

**TALLER DE JUEGOS: HACIA UN CAMBIO DE PARADIGMA EN LA
FORMACIÓN DOCENTE.**

EXPERIENCIA EN EL ISEF N° 1 “DR. ENRIQUE ROMERO BREST

Germán Filippini

ISEF N°1

filippinigerman@gmail.com

Martin Liberoff

marlib9@hotmail.com

Vanesa Wainstein

vane.wains@gmail.com

RESUMEN

El taller de juegos propone una nueva forma de encontrarse con los otros y con uno mismo, invita a re-conocerse a través de nuevas experiencias que nos movilizan desde adentro; a reencontrarse con el placer y la alegría que el juego propone. La modalidad de *taller* responde a un cambio de paradigma, donde el educador pasa de ser portador del conocimiento a ser coordinador y facilitador del espacio, donde los participantes aportan desde sus propias vivencias y saberes y donde el aprendizaje y la enseñanza circulan en ambos sentidos.

El taller tiene sus inicios en las jornadas académicas del Instituto Superior de Educación Física (ISEF) N°1 en el año 2011. Al ver las repercusiones que tuvo en los participantes, estudiantes y docentes, nos propusimos continuar con el proyecto de manera itinerante por las cátedras de los tres campos de la Formación, y lo continuamos haciendo hoy en día.

Nos proponemos como objetivo central generar una ruptura del paradigma deportivista existente en la formación a través de una experiencia de trabajo horizontal, profundamente vivencial y reflexiva. Procuramos que estudiantes y

docentes puedan integrar la perspectiva lúdica en cualquier instancia de aprendizaje.

Palabras claves: juego – cambio de paradigma – vivencia – reflexión – ruptura.

INTRODUCCIÓN

“...todos los actos creativos son formas de juego, el lugar de comienzo de la creatividad en el ciclo de crecimiento, y una de las funciones primarias de la vida. Sin el juego el aprendizaje y la evolución son imposibles.”

Stephen Nachmanovitch (2012)

El *Taller de Juegos* propone un espacio distinto que invita a poner el foco en el encuentro con el otro y con uno mismo, a re-conocerse a través de nuevas experiencias que nos movilizan desde adentro; a reencontrarse con el placer y la alegría que el juego propone. Se propone estar en el “aquí y ahora”, participando desde la espontaneidad, la creatividad, dejando que la imaginación vuele y nos haga olvidar por un rato “el afuera”.

Cuenta con la participación de estudiantes, graduados y docentes del ISEF N°1, trabajando en conjunto para su planificación y puesta en práctica. Tiene una modalidad itinerante en la que se realizan intervenciones en las distintas cátedras de la Institución.

El taller de juegos se plantea como un espacio de intervención dentro de la educación física formal, se propone ampliar las propuestas y posibilidades de acción dando lugar a nuevos matices de movimiento y expresión, a la vez que propicia nuevos lugares desde donde pensar y hacer educación física, que contemplen la singularidad de los estudiantes y/o profesionales que participen del mismo.

1. FUNDAMENTACIÓN

1.1 ¿Qué motiva a hacer el taller?

Partiendo desde una perspectiva sociológica e histórica, podríamos arriesgarnos a afirmar que el sistema educativo ha estado al servicio del sistema económico y social de cada sociedad particular. En este sentido, la Educación Física no resulta una excepción y distintos rasgos de su desarrollo histórico como formación profesional dan cuenta de ello. La primera mitad del siglo XX presenta una formación en educación física profundamente disciplinadora centrada en rígidas Escuelas de Gimnasia para dar lugar luego en la década del '70 a una lógica marcadamente deportivista orientada a la competencia y la alta competencia en consonancia con el proyecto político-económico propio de dicho contexto. Pareciera reconocerse como objetivo central de dicha formación la necesidad de moldear sujetos competitivos y preparados para el consumo que fueran funcionales a la reproducción de un sistema social excluyente e injusto.

En este sentido, Elias y Dunning (1992) (en Gómez, 2009) describen el proceso de expansión y hegemonización del deporte como fenómeno social cuyo progreso mantuvo influencias mutuas y dialécticas con el proceso de expansión de la sociedad moderna capitalista industrial y con sus elementos constitutivos: rendimiento, estandarización de la gestualidad, organización burocrática creciente, especialización y organización del tiempo en trabajo y recreación, confianza en el progreso ilimitado y nacionalismo.

El aporte de Galeano (2010) resulta también pertinente al respecto. Al referirse a la sociedad actual del consumo, el autor reconoce a la *soledad* como el más lucrativo de los mercados. Quien no tiene, no es; está simulando existir. En este sentido, la educación (incluida la Educación Física) no puede más sino plegarse a este desarrollo: *ser es tener* títulos, méritos, diplomas... La educación y la adquisición de saberes como mercancías que también circulan, se venden y se compran en el mercado.

Podríamos arriesgarnos a afirmar que el *cuerpo* como tal corre la misma suerte que todos aquellos objetos de consumo presentados por el mercado. Es así que Percia (2009:3) está pensando en "...cuerpos angustiados [...] [que] aprenden a calmarse (de eso que no saben) teniendo *algo*: juguetes, personas, dinero, objetos, bienes, talento, prestigio."

Al respecto, Le Breton (2010) presenta también una concepción moderna del cuerpo que implica la separación del hombre con el cosmos, con los otros y consigo mismo: ya no es el macrocosmos el que explica la carne, sino una anatomía y una fisiología que existe solamente en el cuerpo; se realiza un pasaje de una sociedad de tipo comunitaria a una sociedad individualista en la que el cuerpo resulta la propia frontera; finalmente, el cuerpo se plantea como algo diferente de sí mismo. El análisis anatomofisiológico y el saber biomédico, en sentido amplio, separan al hombre de su cuerpo y consideran a este último como algo en sí mismo. De manera abstracta, supone una existencia del cuerpo que podría analizarse fuera del hombre concreto. El cuerpo separado del hombre es convertido en un objeto que se puede moldear, modificar, modular a gusto.

En función de lo expuesto, podríamos pensar en un presente marcado por el individualismo en donde el cuerpo se transforma en un objeto al cual hay que cuidar y adornar con la mayor cantidad de cosas posibles. Esta separación lo convierte en una cosa más, que al igual que cualquier producto, puede ser vendido en el mercado de consumo. Nos separamos de nosotros mismos al estar donde no queremos estar o al hacer lo que no queremos hacer. Al encontrarnos separados de todo lo que nos rodea estamos generando personas que no pueden involucrarse, que no se pueden afectar con lo que les pasa y con lo que pasa a su alrededor.

El juego abordado desde una perspectiva de sentido en sí mismo, sin un propósito mediato, implica un cambio de paradigma importante en la estructura tradicional de la educación física, que responde a las nuevas y futuras demandas de los diversos contextos socio culturales y de la Educación. A partir del presente siglo,

nuevas perspectivas de la actividad física como derecho de todos los sujetos, con un carácter inclusivo, no competitivo, solidario, y cooperativo, constituyen un nuevo paradigma que la formación docente debe abordar, a través de espacios críticos y reflexivos como el que proponemos.

1.2 ¿Qué es el taller de Juegos?

El *Taller de Juegos* es un espacio para jugar con nosotros mismos, con nuestros miedos, nuestras dudas, nuestras fortalezas, con nuestro cuerpo. Poniendo en juego lo que tengo, me permito reírme de los errores y de los aciertos sin tanto dramatismo.

Es también un *jugándonos* desde su expresión plural, un juego que necesariamente precisa de otros para poder jugarse, para poder verse, encontrarse, mirarse y entrar en contacto. La mirada del otro que habilita mi expresión, que potencia mi hacer, que completa lo que yo no puedo ver. En palabras de Le Breton (2011:19) “El hombre no es producto de su cuerpo, el mismo produce las cualidades de su cuerpo en su interacción con los otros y en su inmersión en el campo simbólico. La corporeidad se construye socialmente.”

A su vez, es un *jugándonos* que remite a la acción, al riesgo que invita a la aventura, a la novedad. Retomando los aportes de Percia (2009:10) “¿Cómo vivir lo que nunca antes se ha vivido? ¿Expandir la experiencia hasta el límite: asomarse fuera de sí? El fuera de sí como arrojado que no es caída. Vivir arrojado fuera de sí, pero no cayendo en lo mismo de siempre, en lo establecido, sino derramado fuera de todo continente. Naufragar no como desastre, sino como oportunidad.”

De aquí se desprende la acción de *jugándonos* como el arrojarse a la incertidumbre de improvisar, de ponerse en juego, de jugarse, buscar lo diferente aunque sea por un rato, poder dejar la estructura que nos “facilita” el andar, con la comodidad de lo conocido, para buscar una forma distinta, un camino diferente, una mirada alternativa.

1.3 ¿Por qué utilizar la modalidad de taller?

La modalidad del taller responde a un cambio de paradigma en la educación. El educador pasa de ser portador del conocimiento a ser un coordinador del espacio, donde todos los participantes aportan desde vivencias y saberes y donde todos aprenden y enseñan. Construyendo "... un encuadre de trabajo que posibilite la contención con flexibilidad y seguridad, que ayude al protagonismo, a la capacidad de interrogarse, a la posición crítica y no alienada frente al aprender, estaremos afianzando un proyecto humanizador de la educación [...] Su finalidad es orientar el proceso de aprendizaje defendiendo la alegría de descubrir y descubrirse." (TRIPODI y GARZÓN; 2000: 23)

Partiendo de esta concepción de taller nos proponemos continuar profundizándola en la práctica pensando en una educación cada vez más "humanizada". Para ello, es necesario transitar y vivenciar espacios de intercambio, de construcción colectiva y personal.

Como parte central de la propuesta, se intenta generar un espacio abierto de reflexión, en el cual los participantes (tanto docentes como alumnos) puedan expresar sus vivencias. Quienes atraviesan la experiencia suelen destacar la importancia y el valor de contar con este espacio, la posibilidad de expresarse con amplia libertad, conocer, compartir y jugar con compañeros no conocidos; compartir horizontalmente, permitirse reír y divertir sin miedo al ridículo. Estas sensaciones de libertad conviven a su vez con miedos y temores a la exposición, a la vulnerabilidad y a manifestar emociones.

En palabras de los mismos participantes: "Creo que ahí está el objetivo, el punto, el énfasis de este taller, sacar a uno de la sociedad estructurada y tímida. Volverse loco por un momento, divirtiéndose y generando un vínculo con el otro"

Parte de estas ideas y concepciones vinculadas a la dinámica de *taller* como aquella elegida para desarrollar este espacio pueden encontrarse en los Lineamientos Curriculares Nacionales para la Formación Docente Inicial (2007)

Los artículos 74 y 75 de dicho documento dan cuenta de esta nueva forma de entender al proceso educativo y a la formación de formadores incluyendo nuevas herramientas y recursos.

La necesidad de incluir esta nueva dinámica en la formación de los futuros Profesores de Educación Física va de la mano con la intención de romper con las viejas prácticas y permitir el ingreso de nuevos conocimientos y saberes también “válidos” en este ámbito. En este sentido, el artículo 74 propone que

“...El Desafío desde las propias prácticas de enseñanza de quienes enseñan en la Educación superior, es impedir que la estereotipia se vea como natural y que las rutinas hechas tradición, se instalen en las prácticas para hacer de las aulas un movimiento de constante inercia”

En relación a la tarea propiamente dicha y a la experiencia de aprendizaje de los futuros docentes, resulta pertinente la afirmación del artículo 75 del mismo documento:

“Es necesario reconocer que la tarea de los futuros docentes es enseñar y que ellos tenderán a hacerlo de la forma en que se les ha enseñado. Por ello, es importante favorecer la posibilidad de experimentar modelos de enseñanza activos y diversificados en las aulas de los Institutos.”

¿Acaso no es la clase un espacio repleto de incertidumbres, en donde pueden surgir infinitos emergentes? Estamos en un mundo de continuo cambio y para poder adaptarnos debemos estar abiertos a las posibilidades, a los acontecimientos que surjan, a las propuestas que salgan tanto de los alumnos como del contexto. Si estamos acostumbrados a esperar siempre lo esperado cuando suceda lo diferente será algo que no podremos manejar.

1.4 ¿Por qué el juego?

En relación con la concepción de *juego*, tomamos los aportes de Nachmanovitch (2012: 64, 65) que nos resultan inspiradores y a partir de los cuales estamos pensando en el espacio de *Taller de Juegos* como formador. En palabras del propio autor,

“Jugar es liberarnos de las restricciones arbitrarias y expandir nuestro campo de acción. Nuestro juego estimula la riqueza de respuesta y de flexibilidad de adaptación. Este es el valor evolutivo del juego... el hecho de que nos hace flexibles. Al reinterpretar la realidad y producir algo nuevo, evita que permanezcamos rígidos. El juego nos permite reordenar nuestras capacidades y nuestra identidad misma, poder usarlas en formas imprevistas.”

En concordancia con el autor entendemos al *juego* como actitud, como proceso, como hecho en sí mismo que fomenta y desarrolla a la vez que es creatividad, espontaneidad, improvisación. Así concebido, el juego abre la posibilidad a recrear la realidad, a sumergirse en un nuevo mundo y desde allí, nos invita a encontrarnos con los otros y con lo otro que está adentro nuestro; permitiendo cuestionarnos dónde estamos parados y dónde queremos estar.

El *Taller* plantea la posibilidad de repensar la Educación Física desde una perspectiva creativa y sensible que se vio relegada bajo la hegemonía del deporte espectáculo basado en la competencia y el individualismo.

Cabe aclarar que no es la intención de este trabajo ni del taller destruir la estructura generada en el recorrido del “Romero Brest”. Por el contrario, es poder integrar una visión distinta dentro de la ya existente en donde se pueda pensar el cuerpo y los vínculos desde otra perspectiva. Revalorizando el juego como agente de cambio gracias a su poder creativo, pretendemos generar un espacio donde se invite a expresarse desde el sentir, donde sea importante equivocarse, donde se pueda estar sin aparentar. De esta forma, abrir una grieta en el sistema donde se

puedan vivenciar experiencias diferentes a las instauradas como “normales”, intentando habitar la realidad de otra manera, aunque sea por un rato.

2. OBJETIVOS

Que los participantes...

- ✓ ...encuentren un espacio donde conectarse consigo mismo, con sus propias emociones y rigideces, transitándolo con placer, disfrute y alegría.
- ✓ ...se permitan reaprender a jugar por puro placer, reconociendo la importancia del juego en el adulto para luego transmitirlo a los niños.
- ✓ ...vivencien el juego sin exigencias, sin rendimientos, sin resultados, sin competencia.
- ✓ ...experimenten diversas formas de relacionarse con los otros, reflexionando sobre los tipos de vínculos que existen en el profesorado.
- ✓ ...desarrollen el ingenio, la imaginación y despierten la alegría en vistas a desestructurarse, flexibilizarse y renovarse
- ✓ ...vivencien el compartir con un grupo; acordando códigos y estableciendo una comunicación grupal que potencia el juego.

3. PROPÓSITOS

- ✓ Procurar que mayor cantidad de integrantes de la comunidad educativa del ISEF n°1 puedan vivenciar este espacio, promoviendo la comunicación y la integración de todos los actores de la Institución, independientemente de su rol.
- ✓ Profundizar el espacio de Taller de juegos con su carácter horizontal, abierto, alternativo y reflexivo, generando un espacio de encuentro y creación.
- ✓ Generar el espacio de construcción del Taller a través del encuentro y el desarrollo de las propuestas por parte de los participantes y talleristas.
- ✓ Proponer una mirada alternativa hacia un mayor disfrute de las posibilidades corporales, creativas y reflexivas.
- ✓ Promover un encuentro grupal, donde los participantes concurren por decisión propia.
- ✓ Estar abiertos a escuchar las vivencias y sensaciones de los participantes para incorporarlos a nuevas propuestas.

4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1 Taller de juegos

Partiendo de la estructura tradicional de taller (inicio, desarrollo y cierre) se propone a los participantes distintas actividades y dinámicas que combinan técnicas propias de la recreación y el ámbito lúdico con otras provenientes de la expresión corporal, la danza y la música. Todos los encuentros finalizan abriendo un espacio de reflexión en el que los participantes puedan transmitir sus sensaciones, sus ideas, sus emociones.

Cada taller se planifica en función de las características del grupo adaptando las propuestas a los emergentes que fueran surgiendo al momento de llevarlo adelante.

El desarrollo de la propuesta se piensa de modo itinerante y en encuentros únicos de participación. Con una duración de 90 minutos aproximadamente, la propuesta se plantea al interior de cada cátedra de modo de acordar un día de encuentro junto a los alumnos del curso como así también abriendo la invitación a sumarse a quien desee hacerlo en la fecha pautada.

4.2 Laboratorio de creación de actividades

En una segunda instancia se propone un espacio que invita a repensar y recrear actividades a partir de la vivencia del Taller de Juegos. Se piensa una segunda intervención destinada a aquellos participantes interesados en profundizar, desarrollar nuevas actividades para luego vivenciarlas en un nuevo Taller de Juegos.

El *Laboratorio* funciona también como espacio para pensar y repensar este tipo de propuestas en distintos contextos, pudiendo incorporar estas reflexiones en las prácticas docentes que cada participante esté desempeñando (niñez, adolescencia, adultos, tercera edad, discapacidad). De esta forma, se busca

generar intercambios y movimientos constantes para enriquecer la propuesta con las reflexiones de los participantes.

La intención es sentirse parte; repensar y reconstruir el rol docente; pensar con pares y llevarlo a la práctica. Construir un espacio horizontal, crítico, de escucha, abierto al diálogo que permita a la vez apropiarse del mismo y crear los propios.

BIBLIOGRAFÍA

Galeano, E. (2010), Patas Arriba: La escuela del mundo al revés, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores.

Garzón, G y Tripodi, E (2000), El cuerpo en Juego, Lumen Humanitas, Buenos Aires

Gómez, R. "Pedagogía del deporte y la reflexividad: elementos para una teoría de la enseñanza y el deporte en la escuela latinoamericana". En Gómez, R.; Martínez Álvarez, L. (coord.) (2009), La Educación Física y el deporte en la edad escolar. El giro reflexivo en la enseñanza, Miño y Dávila Editores

Le Breton, D. (2011), La sociología del cuerpo, Buenos Aires, Nueva Visión.

Nachmanovitch, S. (2012) Free Play "La improvisación en la vida y en el arte", cap. 5 "La mente que juega", Paidós, Buenos Aires

Percia, M. (2009), La angustia como afección anticapitalista. Material de cátedra "Teoría y técnica de grupos II". UBA.

Lineamientos Curriculares Nacionales para la Formación Docente Inicial, 2007, Buenos Aires, Argentina. Disponible online en

http://cedoc.infed.edu.ar/upload/lineamientos_curriculares_formacion_docente.pdf