

Juego, deporte y competencia: Un desafío pedagógico de la actualidad

Tapia, Alejo Ezequiel, Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 49,
alejoezequieltapia1998@gmail.com.

Del Pino, Elio Nahuel, Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 49,
elionahuedelpino444@gmail.com.

Resumen:

La presente ponencia aborda como hipótesis la pérdida del sentido lúdico en las clases de Educación Física en el nivel secundario. Se presentará una valoración del juego tanto desde un carácter cultural y social, así como también dentro y fuera de la escuela. Se analiza cómo las concepciones sociales y las características de los sujetos influyen en la percepción del juego. Además, se repiensa al deporte desde la articulación de juego y deporte escolar, buscando su revalorización como deporte recreativo, donde se destaca la importancia del docente como mediador en la construcción del aprendizaje. Se presenta a la competencia como un elemento inherente al deporte, cuestionando los modelos que la comprenden. En este sentido se plantea el abordaje de dos conceptos de competencia que se contraponen entre sí. Finalmente, se invita a repensar un rol docente que involucre juego, deporte y competencia desde una perspectiva formativa.

Palabras claves: Juego – Deporte – Competencia – Adolescencia

Introducción

Este trabajo surge en el marco de ver la posible existencia de una problemática que se presenta en el ámbito de la Educación Física Secundaria. Como estudiantes avanzados del profesorado de Educación Física del Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 49 de la Localidad de Brandsen, observamos durante el transcurso de nuestras prácticas en el campo una tendencia progresiva a la "deportivización" de los contenidos. El juego, que debería ocupar un lugar en la práctica educativa, es desplazado por prácticas teñidas con un enfoque técnico y competitivo tradicional, oculto mediante el deporte escolar. Esto se debe a

que está influenciado significativamente por el deporte reglado e institucionalizado. Ésta situación genera interrogantes sobre qué se enseña y qué se debería enseñar en la escuela. Los aportes de los autores presentes a lo largo de la ponencia nos permitirán construir un marco teórico sólido para repensar el lugar del juego y el deporte en las clases de Educación Física.

La importancia del juego en Educación Física

El juego, lejos de ser una actividad banal o meramente recreativa, constituye una de las manifestaciones más antiguas y esenciales de la cultura humana. Desde la prehistoria el ser humano involucró el juego en su construcción como individuos, desde incluso antes de la invención de la escritura ya existían prácticas lúdicas que acompañaban la cotidianidad de los diferentes grupos humanos. Éstas actividades no solo eran utilizadas como entretenimiento, sino que cumplían funciones sociales y de aprendizaje que fortalecían vínculos y promovían el desarrollo de habilidades necesarias para la supervivencia. En tal sentido, Johan Huizinga (1938) afirma que el juego es anterior a la cultura, dado que las formas de juego se encontraban incluso en los animales, revelando un carácter universal y atemporal, comprendemos entonces que, para Huizinga, el juego es un fenómeno originario que se encuentra en la base de toda actividad cultural.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas. Esta acción tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente. (Huizinga, J, 1938, p. 45.)

Esto nos invita a pensar que el juego debe ser libre y alienado de aquello que nos envuelve en nuestra vida cotidiana.

En la actualidad, el juego es un recurso pedagógico vital para el desarrollo de las prácticas de Educación Física en las escuelas y, desde nuestra realidad, adherimos a que es necesario por su impacto en la construcción integral de los sujetos, potenciando la creatividad y la resolución de los problemas, fortalece los vínculos y la cooperación. Sin embargo, entendemos que, según Cesaro, et al (2008) en relación a las propuestas de los juegos en las clases, no debemos caer en utilizar el juego como un simple recurso vago carente de sentido y coherencia para el desarrollo del sujeto, sucumbiendo a una propuesta reduccionista de

actividades utilizadas únicamente como mero entretenimiento, sino, transformar el juego en un elemento central del proceso educativo.

El problema radica en que el jugar por jugar, es un objeto difícil de justificar, porque al representar una forma de movimiento que raya el límite entre lo instintivo y lo aprendido, y al conocerlo en el seno familiar, pareciera ser que no requiere necesariamente de la intervención del profesor (Rivero, I, 2010, p. 76)

No se trata como menciona la autora, de proponer un juego por el simple momento lúdico, sino, el valor pedagógico que se le podría adjudicar al juego no proviene de su propia práctica lúdica, ya que debe de ser un medio para enseñar, entonces, si el caso fuera de “jugar por jugar” el rol del docente sería casi inexistente. Además, el hecho de que el juego se perciba como algo instintivo, genera una dificultad para formalizar su uso en las clases, paradójicamente lleva a que aquello que es valioso y natural para las personas, sea difícil de justificar en un currículum que demanda objetivos y resultados medibles. Por ello, el docente actuará como mediador y guía de la forma en que se llevan a cabo los juegos. Si bien existe una relación de poder, y pareciese como si se ejerciera una limitación en la libertad de juego, esta dependerá de las intervenciones que genera el docente para que el desarrollo de ese juego oriente a la producción de un proceso de enseñanza y aprendizaje en los alumnos.

El juego puede tener en este sentido un fin, el de la autorreflexión lúdica, proceso de introspección que deberá ser guiado por el docente para que de esa manera el niño pueda comenzar a comprender el mundo alienante de los medios de comunicación, entre otros. (Cesaro, A, Et al, 2008, p. 65)

¿El adolescente no quiere jugar?

Cabe agregar que los alumnos están atravesados por una etapa de identidad versus confusión de rol mencionada por Erik Erikson (1950) de desarrollo de la identidad, propio de la edad que involucra al adolescente, en la cual:

Los jóvenes que crecen y se desarrollan, enfrentados con esta revolución fisiológica en su interior, y con tareas adultos tangibles que los aguardan, se preocupan ahora fundamentalmente por lo que parecen ser ante los ojos de los demás en comparación con el que ellos mismos sienten que son, y por el problema relativo a relacionar los roles las aptitudes cultivadas previamente con los prototipos ocupacionales del momento. (Erikson, E, 1950, p. 61)

Por tanto, esta problemática de la identidad del adolescente implica que consideren el juego como una actividad “infantil”, percibiendo como incompatible con la imagen de “adultez”.

Entendemos que esta concepción es errónea, ya que el juego no supone inmadurez, sino que debería de ser percibida como un espacio de expresión y una estrategia pedagógica que promueva aprendizajes.

[...] los espacios educativos deben construirse como «espacios de seguridad». [...] la mirada del adulto que juzga Y evalúa, la mirada de los demás, que se burlan Y aprisionan, las expectativas de aquéllos de quienes hay que mostrarse digno, son otros tantos obstáculos para el aprendizaje. (Meirieu, P, 1978, p. 9)

Por ello, para revertir esta concepción, es de vital importancia, como señala el autor, la construcción de espacios de seguridad para eliminar las miradas que juzgan o ridiculizan. Desde esta perspectiva, la idea de los espacios de seguridad, será transversal, no solo a la mera idea del acto de equivocarse en el proceso de aprendizaje de los contenidos, sino también a ofrecer un espacio que propicie un entorno seguro y libre de prejuicios, donde los participantes, sin importar su madurez, puedan redescubrir el juego como una práctica motivadora y enriquecedora desligada de la idea de "niñez". A partir de estas bases, adherimos a Freire, el cual propone que: “La politicidad es entonces inherente a la práctica educativa. Esto significa que como profesor debo tener claras mis opciones políticas, mis sueños.” (Freire, P, 2003, p. 42) Esto conlleva a tener un posicionamiento político sobre la educación, no desde lo partidario, sino desde "lo que nos mueve" en el acto educativo, el hecho de pensar en crear espacios de seguridad, orienta a tener una politicidad docente emancipadora, en donde se desafían las miradas sociales que limitan las experiencias lúdicas en la secundaria. “Como educador yo no soy político porque quiera sino porque mi misma condición de educador me la impone. Esto no significa ser partidario de este o de aquel partido.” (Freire, P, 2003, p. 42) Nos parece adecuada la mención sobre la politicidad docente, y su análisis crítico, ya que desde nuestras experiencias como residentes en escuelas del nivel secundario en el profesorado, seguimos observando clases de Educación Física orientadas a prácticas que escasean del factor lúdico como estrategia pedagógica, minimizando así a la importancia inherente del juego en la construcción de nuevos aprendizajes.

La ausencia del juego en las prácticas deportivas de la escuela secundaria

Una vez compartida nuestra posición de la importancia del juego en Educación Física, nos parece pertinente poder articular esta idea a las prácticas deportivas en la escuela secundaria.

Hemos notado un predominio en las clases de Educación Física de prácticas deportivas que tienden a estar teñidas de un carácter deportivista tradicional en donde se perciben actividades analógicas y mecanicistas, que centran su enseñanza principalmente en el aprendizaje de la técnica, complejizando el traslado de dichas habilidades a situaciones de juego. En tal sentido, la ausencia del juego en las clases, nos conduce a la realización de prácticas deportivas orientadas al deporte reglado e institucionalizado, el cual nos imposibilita aquella búsqueda de libertad en la práctica, siendo esta misma, la esencia más importante que nos propone Huizinga. Esta perspectiva de deporte en su versión federada, se encuentra sometida a reglas rígidas, donde el principal objetivo deja de ser el disfrute y pasa a ser el rendimiento, el resultado o incluso la obtención de beneficios económicos, sociales o políticos. En este contexto, los participantes de la práctica dejan de actuar con completa libertad, puesto que se encuentran condicionados por diferentes aspectos impuestos por estructuras organizadoras que determinan las acciones de estos. Por el contrario, en el ámbito escolar, el deporte puede recuperar y sostener este sentido lúdico. Por esto mismo, enunciamos la idea de que el juego cumple un rol esencial en el deporte escolar, ya que:

En los juegos sociomotores cobra especial relevancia la interacción motriz entre los alumnos en la apropiación de los elementos constitutivos de su lógica interna y en la resolución de situaciones que se presentan en el juego. (Dirección General de Cultura y Educación [DGCyE], 2014, p. 11)

En relación a esto pensamos que los juegos sociomotores son enriquecedores desde un aspecto global, entendiendo que los deportes según Hernández Moreno (1994) tienen su propia lógica interna, lo que nos permite considerar en un juego determinado la relación entre el jugador y los elementos constitutivos (táctica, técnica, regla, espacio, tiempo, comunicación y contracomunicación motriz), ya que, con un juego sociomotor podemos trabajar los diferentes elementos dentro de un marco en donde la resolución de problemas en situaciones de juego cumple un papel central en el desarrollo de las prácticas deportivas.

Teniendo en claro ahora las particularidades de deporte y de juego, ¿con que nos quedamos? Bueno, si tomamos a Huizinga, podríamos decir que el deporte simplemente es una forma de juego en la cual involucramos la competencia, pero no dejamos de lado que sigue siendo parte de la cultura humana, sin embargo, creemos que hacer una relación entre ambos es lo lógico. No tratamos de establecer uno por sobre otro, sino tomar en cuenta ambos en el trayecto de nuestros procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas. En este sentido, el deporte

recreativo propuesto por Camerino, es una oportunidad con la que contamos. Este tipo de deporte “El deporte recreativo se presenta como una práctica abierta y lúdica que tiene una característica fundamental: obertura de interpretación y cambio de las reglas de juego.” (Camerino, O, 2000, p. 320) Nos dota de flexibilidad a diferencia del deporte tradicional, reglado y hegemónico, ya que nos permite incorporar modificaciones en aspectos como la regla, el espacio, el elemento. Esto es sumamente relevante para nuestras prácticas, ya que nos permitirá dotar de diversas experiencias emancipadoras a los alumnos en relación a los componentes anteriormente mencionados, sin la presión de una competencia enmarcada por los deportes hegemónicos. En este contexto educativo, el deporte recreativo nos permitirá recuperar el sentido lúdico de la práctica deportiva, así mismo, Camerino nos invita a repensar este tipo de deporte para reorientar nuestras prácticas educativas, no solo por una necesidad de diversificar la enseñanza, sino que también contribuya a romper con el paradigma mecanicista del deporte reglado, dando la oportunidad de brindar experiencias significativas y atractivas para los adolescentes. En tal sentido, Pavía (2008) con su proposición de “aprender a enseñar a jugar” supone necesariamente de “[...] saber cómo facilitar las condiciones favorables para que niños y niñas aprendan por sí mismos a jugarlos de un modo lúdico.” (Pavía, V, 2008, p. 14) Esto implica crear espacios en donde la libertad de juego y la aparición de conflictos que aparezcan naturalmente sean abordados como una oportunidad de aprendizaje en lugar de ser reprimidos, es por esto mismo, retomando la idea del docente mediador presente en esta ponencia, que el profesor debe convertirse en un facilitador que permita la construcción colectiva y cooperativa de reglas. La Educación Física debe integrar entonces, de manera armoniosa, por un lado, las formas de juego y por otro, los modos de jugar, integrando en los mismos la libertad en las necesidades individuales y respetando las individualidades dentro de la grupalidad.

En nuestras prácticas no es simplemente dar un espacio de juego para alcanzar un objetivo intrínseco, sino que debe tener un fin en sí mismo. Al valorar el juego por la propia esencia del mismo, permitirá a los estudiantes experimentar diferentes emociones que fueron perdiendo con la mecanización del deporte reglado, esa necesidad vivida de emoción, de recreación, de alegría, que solo el juego mismo puede brindar. Esto no contribuirá a la formación de “Jugadores buenos” en un deporte, sino de “Buenos jugadores” en el deporte

sujeto a la formación de seres humanos plenos, autónomos y capaces de disfrutar la vida a través de la experiencia lúdica.

¿Qué hacemos con la competencia en la escuela?

No podemos separar al deporte institucionalizado del deporte escolar, ya que, debido a su hegemonía y la función que tiene este en la sociedad, impacta directamente con nuestras prácticas. “[...] tanto la tradicional concepción competitiva del deporte, como la nueva concepción del deporte para la integración son dialécticamente inseparables, por ello es necesario definir su inclusión curricular y su tratamiento pedagógico, sin posibilidad de excluir una u otra.”(Dirección General de Cultura y Educación, [DGCYE], 2021, p.49) Es por ello que tampoco podemos separar a la competencia, porque es parte de la esencia del deporte y del ser humano, el hecho recae en cómo llevamos esa competencia a nuestros patios. En cuanto a esto, la Educación Física adoptó como contenido central al deporte trasponiéndolo como “deporte escolar”, la realidad es que la influencia hegemónica del deporte, predominantemente competitivo, ha generado un impacto y una tensión constante en la puesta en marcha del deporte escolar. En este sentido, Torres (2011) critica el diseño curricular de la Educación Física “El diseño curricular de la materia reconoce al deporte como “un hacer motor convocante y motivador”. Sin embargo, se plantea repetidamente que en la Secundaria Básica el deporte “requiere superar la tradicional dinámica competitiva” (Torres, 2011, p. 1). Esta crítica es frecuente, ya que tendemos a tener una conceptualización limitada de la competencia, viéndola solo como un “juego de suma cero”. “El modelo de suma cero enfatiza el resultado de la competencia y asocia exclusivamente a la victoria con el éxito deportivo”. (Torres, 2011, p. 4) En este modelo, el éxito de uno implica necesariamente la derrota de otro, deshumanizando al adversario y priorizando el resultado sobre el proceso. Por ello, si la Educación Física se centrara plenamente en la victoria y en la derrota, habría un desaprovechó en el potencial formativo de la competencia. En este sentido, Torres nos propone el modelo mutualista, “[...] el modelo mutualista se centra en el logro de la excelencia deportiva y su carácter cooperativo”. (Torres, 2011, p. 5) Donde el objetivo es la excelencia deportiva y el desafío recíproco. En este modelo, los competidores se unen para estimular lo mejor de sí mismos con sus rivales, entonces estaríamos involucrando la

competencia, que es parte del deporte, pero con una mirada constructiva para el desarrollo integral de los participantes. Esta mirada mutualista de la competencia es inherentemente formativa, y sus valores intrínsecos son compatibles con los propósitos de la Educación Física Secundaria, entonces el desafío no es eliminar la competencia, sino reinterpretarla para enseñarla desde una perspectiva que se centre en la valoración del proceso por sobre la mera victoria.

Nuestra posición ante esto es no ver a la competencia como algo que deba de ser necesariamente señalado y enjuiciado como negativo dentro de las clases de Educación Física. Ignorar la idea de la competencia, nos conduce por un camino, el cual dirige a nuestros alumnos a tener una significación básica y banal, del ganar y el perder, a diferencia de la concepción y definición del modelo mutualista, que nos invita a reflexionar sobre el ganar y el perder, viéndolo como parte de un mismo proceso, destacando la idea de pensar en el competir, contra otra persona que atravesó un camino al igual que uno para llegar a ese momento, y que tiene los mismos deseos y aspiraciones. De este modo, podemos repensar sobre la posibilidad de guiar a nuestros alumnos a que descubran, dentro de la competencia, la existencia de la excelencia deportiva, el respeto, la gestión de la frustración y la posibilidad de compartir un proceso mutuo con el otro, con el fin de mejorar en el desarrollo individual deportivo de ambas partes.

Dicho esto, invitamos a la reflexión, desde la comprensión de que la competencia nos atraviesa como sujetos, que está impregnada en cada ámbito, y en este caso particular, inherentemente al deporte.

Nos parece pertinente culminar con estas últimas preguntas. ¿La idea de competencia, es verdaderamente perjudicial para la educación? ¿Cuál es nuestro posicionamiento como docentes sobre la competencia, y que estamos transmitiendo en relación a la misma?

Conclusión:

Para concluir con esta ponencia creemos pertinente recuperar al juego como núcleo pedagógico para la promoción de los procesos de enseñanza y aprendizaje, repensar el juego y el deporte en la escuela secundaria implica cuestionar prácticas que muchas veces reducen la enseñanza a la mecanización de técnicas y el cumplimiento de reglas. Sin embargo, cuando se comprende al juego desde su potencial cultural y educativo, se revela como una herramienta

que humaniza la práctica, y si generamos un espacio en donde cualquier individuo independientemente de su edad, logre acceder a un medio en el cual jugar no implique ser juzgado, permitirá así, la posibilidad de que el alumno, sea constructor de su propio aprendizaje. Por otro lado, es importante destacar el no caer en extremismos, tanto desde el juego, como también del deporte y la competencia. Es indispensable pensar en la utilización del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo del deporte en la escuela, sin caer en una mirada donde se ignore la competencia, y que no se la perciba como concepto importante a la hora de pensar en el significado que le otorgamos a la misma. Es por ello que comprendemos crucial, utilizar estos 3 medios (el juego, el deporte y la competencia) de manera articulada para la elaboración de propuestas pedagógicas con sentido en nuestras clases.

Bibliografía:

Camerino Foguet, O. (2000). Aportaciones del deporte recreativo. En I Congreso de la Asociación Española de Ciencias del Deporte. INEFC.

César, A. R., Nella, J., & Viñes, N. (2008). Juego y Educación Física Escolar: ¿Qué se enseña? ¿Qué se debería enseñar?

Dirección de Educación Física de la Provincia de Buenos Aires. (2014). La Educación Física y el deporte. Recuperado de <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2021-07/Documento%20de%20trabajo%20N%C2%BA1-2014.%20La%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20y%20el%20deporte.pdf>

Dirección General de Cultura y Educación (DGCyE). (2021). Prácticas deportivas y juegos. Provincia de Buenos Aires.

Recuperado de <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2021-05/Pr%C3%A1cticas%20deportivas%20y%20juegos.pdf>.

Erikson, E. (1950) Infancia y Sociedad Ediciones, Horme Buenos Aires, 1978.

Freire, P. (2003). El grito manso. Siglo XXI Editores.

Hernández Moreno, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona: INDE. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/672859568/Analisis-de-Las-Estructuras-Del-Juego-Deportivo>

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.

Rivero, I. V. (2008). ¿Qué aprendemos a enseñar? El juego en la formación del profesor de Educación Física.

Torres, C. (2011). La Educación Física secundaria y la competencia deportiva. Congreso de Educación Física, Provincia de Buenos Aires.