina, que van sacando y presentando según la ocasión. Se ofrecen y son recibidos por chicos y chicas como estereotipos que alguien, alguna vez, inventó.

2ª El juego como trayecto a recorrer juntos, que con algunos elementos puntuales, algunas reglas y ante todo gente con ganas de divertirse, se va construyendo y reconstruyendo permanentemente.

Este último enfoque concibe al juego como elemento vivo, que se crea y recrea una y otra vez. Nunca está terminado y nunca se agota, sino que muta y evoluciona hasta el infinito. Esta nueva concepción del juego tiene un espíritu opuesto al tradicional ya que introduce la reflexión en la clase de Educación Física. Sacude a chicas y chicos del lugar de receptores pasivos de consignas y los impulsa a ser los artesanos de las propias actividades de aprendizaje. Es una postura filosóficamente distinta ya que supone la "potencia" (poder hacer), la capacidad creadora (¿y si lo hacemos así?) y también la reflexión (¿Por qué este juego no salió bien?) en los chicos y chicas, ingredientes fundamentales del proceso educativo.

Jugar implica:
al conocido, interpela al sujeto estimulándolo a crecer, a madurar.

'Desafío: Propone un nivel de dificultad igual o superior

_Comprensión del sentido: Descubrir cual es el objetivo o lógica del juego, reconocer los problemas a resolver, decidir si la solución es individual o grupal.

_Organización: dialogar, hacer acuerdos, aprender a comunicarse mediante diversos códigos.

_Reconocer y valorar las diferencias: Esto no es igual a "tolerarlas". Tolerar hace referencia a soportar algo negativo. Valorar es aprovechar la diversidad agigantando la potencia del grupo. "¡Siendo diferentes podemos, entre todos y todas, cumplir la totalidad de las funciones necesarias para ganar!"

El juego es un derecho de todos y todas. Todos y todas deben jugar, y especialmente divertirse, para eso cada niño y cada niña debe estar presente en el sector de juego en situación activa, esto no sería lo mismo que estar parados mirando jugar a los demás. Es muy importante que sean estimulados por el docente positivamente. Destacando sus aciertos ellas o ellos se sentirán valiosos y los valores aparecerán. Es fundamental apuntalar la autoestima. Es muy común en los grupos de nenas y nenes, la presencia de chicos o chicas que llevan el rótulo de "torpes", o no gozan de prestigio y popularidad. Es en estos casos donde la actitud del profesor o la profesora resulta clave para conducir a cada uno y cada una a descubrir aquellos talentos o cualidades desconocidos por ellas o ellos mismos.

Se producen, en este sentido, acontecimientos que consiguen dejarnos pasmados. Son innumerables las anécdotas al respecto que vamos reuniendo a lo largo de los años recorridos por los senderos de la docencia.

Cuando el profesor percibe la desvalorización de algún niño o alguna niña por parte del resto del grupo tomará el tema y lo trabajará como un contenido más, pues la dinámica grupal está fuertemente influenciada por la actitud del docente como líder impuesto (los liderazgos naturales son los surgidos espontáneamente de los chicos). Al sentirse respaldados los nenes y las nenas responden asombrosamente bien.

Es fundamental lograr, poco a poco, la integración de todos. Los mismos chicos y chicas son beneficiados pues el aporte de todas las subjetividades fortalece y enriquece a un grupo, lo torna creativo y potente.

Aquí vemos como surge un juego. El profesor aporta una propuesta inicial que se desarrollará y crecerá con los aportes y el torbellino de ideas de los chicos y las chicas.

Este es un camino que se transita de una única y particular forma en cada circunstancia, en cada barrio o escuela pues es el fruto, la resultante de la interacción de las personas que protagonizan el momento y es por ello que los resultados obtenidos en cada propuesta podrán parecerse pero nunca serán iguales.

Veamos un ejemplo para primer ciclo:

La casa vacía

Dividimos al grupo en cuatro subgrupos, formando, cada uno de ellos, una familia, para ello les pedimos que cada familia elija su apellido. Marcamos en cada extremo del patio un círculo y ubicamos a una familia en cada uno de ellos, diciéndoles que esa es su casa. También marcamos un círculo en el centro, y sin hacer comentario alguno sobre él largamos el juego.

La profesora dice; -¡Se muda la Familia López!

Los chicos nos preguntan ¿A dónde vamos?

La profesora: ¡A la casa vacía!

Los chicos rápidamente dan una ojeada al patio pues nunca les hablamos de casa vacía, y algunos antes, otros después, descubren el círculo del medio y corren a él.

Luego les decimos: ¡Ahora se muda la Familia Quispe!

Seguramente van a intentar dirigirse al círculo del centro, entonces intervenimos:-¿A dónde van?

Ellos: -A la casa del medio.

La profesora: -Pero esa casa no está vacía ¿No ven que ya se ocupó?

Nuevamente desorientados recorren el lugar con la mirada y poco a poco descubren que la nueva casa vacía es la que desocupó la Familia López y rápidamente se dirigen allí.

Luego de un tiempo breve de repetir este procedimiento notamos decaer el interés y brevemente introducimos una inquietud:

-¿Quién gana en este juego?

Los chicos y las chicas nos dicen: -Nadie, todos se mudan sin problemas y el juego sigue igual

-Entonces ¿Cómo podríamos hacer para que existan problemas?

La idea es crear obstáculos para complicar la mudanza de cada familia. Las variantes que surjan de cada grupo de chicos y chicas son múltiples. Unos sugieren que exista un niño o niña que tenga la función de capturar a los integrantes de la familia que se está mudando, de modo que entonces estos tendrán que poner mucho cuidado en elegir el camino a tomar para burlar al captor. Otros grupos inventaron intrusos que ocupan la casa vacía antes que llegue la familia en camino y así la dejan sin casa. La lista de posibilidades es infinita y es realmente muy divertido ir armando el juego con ellos de esta manera

Veamos ahora otros ejemplos también para primaria:

Los Juegos de Relevos

Estos son, dentro de los distintos tipos de juegos, los primeros que introducen claramente el concepto de objetivo grupal, ya que si bien existen otros donde dividimos a los niños en equipos, como el polladron, las chicas y los chicos suelen participar de ellos en forma individual. No solicitan la ayuda o el auxilio de los otros integrantes de su equipo ni mucho menos se sienten responsables de la suerte de sus compañeros. Ya vemos que muchas veces tenemos que proponerles e insistir para que intenten rescatar a los ladrones que se encuentran prisioneros.

En los juegos de relevos, en cambio, se necesita aprovechar la ventaja que obtuvo el compañero, porque esa ventaja, más la mía, más la que obtuvo cada uno de los integrantes del equipo, dan como resultado el triunfo final.

Se trata de realizar la consigna establecida siguiendo un orden o turno riguroso, en el menor tiempo posible.

Para que este mecanismo pueda ser comprendido se necesita un determinado nivel de maduración cognitivo, que puede empezar a aparecer hacia fines de los seis años. Por supuesto que esto no es absoluto, varía como ya dijimos, según el grupo, por eso el profesor o la profesora apreciará el momento más indicado para iniciar el trayecto.

Esta podría ser una manera de presentarlo a los chicos y a las chicas luego de dividirlos en equipos y pedirles que se sienten en hileras:

-Van a correr hasta la línea final y luego vuelven a tocar la mano del compañero que estará esperando detrás de la línea de largada. Recién entonces este puede salir. El que ya corrió se sienta al final de la hilera.

Damos la señal y largamos la carrera.

Seguramente luego de que el último regrese volverá a salir el primero y así sucesivamente. Hasta pasado un buen rato todos seguirán corriendo y nadie notará nada raro. Cuando empiecen a sentirse cansados podemos aprovechar para interrumpir:

-Profesora: Alto chicos, ¿Cuándo termina este juego?

Esta es la pregunta del millón. Alguno va a decir lo lógico

-¡Cuando termina el último!

-Profesora: pero entonces ¿Cuántas veces corre cada uno?

Todos dicen –Una!

Se aprecia claramente en este diálogo creativo entre docente y chicos que el juego es construido a medida que las dificultades aparecen y van siendo solucionadas reflexivamente por el grupo. El profesor o la profesora organiza la actividad, da una consigna inicial y larga el juego. Las reglas serán descubiertas por ellos y ellas mismas.

Aquí arribamos a un punto donde el juego ya está instalado. De la otra manera, la tradicional, se llega igualmente a ese punto, y no es mi intención descalificar ningún estilo de trabajo sino simplemente repensar otras formas de abordar contenidos que pongan en juego distintas inteligencias interactivas y que introduzcan el hábito de la reflexión sobre el propio "hacer" que posibilite a los chicos apropiarse del conocimiento.

Largamos con estos ajustes nuevamente el juego y luego de un rato los chicos plantean:

-¡Profe, el equipo de Micaela tiene 5 chicos y los demás 6!

Si les preguntamos ¿Qué es mejor? Se apresuran a contestar –y...tener 6 chicos...

Profesora: ¿Pero qué equipo gana?

Chicos: El que termina primero.

Profesora:-¿y entonces quien va a terminar primero?

Les cuesta bastante esfuerzo pero finalmente descubren la verdad.

Chicos:-¡Ah, claro! El de Micaela va a terminar primero porque son menos.

Profesora: ¿y entonces que hacemos?

La variedad de respuestas y de ideas sorprendentes que surgen es innumerable.

Algunas de ellas:

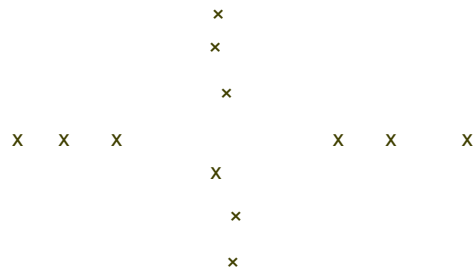
- 1) Sacamos uno de cada uno de los otros equipos y no juegan más.
- 2) No juega más el equipo de Micaela.
- 3) El corredor N°5 y el N°6 de los equipos de seis salen al mismo tiempo.

Tradicionalmente se suele requerir al primero del equipo que tiene menos, que cuando llega el último corra una vez más, para completar las carreras, pero la última opción inventada por los chicos y las chicas puede resultar muy bien y de hecho la hemos implementado con éxito en algunas ocasiones.

Cuando la estructura básica de los juegos de relevos está incorporada y aprendida, se abre un infinito abanico de posibilidades y variantes.

Variantes de ubicación espacial:

En estrella



Enfrentados



En diagonal



Variantes de recorrido

En línea recta, alrededor del patio, cruzándose y pasando por detrás de los otros equipos., etc.

Variantes de la consigna

Transportar objetos, disfrazarse, pasar por debajo de todos los compañeros, pasar por sobre los compañeros, salto de rango, etc.

Variantes de desplazamiento

Desplazarse saltando, reptando, trepar a un lugar preestablecido, en cuadrupedia, desplazamiento en parejas (a cococho, con una pierna atada a la del compañero, etc.)

Es muy interesante, luego de concluir el juego, reunir al grupo y proponer una evaluación. Cada uno y cada una podrá expresar sus apreciaciones y hasta interpelar al grupo si se sintiera molesto o enojado por algún hecho. El hábito de la comunicación teje lazos muy fuertes entre los chicos y crea la saludable costumbre de “ponerse en el lugar del otro” para lograr acuerdos y resolver un conflicto.

Este nuevo enfoque concibe al juego como construcción colectiva, y sin duda nos habilita para iniciar la enseñanza de todos los contenidos lúdicos del diseño curricular. Es especialmente apropiado para abordar la iniciación deportiva, y de hecho tiene la fundamentación filosófica que da origen a los métodos activos, y se convierte en el soporte por excelencia de la enseñanza de los juegos

deportivos colectivos en la escuela primaria y media.

Parar, pensar y luego actuar ¿no es acaso la forma de entender porque nos suceden las cosas que nos suceden cada día y de elaborar, en función de ello, estrategias para sortear las dificultades?

Es, este, un aporte desde el área de Educación Corporal para reinventar un espacio educativo que habilite experiencias potentes en los chicos y las chicas, desarrollando su capacidad de reflexión y fundando un rol activo en la construcción de un destino común.

Bibliografía:

–Aportes para la construcción curricular del área de Educación Física. TOMO I y II (2003): Documentos de La Revista de Educación. DGC y E Prov. De Buenos Aires.

–Belinco, Liliana (Diciembre de 2006): Aprendizaje- La puesta en escena: Hacia una integración real entre teorías del aprendizaje y práctica escolar. Revista “A Construir”. MV Ediciones. Buenos Aires

–Calmels, Daniel (2004): Juegos de crianza. Editorial Biblos. Buenos Aires.

– Cuerpo y aprendizaje en el Nivel Inicial. Documento N° 4 (2004): Dirección de Educación Inicial, Material dirigido a equipos de Supervisión y docentes. DGC y E Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.

–Cutrera, Juan Carlos (1991): Técnicas de Recreación, Editorial Stadium. Buenos Aires.

–Diseño Curricular de Educación Física, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

–Duschatzky, Silvia (2007): Clase 4: “Plan Social educativo” como dispositivo de gestión de la pobreza. Diplomatura en Gestión Educativa. FLACSO ARGENTINA. Buenos Aires.

–Fernández, Alicia (1999): La inteligencia atrapada, Nueva Visión. Buenos Aires.

–Franchina, Dora y Navieras, Daniel L (1998): La Educación Física en el nivel inicial. Editorial La Obra. Buenos Aires.

–Gómez, Jorge: Grupos y Bandos

–González, Lady y Gómez, Jorge (1981): La Educación Física en la primera infancia. Editorial Stadium. Buenos Aires.

Mason and Michel (1945): Theory of Play. Ed. A. S. Barnes and Company. New York.

–Reboiras, Marta. (Primer cuatrimestre 2005): Apuntes personales. Curso “¡Mirá lo que inventé!” Escuela de Capacitación CEPA. Secretaría de Educación. Ciudad Autónoma de Buenos Aires

–Russell, Arnulf (1985): El Juego de los niños. Herder. Barcelona.

