

10° Congreso Argentino y 5° Latinoamericano de Educación Física y Ciencias

Eje 2: Mesa de Trabajo: Juego y recreación.

Título: Diálogos posibles y vinculaciones en torno al Juego en la Cultura Escolar Enseñanza, Transmisión y Educación.

Autores:

Aldao, Jorge R. (polloaldao@yahoo.com.ar)

Nella, Jorge D. (jorgenella@hotmail.com)

Taladriz, Cecilia (cecitala@yahoo.com.ar)

Villa, María Eugenia (qkvilla@gmail.com)

Resumen:

Este proyecto pretende poner en diálogo los conceptos Educación, Transmisión, y Enseñanza en torno a la problemática del Juego de la Educación Física en la Escuela.

El juego y los juegos forman parte de las prácticas que la Educación Física desarrolla cotidianamente en la escuela; esa vida diaria de la clase, con sus rutinas, prácticas, ceremonias y explicaciones, producirán un conocimiento que se origina en ese mundo cotidiano y que se valida día a día en las múltiples interacciones que se dan en la red social y cultural de la cual forma parte la clase.

Es nuestra intención abordar el análisis de la Cultura Escolar en tanto espacio de experiencias de juego que involucran la transmisión y la enseñanza, desde la perspectiva de lo lúdico. Así, la transmisión, la enseñanza y la educación serán abordadas rescatando los usos y sentidos del juego, tomando a la escuela como contexto y condición para su “realización” y “desarrollo”.

El juego en este contexto se plantea como educativo, educable, educador, transmisible, enseñable, constructor de experiencias y es en este sentido que nosotros encontramos las dificultades más importantes para su definición.

A partir de estas reflexiones nos vemos en la necesidad de hacer dialogar estos conceptos, atravesados por la impronta que el juego impone en la cultura escolar.

Palabras claves: educación, enseñanza, transmisión, escuela, juego.

Título: Diálogos posibles y vinculaciones en torno al Juego en la Cultura Escolar Enseñanza, Transmisión y Educación.

Este trabajo corresponde al Proyecto de Investigación: “Enseñanza, Transmisión y Educación: diálogos posibles y vinculaciones en torno al Juego en la Cultura Escolar”, perteneciente al Programa de Incentivos a la Investigación del Ministerio de Educación de la Nación. El proyecto de desarrolla en el CICES (Centro Interdisciplinario Cuerpo, Educación y Sociedad) de la FaHCE, UNLP-CONICET. Este proyecto pretende poner en diálogo los conceptos Educación, Transmisión, y Enseñanza en torno a la problemática del Juego de la Educación Física en la Escuela.

El juego y los juegos forman parte de las prácticas que la Educación Física desarrolla cotidianamente en la escuela; esa vida diaria de la clase, con sus rutinas, prácticas, ceremonias y explicaciones, producirán un conocimiento que se origina en ese mundo cotidiano y que se valida día a día en las múltiples interacciones que se dan en la red social y cultural de la cual forma parte la clase. Es nuestra intención abordar el análisis de la Cultura Escolar en tanto espacio de experiencias de juego que involucran la transmisión y la enseñanza, observados en este proyecto, desde la perspectiva de lo lúdico. Así, la transmisión, la enseñanza y la educación serán abordadas rescatando los usos y sentidos del juego, tomando a la escuela como contexto y condición para su “realización” y “desarrollo”.

En investigaciones anteriores indagamos acerca de los usos y sentidos del juego en la Educación Física (Proyecto 2008-2009), buscando los significados y sentidos que asume el juego en las clases de la disciplina, ya que la

Educación Física pensó y piensa la noción de juego por fuera de los usos que ella misma hace de él. A partir de allí construimos una genealogía del concepto juego en la escuela que nos permitió descubrir como fue desarrollándose el concepto en las prácticas y los discursos de la Educación Física escolar. En su construcción genealógica tomamos la perspectiva planteada por Foucault para su análisis, ya que nuestro interés no se centraba en la reconstrucción histórica del concepto sino en develar los sentidos y usos del concepto en las prácticas discursivas del campo. Como señala Edgardo Castro en “El vocabulario de Michel Foucault”, “... el paso de la arqueología a la genealogía es una ampliación del campo de investigación para incluir de manera más precisa el estudio de las prácticas no-discursivas y, sobre todo, la relación no-discursividad/discursividad; dicho de otro modo: para analizar el saber en términos de estrategia y tácticas de poder. En este sentido, se trata de situar el saber en el ámbito de las luchas” (Castro, 2006: 158). Para ello, a través del análisis de la bibliografía, los diseños curriculares y los planes de estudio de la formación profesional en Educación Física fuimos buscando los dispositivos que nos permitiesen analizar el concepto. Entendemos por dispositivo *“la red de relaciones que se pueden establecer entre elementos heterogéneos: discursos, instituciones, arquitectura, reglamentos, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, lo dicho y lo no-dicho”*. En esta perspectiva analizamos la bibliografía sobre el juego de la Educación Física en el ámbito escolar, los planes de estudio y programas de las asignaturas dedicadas a la formación profesional de la Educación Física Escolar y entrevistas realizadas a docentes. A partir del análisis de este material se elaboraron categorías de análisis (sociales y analíticas) que nos permitieron la construcción de la genealogía del concepto juego en la historia de las prácticas de la Educación Física. De esta manera pudimos construir tres categorías o dispositivos presentes en las prácticas escolares de juego en la Educación Física Escolar, a los que denominamos: Infantilización, Eficientismo pedagógico y Psicologización. Este recorrido genealógico nos permitió vislumbrar como fue transformándose la conceptualización del juego, no en un sentido lineal y unidireccional sino

inundado de continuidades y rupturas, avances y retrocesos, donde se conjugan la infantilización, el eficientismo pedagógico y la psicologización del juego en los distintos momentos de su historia, en una conjunción que permite acentuar alguno de ellos en un momento dado, como dispositivo rector y determinante de las prácticas, orientando y determinando no solo el papel del juego en la enseñanza de la Educación Física sino también y por extensión el papel de la Educación Física dentro del ámbito escolar.

A partir de este recorrido nos propusimos indagar, en un segundo proyecto, las formas en que los profesores en Educación Física organizan sus prácticas de enseñanza de los juegos motores y desde allí arribar a la interpretación de los elementos de análisis que permitan orientar y redefinir el campo de enseñanza del juego y los juegos en las clases de Educación Física. Con este trabajo que desarrollamos durante los años 2010–2011, nos abocamos a la tarea de formalización del saber tácito de la enseñanza del juego y el jugar como contenido educativo. De esta manera, abordamos la cotidianidad de la clase como parte del conocimiento que debe recuperarse por el pensamiento reflexivo, a través de la captación de lo que en apariencia parece insignificante y le da sentido. La vida diaria de la clase, con sus rutinas, prácticas, ceremonias y explicaciones, producen un conocimiento que se origina en ese mundo cotidiano y que se valida día a día en las múltiples interacciones que se dan en la red social y cultural de la cual forma parte la clase.

Durante el desarrollo de este proyecto centramos el análisis en la dimensión instrumental de las prácticas de juego y en los procesos de intervención que se desarrollan en las mismas. En estas instancias nos encontramos con nuevos interrogantes en relación a la enseñanza, la transmisión y la experiencia en el juego que no pudieron ser cabalmente abordadas durante el desarrollo de la investigación.

En una tercera etapa (período 2012-2013) que nos encontramos transitando, el análisis se desenvuelve en torno a los aspectos del juego desde la perspectiva de los jugadores, intentando rescatar los sentidos y experiencias que se construyen y que constituyen las prácticas de juego de la educación física escolar. Asimismo es nuestra intención analizar las distintas culturas que

interactúan en el espacio de las clases de Educación Física, procurando identificarlas en aquellas prácticas que son planteadas como juego, en la participación de los alumnos en las mismas (sea como sea que las efectivicen) y en aquellas actividades que no son planteadas como juego pero que son jugadas por ellos. Los ritos, las costumbres, las formas de organizar el espacio y el tiempo, los consensos no discutidos, las ideas omnipresentes, las expectativas no cuestionadas, los códigos aprendidos y reproducidos de forma mecánica, los guiones sobreentendidos, son todos elementos fundamentales de cada una de las culturas y de la red específica que se articula en el cruce de las mismas ante las propuestas de juego en las clases de Educación Física y cuyo influjo real, suponemos, presiona en la construcción de los sentidos del juego.

En virtud de lo investigado en los tres proyectos anteriores, nos encontramos en una etapa de necesaria formalización de lo estudiado, para ello nos proponemos en este nuevo proyecto la conceptualización de la transmisión, de la enseñanza, de la experiencia y de la educación circunscriptas al contexto del juego en la escuela, para poder de esta manera, recoger los interrogantes encontrados a lo largo del recorrido realizado en el marco de los 3 proyectos anteriores.

En el trascurso de estos años de investigación hemos analizado diferentes trayectos del juego escolar, develando los significados que la escuela otorga al juego de la Educación Física. La escuela, por tanto, determina la matriz del juego de la disciplina condicionando así sus usos y sentidos. En este proceso encontramos dispositivos que nos amplían la búsqueda de nuevas formas de interpretación del juego escolar, como así también de la enseñanza, la transmisión y las experiencias que la cultura escolar construye como juego.

Como sosteníamos en el proyecto anterior, la escuela tiene la función social de hacer que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que asisten a ella se apropien de una parte socialmente seleccionada de la cultura que la humanidad ha construido durante siglos. Si bien ello no implica que la función social de la escuela se agote en la reproducción del saber, ésta no sólo es una función central sino que es la base misma de la legitimidad social que la

escuela reivindica para sí y que la sociedad le reconoce o le reclama. Con respecto al juego podemos decir que, si bien es conocido que es un derecho de niñas y niños, son escasos los espacios escolares donde poder jugar. Las experiencias planteadas por los profesores de educación física en las escuelas, aún siendo breves, constituyen una de las pocas oportunidades (dirigidas, cuidadas, intencionales) que tienen los chicos para encontrarse con situaciones de juego.

Si bien la capacidad para jugar, es decir, fantasear, imaginar, recrear, negociar las reglas, etc., puede tener profundas raíces biológicas, el *ejercicio* de esa capacidad depende de la apropiación que haga el niño de modelos de actuar y de pensar que no existen en sus genes sino en su cultura. Porque aunque los seres humanos tengamos la capacidad genérica de jugar, igualmente debemos adquirir la potencia específica de hacerlo, es decir, adquirir las formas de significar y hacer uso de dicha práctica, y esto no se puede aprender *in vitro*. La naturaleza en el hombre está totalmente interpretada por la cultura porque, en todo caso, la única naturaleza del hombre es la de organizar la experiencia en términos de cultura, y en nuestro caso de estudio en particular nos interesa dar cuenta de este proceso de construcción de los sentidos en el juego en la cultura escolar, de manera tal de poder construir sus significados y conceptualizar así el juego de la Escuela.

El juego es lo que *acontece*, es decir, que el juego no puede pensarse en abstracto por fuera de los usos culturales que de él se hacen, ya que todo jugar es un ser jugado. Decimos que “*estamos jugando*”, o “*están jugando*”, que algo sucede. Son muchas las cosas a las que jugamos, y el jugar se manifiesta de maneras diferentes en distintos contextos. Así, cuando utilizamos el término juego en una situación particular de uso, nos dirá Wittgenstein (1999) que la identidad del término asume las características de ese registro contextual y ahí se configura todo un conjunto de significados. Desde un principio, el hecho de que un maestro, en la escuela, inicie cualquier situación de juego, se enfrenta con un gran límite que atenta contra lo que, por costumbre e históricamente, se llamó juego: es que cuando el juego entra a la escuela las reglas no tienen sólo una naturaleza privativa, exclusiva y propia del juego, al situarse éste en el

contexto escolar, operan sobre él reglas convencionales propias del marco institucional. El juego es reglado por un sistema racional y consciente, planificado, coordinado socialmente, subordinado a ciertas normas. Los niños siguen entonces ya no sólo las reglas internas propias del juego sino también la finalidad objetiva de la institución escolar y del profesor que conduce el juego. Al subordinarse el juego a reglas convencionales, el niño se ve obligado a conducirse también de manera racional y consciente de una práctica que al principio es voluntaria y guiada por lo emotivo.

Este juego escolar se encuentra impregnado de sentidos y significados “escolarmente contruidos” que le otorgan una entidad y particularidad propia del “universo escolar”. Esta construcción se encuentra atravesada por definiciones y significaciones de entorno común que es necesario decodificar para construir sentido que permita ser comunicado.

El juego en este contexto se plantea como educativo, educable, educador, transmisible, enseñable, constructor de experiencias y es en este sentido que nosotros encontramos las dificultades más importantes para su definición.

A partir de estas reflexiones nos vemos en la necesidad de hacer dialogar los conceptos que definen el proyecto, atravesados por la impronta que el juego impone en la cultura escolar. Es nuestra intención develar el papel que “juega” en la Escuela cada uno de estos conceptos, de manera tal de poder diferenciar, si es el caso, qué de la transmisión se hace presente en el Juego Escolar, qué de la Educación y qué de la Enseñanza se presenta, se juega y se relaciona en la vida diaria de la Escuela.

Bibliografía

- Aldao, J.; Nella, J.; Taladriz, C. y Villa, M.E.; “La Infantilización del juego: un análisis del binomio Juego e Infancia en la educación y el derecho al juego.” VII Jornadas de Sociología de la UNLP “Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales”. La Plata, 5, 6 y 7 de diciembre de 2012 (Res. 521/2012), Publicado en Actas ISSN 2250-8465.
- Aldao, J.; Nella, J.; Taladriz, C. y Villa, M.E.; “La inocencia del juego en la formación ético política. Un análisis del discurso oficial”. VI Jornadas de Sociología de la UNLP “Debates y perspectivas sobre Argentina y América latina en el marco del Bicentenario. Reflexiones desde las Ciencias Sociales” (Res. 518/2010), La Plata, 9 y 10 de diciembre de 2010. Publicado en Actas ISBN: 978-950-34-0693-9. ISSN 2250-8465.
- Alvarez-Uria, Fernando; Varela, Julia (1991): Arqueología de la escuela, Madrid, La Piqueta.
- Castro, Edgardo, El vocabulario de Michel Foucault. Un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores, Bernal, 2004.
- Crisorio, Ricardo (dir.), Giles, Marcelo; Fernandez Vaz, Alexandre; y Tabora de Oliveira, Marcus (coords), 2009, Recuperación de buenas prácticas educativas escolares en los niveles inicial, primario y medio, Al margen. La Plata. (en prensa).
- Crisorio, Ricardo, 2008, “La enseñanza como herramienta en la divulgación y apropiación del conocimiento”, en Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, vol 30, n. 1, p. 7-206, setembro 2008 (ISSN 0101-3289), Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, p. 153-169.
- Ghirardelli, Jr. (1997), en Sarlé, P. (2006) Enseñar el juego o jugar la enseñanza, Bs. As.
- Milstein, D. y H. Mendes (1999) La escuela en el cuerpo, Madrid, Miño y Dávila Editores.
- Nella, Jorge, 2010, “La intervención durante el juego, entre el contenido demandado... y la formación del jugador experto” en Formas del juego y modos de jugar, V. Pavía coord.; Neuquén; Educo / Universidad Nacional del Comahue. ISSN: 978-987-604-176-8.
- Nella, Jorge, 2009, “El Juego. Un contenido “inútil””, en Estudios críticos de Educación Física, dir. Ricardo Crisorio, Marcelo Giles. La Plata, Al Margen / Facultad de Humanidades de la UNLP, Colección "Textos Básicos".

- Nella, Jorge y Taladriz, Cecilia, 2007, "¿A jugar se aprende?". Revista Novedades Educativas, año 18, N° 198, Junio 2007, Buenos Aires, p.42-44.
- Taladriz, Cecilia, 2010, "Secuencias de actividades lúdicas."La selva" en Formas del juego y modos de jugar, V. Pavía coord.; Neuquén; Educo / Universidad Nacional del Comahue. ISSN: 978-987-604-176-8.
- Villa, María Eugenia, 2009, "Breve Historia de la Educación Física Infantil en Argentina", en Estudios críticos de Educación Física, dir. Ricardo Crisorio, Marcelo Giles. La Plata, Al Margen / Facultad de Humanidades de la UNLP, Colección "Textos Básicos" (en prensa).