

REFLEXIONES A PARTIR DE TALLERES DE JUEGO EN DISTINTOS CONTEXTOS

Matías VELLA y Virginia GONZALEZ

Alumno Becario y alumna colaboradora de Extensión

Cátedra Conocimiento y Juego

UNRC

El Estatuto de la Universidad Nacional de Río Cuarto reconoce tres actividades académicas para formación universitaria: docencia, investigación y extensión. Las actividades de extensión tienen por objetivo difundir y utilizar el conocimiento construido en la universidad para el mejoramiento de la realidad social.

Si bien este proyecto significó esta retribución a la sociedad, desde lo que significó la intervención en las instituciones, brindando nuevos aires y actividades innovadoras. Vemos en el trabajo de campo de las actividades y en la obligatoriedad de la planificación de clase, un trabajo de investigación y un refuerzo a la actividad de docencia. Ya que el trabajo que el alumnado realizó no solo se acabó en la transposición didáctica de los contenidos vistos en clase, sino también además de deber recurrir a la memoria emotiva y recordar juegos que resultaron atractivos en la infancia, también supuso en varias circunstancias una importante búsqueda de bibliografía, consulta a profesores y la consulta a los miembros de las instituciones para conocer las realidades de cada uno.

El proyecto de extensión "Todos a Jugar" Talleres de Juego en Distintos Escenarios, se desarrolla en el marco de la asignatura Conocimiento y Juego del Profesorado de Educación Física de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Este proyecto contó con la participación de una gran diversidad de integrantes relacionados al profesorado de Educación Física: El cuerpo docente de la Cátedra Conocimiento y Juego, quienes no solo brindaron el soporte teórico, sino también brindaron las pautas de trabajo y supervisaron el funcionamiento de las actividades. También participaron alumnos avanzados

del profesorado de Educación Física quienes participaron como coordinadores y los alumnos de la asignatura, quienes cumplieron la función de propositores de juegos. También contó con la participación de las instituciones intervinientes y sus miembros designados para el acompañamiento de los practicantes en las horas dentro de las instituciones.

La organización

Los alumnos de la asignatura Conocimiento y Juego del Profesorado de Educación Física se organizaron en grupos de cuatro integrantes cada uno, quienes debieron presentar sus planificaciones previamente a cada taller, las cuales fueron supervisadas por alumnos avanzados del profesorado que desempeñaron o siguen desempeñando actividades en las instituciones. Cada grupo tuvo asignada una fecha para concurrir a las instituciones, siendo obligatorio para regularizar la materia la asistencia por lo menos a dos talleres.

Los alumnos coordinadores se encargaron de realizar las sugerencias pertinentes para el desarrollo armónico de las actividades, como también sirvieron como guía a los grupos, relacionando las actividades de acuerdo a las distintas realidades de las instituciones que comprenden este proyecto. Fueron el soporte de consulta de actividades realizando un seguimiento de las mismas, conociendo lo realizado por otros grupos en cada institución y lo realizado por el mismo grupo en otras instituciones. Estos coordinadores también asistían a las instituciones en los horarios que concurrían los alumnos para acompañarlos y asistirlos en cualquier situación necesaria. También sirvieron como nexo con el cuerpo docente, manteniendo un dialogo continuo y dinámico en post del optimo funcionamiento del proyecto y para el abordaje específico de las situaciones, en clase.

El proyecto de extensión “Todos a Jugar”, se desarrollo en cuatro escenarios distintos: La Ciudad de los niños, es una institución que reúne a veinticinco niños y adolescentes en situación de abandono y contó con la asistencia de veintidós jugadores. El PEAM (Programa Educativo para Adultos Mayores de la UNRC) donde se asistía semanalmente con talleres de dos horas, con la concurrencia de ciento veinte adultos mayores que asisten al programa para realizar actividad física. E.Co.S. (Estudiantes Comprometidos Socialmente) son alumnos universitarios que voluntariamente organizan

actividades de Deportes y Recreación (entre otras) en tres vecinales de barrio marginales (Delicias, Obrero y Nueva Ciudad) de Río Cuarto, con treinta niños por vecinal aproximadamente, con la concurrencia de treinta jugadores de entre cinco a doce años. El jardín Santa Cruz, se realizaron cuatro encuentros de cuatro horas, con la totalidad de los niños del jardín.

Esta diversidad de contextos no solo se encontró con el obstáculo de la variación de la forma de enfrentarse a la clase, el ritmo, los códigos de comunicación, los emergentes, los distintos intereses, sino también que el mayor condicionante al enfrentarse a los grupos fue la estigmatización de las realidades de las instituciones. El hecho de prejuzgar los grupos, significó en algunos casos sobrevalorar los juegos, dilucidando en las actividades aires de sofisticación, por miedo al esfuerzo como pasa en el caso de los adultos mayores o subestimar las actividades, siendo el caso de las actividades de expresión en los grupos de niños marginales. Esto llevó a recurrir a la repetición de actividades de relevo o manchas y la reiteración de juegos que funcionaron en otros grupos.

Se considera al juego como la evocación de una atmósfera de diversión, que descansa y divierte, sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Que se opone al trabajo, el juego no produce ni bienes ni obras, es esencialmente estéril. Todo juego es un sistema de reglas que definen lo que es y no es juego. La palabra juego evoca una idea de amplitud, de facilidad de movimiento, de libertad (Caillois). No obstante, reconocemos al juego como recurso y sus funciones pedagógicas, por esto consideraremos también otras funciones más allá que el “jugar de un modo lúdico” (Víctor Pavía).

Al plantearse el campo de acción del proyecto se distinguen tres actores: los jugadores y por consecuencia las instituciones a las que pertenecen, los alumnos cursantes de la asignatura Conocimiento y Juego del Profesorado de Educación Física y los coordinadores del proyecto. Los cuales presentan cada uno perspectivas del juego y finalidades distintas en su accionar.

Desde la perspectiva del coordinador como articulador / facilitador en la relación teoría y práctica de los alumnos del profesorado, se tienen en cuenta abarcar las distintas funciones que se le asignan a la actividad lúdica, esto sería, entre las más significativas:

En tanto lo que respecta a los alumnos del profesorado, estos talleres se desarrollaron, tendientes a generar experiencias de formación y práctica docente, alternativas a la educación formal, desarrollando la adaptación a una infraestructura, en algunos casos, distinta a la habitual en una institución educativa. También la orientación de los practicantes busco revalorizar la educación no formal e informal, como ámbito educativo. Como a su vez se busco alcanzar una primera experiencia positiva frente a un grupo y brindar el apoyo y contención para que los mismos alumnos generen sus propias herramientas de manejo de grupo.

Para el jugador, se trato de que vivencie valores saludables y aceptados socialmente a través del juego, fomentando la integración del sujeto al grupo y del grupo al sujeto, brindando un espacio de contención afectiva, recreación, diversión y esparcimiento, que experimente un amplio abanico de posibilidades de utilización saludable del tiempo libre en actividades recreativas y lúdicas, alternativas a hábitos sedentarios y que promuevan la desnaturalización de actividades violentas y perjudiciales para el bienestar bio - psico - social de la persona, promoviendo el desarrollo físico, intelectual y social de todos los participantes.

En cuanto al equipo de coordinación, se buscó mediante estas actividades ampliar las perspectivas del trabajo tratando de articular los objetivos de jugadores y practicantes, asignando una sistematización a las actividades. Se comenzó también, a impulsar y desarrollar investigaciones propias, tendientes a atender necesidades y problemáticas de nuestra región, brindando así, a la cátedra, un espacio de desarrollo teórico práctico, más firmemente relacionado con las distintas situaciones cotidianas.

Análisis del seguimiento de las actividades

En lo que respecta al trabajo de campo del proyecto, se pudieron observar varias problemáticas y potencialidades, tanto en los practicantes como así también en la mesa de coordinación.

Uno de los mayores problemas que presentaron los practicantes fue la reproducción de actividades realizadas en experiencias propias, producido también por la falta de ingenio e imaginación al relacionar recursos, objetivos,

grupo y espacio. Esto concluyó específicamente en la recurrencia de juegos de relevo y manchas, para distintos objetivos o distintos recursos.

La transposición didáctica (Bachelard) fue otro inconveniente, formulando en algunos casos, objetivos muy distintos entre ellos, con escaso tiempo para ser trabajados y en situaciones sin relación con las actividades.

La falta de experiencia frente a un grupo, desencadenó en muchos casos con el mal manejo de la tensión y emoción del juego, haciendo perder recurrentemente el interés por el juego y por jugar, siendo así muy dificultosa la tarea de cambiar la actividad.

Como potencialidades de los practicantes, se pudo vislumbrar en la mayoría de los casos una importante investigación de las actividades mediante la indagación bibliográfica y la consulta a docentes, una fuerte capacidad de autocrítica y el planteamiento de estas situaciones en clase y en las consultas que se realizaba en los horarios extra clase, lo que resultó aún más provechoso para cada grupo y también a los demás grupos, que pueden sentirse representados en algunas problemáticas que pueden ser comunes a todos los grupos, contribuyendo a la cátedra en lo que respecta a la posibilidad de anticiparse a estos planteamientos y la búsqueda de una solución en conjunto.

En cuanto al equipo de coordinación, se buscó mediante estas actividades ampliar las perspectivas del trabajo tratando de articular los objetivos de jugadores y practicantes, asignando una sistematización a las actividades. Se buscó también impulsar y desarrollar investigaciones propias, tendientes a atender necesidades y problemáticas de nuestra región, brindando así, a la cátedra, un espacio de desarrollo teórico práctico, más firmemente relacionado con las distintas situaciones cotidianas.

En la mesa de coordinación, los problemas que se destacaron fue el seguimiento de los grupos, que en algunos casos resultó invasivo al trabajo de los practicantes, debido al conocimiento de los jugadores y la identificación de estos con su coordinador.

Falta de previsión de algunos posibles emergentes de la clase que podían referir un problema a los practicantes. Estos fueron la indisciplina de algunos jugadores y el o la respuesta negativa al proponerse algún juego en especial. Con esto no se pretende plantear que existan juegos para un grupo o para otro, sino que cualquier juego puede ser propuesto en cualquier grupo,

dependiendo de la formulación de las reglas de primer orden, pero principalmente las de segundo orden, que en circunstancias pueden ser excluidoras.

Como potencialidades del equipo de coordinación, se destacó el conocimiento de los grupos con los que se iba a trabajar, facilitando así la tarea de adaptar al grupo a los practicantes.

Los resultados

A la hora de analizar el cumplimiento de los objetivos de base que se tenía con respecto a los jugadores, los valores se pudieron divisar en cuanto a su transmisión mediante las reglas, en lo que respecta a las proposiciones y penalizaciones; las proposiciones, que plantean lo que se puede hacer y no se puede hacer, lo que esta bien y esta mal y en cuanto a penalizaciones con respecto a la transgresión de la regla, siempre y cuando esta sea en post del beneficio del juego y sus jugadores, lo que imprime un incremento en la tensión y emoción del juego. Desde esta perspectiva de la utilización de reglas descartamos el imaginario de los juegos cooperativos como únicos transmisores de valores positivos. Identificamos tanto en juegos cooperativos, populares, competitivos, tradicionales, o cualquier otro tipo de juego, la posibilidad de convertirse en promotores de valores de bienestar social, debido a la participación activa de la regla que muta en post de la relación del juego con los objetivos.

Uno de los indicadores de más fácil identificación, en lo que respecta al cumplimiento de los objetivos establecidos por la coordinación, se refiere a la recuperación de algunas actividades desarrolladas en los talleres, evitando así algunos métodos perjudiciales del uso del tiempo libre.

Se notó que el espacio de recreación y contención afectiva fue atendido, por el porcentaje de jugadores permanentes, que concurrieron a la mayoría de los talleres, se mantuvo en un número elevado. Aunque en algunos casos los jugadores plantearon el regreso de algún practicante, siendo que estos cumplían con un solo encuentro.

Uno de los más significativos resultados, en lo que respecta a los alumnos del profesorado, que arrojó este proyecto fue la desinformación que existe acerca de las instituciones no formales, esto se vio reflejado no solo en

las respuestas al ser consultados sobre el tema, donde no se reconoció ninguna y si se conocía siempre fueron las más mediáticas, también se pudo ver cuando se planteó el trabajo en instituciones no formales como una práctica profesional, no solo no se tenía muy en claro la función, ya que se suele estereotipar en actividades lúdicas y deportivas, sino que pocos son los que se sienten atraídos por el trabajo una vez recibidos, esepetuyendo las instituciones deportivas.

En lo que respecta al juego y su función, se divisó una subestimación de este, sin contemplar su alcance, sus objetivos o su utilidad, relacionando en ocasiones actividades antagónicas, o sin llevar una correlación espacial, variando la forma (forma y modo lúdico Víctor Pavía) de maneras completamente distintas y recurriendo en otras ocasiones a formas anteriores, este desorden también sucedió en relación a la intensidad, realizando mucha variación.

Nuevos desafíos e interrogantes

Este análisis deja traslucir algunos puntos débiles en lo que respecta a la función de nuestro Profesorado. Esto se refiere a la falta de abordaje o la escasa atención a situaciones y herramientas específicas del trabajo de campo de nuestra disciplina, si bien en algunos casos no existen métodos o estrategias puras que puedan solucionar situaciones específicas, pueden ser propiciadas y es necesario propiciar situaciones problemáticas que puedan significar un obstáculo aún mayor en la actividad profesional.

En lo que refiere a los nuevos desafíos e interrogantes, se divisa como una de las necesidades primordiales y más urgentes la problemática de la transposición didáctica de los objetivos a la clase. Distinguiendo no solo la posible utilidad de cada actividad, sino también métodos, estrategias y herramientas para la implementación de los objetivos.

Con respecto al manejo de la tensión / emoción del juego si bien es principalmente producto de la experiencia, es un tema poco o nunca abordado por las asignaturas del profesorado, centrando la función del juego a lo inmediato del modo lúdico de cada actividad, sin encontrar un modo que contemple a la jornada, encuentro o clase en su totalidad.

Otro fuerte interrogante que se abrió fue acerca del beneficio del trabajo con un solo encuentro en cada institución, con respecto al desarrollo y seguimiento de los objetivos y la construcción de herramientas de abordaje al grupo. Por esto se plantea la posibilidad de trabajar con más periodicidad por lo menos en una institución, sin descuidar lo provechoso de vivenciar el trabajo en los distintos contextos y su importancia para la formulación de un nuevo significado en lo que respecta a lo social y educativo de la función del profesor de Educación Física.

La desinformación y el desinterés que existe en relación a las instituciones no formales abre un gran interrogante acerca de la postura del profesorado, que centra su atención en el sistema educativo formal, y desplaza involuntariamente a la educación no formal e informal, sus actividades, su función, su alcance y el trabajo en estas instituciones como posible salida laboral.

Al encontrar tanta recurrencia a los mismos juegos, se vislumbra la necesidad de generar más espacios prácticos de abordaje a los distintos tipos de juego y la necesidad de un espacio de consulta bibliográfica. También la necesidad de propiciar situaciones de ingenio, traduciendo las posibles realidades de las instituciones a las clases, teniendo que amoldarse a posibles obstáculos de infraestructura y materiales.

Bibliografía

- Caillois, R, 1967. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica. México.
- Pavía, V. (Coord.) 2006. *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Editorial Edicial. Buenos Aires.
- Huizinga, J, 2000. *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Madrid. España.
- Lavega Burgués, P. 2000. *Juegos y Deportes Populares-Tradicionales*. INDE Publicaciones. Barcelona, España.