

# 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 como agente de socialización, integración y asimilación

### Intertribus Jugar institucionalmente en pandemia

#### Mesa 10: Educación Física y Juego.

Autora: Lic. en Educación Física UNLP Roselli Analia I, [analiaroselli@hotmail.com](mailto:analiaroselli@hotmail.com)

Autora: Lic. en Educación Física UNLP Nelida I Cataldo, [nelidacataldo@yahoo.com.ar](mailto:nelidacataldo@yahoo.com.ar)

Autora: Lic. en Educación Física UNLP Magali B Podestá Belier,  
[podestaberlier.mb@gmail.com](mailto:podestaberlier.mb@gmail.com)

Autor Prof. Bruno Blanco [brunoblanco17@hotmail.com](mailto:brunoblanco17@hotmail.com)

Autor Prof. Eduardo A Broquen [edubroque@gmail.com](mailto:edubroque@gmail.com)

#### Título de la ponencia:

Intertribus en Pandemia. El juego como agente de socialización, integración y asimilación.

**Institución:** Instituto Claret Bahía Blanca.

#### Resumen

Si bien no hay dudas sobre el aporte formativo de la Educación Física y su incidencia en la construcción de la identidad de los adolescentes, favoreciendo el desarrollo integral, frente a las realidades de la pandemia, nos encontramos con el gran desafío de trabajar para que nuestros jóvenes, en tanto sujetos de derecho, se apropien crítica y libremente de variadas prácticas corporales y al mismo tiempo de distintas expresiones de la cultura universal, para integrarlas a su vida cotidiana, más allá de la obligatoriedad escolar, desde un formato no presencial y netamente virtual

Por tal motivo, consideramos importante brindarles la posibilidad de participar en actividades lúdicas y artísticas (a través de las intertribus), a partir del formato **on line**, donde se despliegan, capacidades creativas y organizativas, necesarias para llevarlas a cabo.

**Palabras clave:** Juego. Jugar. Sentido del juego. Los juegos como productos culturales. Juego y jugar en la pandemia

### **Parte I. Contexto:**

En el marco de actividades desarrolladas durante la pandemia 2020, nos surge como interrogante brindar, como lo hacemos habitualmente, un espacio de juego y competencia recreativa que forma parte de un clásico en nuestro desempeño como docentes de educación física, en la institución que representamos y en nuestra planificación anual.

En este contexto particular de clases que nos tocó vivir, consideramos de vital importancia compartir con las y los alumnas y alumnos de la institución, así también, como con la comunidad educativa, un espacio de esparcimiento, desafíos y pertenencia, como lo hacemos año a año. Sabiendo que el juego es fundamental en todas las etapas del desarrollo físico, emocional e intelectual, ya que se desarrollan y fortalecen capacidades y habilidades físicas, mentales, emocionales, relacionales y afectivas.

La situación social planteada por la pandemia nos impulsó a recrear nuevamente este proyecto escolar, como necesidad de encontrarnos desde otro lugar. Jugar en la individualidad de nuestras casas, pero con otros que formaban parte de la misma realidad virtual de juego. Sostener la falta de contacto desde nuestra área como un elemento vital de oxigenación para la realidad circundante tan inestable e impredecible.

(...)” El juego, sí, eso a lo que nos dedicamos con tanto ahínco y pasión cuando niños; eso que, de vez en cuando, puede recordárnoslo un niño, hacernos saber de lo que estamos hechos e impedirnos olvidar que nada somos sino construcciones simbólicas.” (Osorio Valdivieso, 2020, p.45)

Con este contexto y entendiendo la necesidad de compartir una experiencia lúdica, nos lanzamos a publicitar una competencia jugada institucional y virtual, que era el marco desafiante de la propuesta.

(...)” El juego puede permitir crear un espacio protegido dentro de la situación actual, que puede percibirse como caótica. Este cambio de posicionamiento, de pasivo/ receptor al de activo/creador, permite superar la sensación de impotencia y genera mayores sentimientos de seguridad y confianza. Para ello, también, es importante que se encuentre con adultos dispuestos al diálogo y generar contención” (Jorge, 2020, p.44).

## **Parte II. Recorrido de la propuesta**

Inicialmente planteamos objetivos para poder desarrollar la propuesta. Una propuesta colectiva que busque considerar valores éticos como la solidaridad, amistad, cooperación y respeto por el otro, manifestadas en actitudes a través de la virtualidad.

Acompañar y promover el proceso de crecimiento de nuestros jóvenes a través de la virtualidad en situación de pandemia. En este aspecto considerar cada situación particular, integrar a los que comenzaron la secundaria básica en pandemia, a los que transitaban ya la secundaria y les cambió totalmente la forma, la rutina, y a los que se despedían ese año que reclamaban algo diferente.

Aprender a hacer, trabajando en equipo, tomando iniciativas a través de la virtualidad. Formando equipos de trabajo junto a nuestros alumnos y alumnas para consensuar con ellos actividades, intereses y herramientas. Generar un espacio de aprendizaje mutuo.

Descubrir en la relación con los otros las posibilidades de encuentro con sí mismo, con los demás a través de la virtualidad. Reivindicar el estar juntos a pesar del distanciamiento, acercar canales de comunicación y comprometernos en la pertenencia y participación dentro del proyecto. La invitación incluía Directivos, equipo docente, alumnas, alumnos y familias.

## **Parte III Propuesta Didáctica**

La propuesta en cuanto a organización, se desarrolló igual que años anteriores, se divide el colegio en tres equipos, que son las tres divisiones con las que contamos: A, B y C. Los alumnos y alumnas de 6to año se ocupan de comunicar, informar y organizar al resto de su división. Así los grupos y docentes quedan divididos en TRES tribus TOBAS (sección B), TEHUELCHES (sección A), HUARPES (sección C). Los colores representados por cada tribu serán amarillo(Tobas), verde (tehuelches) y violeta (Huarpes)

Se diagramaron jornadas lúdicas en contra turno para el nivel secundario. Se jugó por año, ciclo y combinados pudiendo participar también los docentes. Para este fin se utilizaron diversas plataformas, la plataforma institucional, una página de Instagram privada del departamento de Educación Física, y diferentes grupos de WhatsApp. Conformamos un grupo con caciques y brujas de las tribus donde se diagramaron en conjunto varias actividades y también intervenimos en el grupo creado por la institución para el cuerpo docente.

El control del puntaje y organización del zoom estuvo a cargo de los docentes de educación física. Las reuniones se organizaron diariamente con la organización de un fixture que incluía los juegos y años que debían participar. Dicho puntaje se comunicaba a diario lo que ocasionó mayor participación y adrenalina por parte de los jugadores.

Al finalizar las Intertribus una tribu ganadora (por puntos) se llevó el Trofeo (a cargo de los caciques) durante un año, hasta la nueva competencia. También se entregó diploma a los caciques y brujas salientes.

Las actividades y juegos propuestos fueron virtuales en su totalidad, por las plataformas mencionadas anteriormente. En la plataforma institucional, desafíos que se iban renovando semanalmente para entregar como tarea, en Instagram juegos de adivinanzas, desafíos cortos por tribu, en las video llamadas juegos grupales, en los grupos de WhatsApp preguntas y respuestas, desafíos entre otros.

Todo juego o actividad solicitada sumaba puntaje. Contamos con la participación masiva de los docentes de otras áreas que incluían en sus tareas puntajes para la tribu del curso, apoyando el proyecto. Asimismo, desde estas áreas, particularmente desde Historia, se realizó un trabajo de investigación muy detallado, con los cursos, sobre las costumbres de las tribus seleccionadas, sus formas de vida, sus creencias, etc. También hubo espacio para el arte y los talentos personales que se quisieran compartir...

Prontamente toda la institución participó de la propuesta recreativa del departamento de Educación Física, lo que nos confirmó la certeza de que era un momento oportuno y necesario para hacer un espacio de juego, un espacio de relajación, de compartir, de reír, de vernos desde otros roles. Un espacio oportuno para dejar la realidad y jugar a otra cosa.

#### **Parte IV. Algunas conclusiones**

Podemos afirmar con el siguiente autor, que no fue poco el aporte de este proyecto en ese recorte de tiempo y en esas precisas condiciones en la que estábamos inmersos.

(...)” ¿La Educación Física escolar está presente durante el confinamiento? Sí, y con “clases” de todo tipo, por tanto, puede valorarse su lugar en la vida cotidiana de la escuela virtualizada o a la distancia. Lo cual no es un aspecto irrelevante dado su poca legitimidad.” (Gómez Smyth, 2020, p.119)

La propuesta fue relevante, pertinente y brindó sobradas muestras de que fue acertada para los distintos actores de la realidad institucional. La duración de la misma fue más extensa que en la presencialidad manteniendo el interés durante todo su desarrollo. Se puso de manifiesto la camaradería y la complicidad, el sentido de pertenencia a un grupo y a una institución, el compromiso de estar para aportar.

Esta vivencia que comenzó como un proyecto del área, nos permitió tomar contacto con el juego, con el arte, con los contenidos de cada espacio pedagógico, desde otro lugar, nos dejó ver que podíamos hacer otra cosa, dentro de todo lo que no podíamos hacer, en definitiva, jugar juntos, nos permitió afrontar nuestra realidad de otra manera reinventarnos y crear.

Rescatamos el jugar como forma de aprendizaje, de compartir, de aprender juntos. El juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad.

Luego de esta experiencia podemos abrir muchas cuestiones a trabajar sobre el juego en nuestras prácticas, en otras prácticas, la relevancia que tiene, la capacidad de transmitir contenidos, los valores, o simplemente reivindicar el jugar por el simple hecho de jugar como un derecho y una necesidad...y decir junto con Jorge Luis Borges en su último poema...

“Si pudiera volver a vivir comenzaría a andar descalzo a principios de la primavera y seguiría así hasta concluir el otoño. Daría más vueltas en calesita, contemplaría más atardeceres y jugaría más, con más niños” (Almeida, 2000, p.228).

### **Referencias:**

Almeida, I (2000) Jorge Luis Borges, autor del poema “instantes” —crónica— *variaciones borges*, 227-246

Gómez Smyth, L (2020) Educación Física escolar en el contexto de la pandemia. Universidad Nacional de José C. Paz – Instituto de Estudios En Contextos de Desigualdades-

Jorge, E (2021) Jugar en la pandemia. Reflexiones en la clínica con niños en *Revista psicoanálisis en la universidad* (5). Rosario, Argentina.

Osorio Valdivieso, A (2020) *Juego y pandemia: jugar la “pandemia”*. Universidad Central del Ecuador- Pág. 45