

Título: El juego: ¿Quiénes son los jugadores?

Autora: Profesora Andrea Rodríguez

UNLP

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Departamento de Educación Física

Cátedra: “Observación y Prácticas de la Enseñanza en Educación Física 2”

Jefe de Trabajos Prácticos.

Correo electrónico: rodriguezandrea@ciudad.com.ar

Teléfono: 457-7770

Palabras claves: jugadores - juego - espectadores – fútbol – técnicos.

El juego: ¿Quiénes son los jugadores?

Este trabajo se presentó como trabajo final del Seminario de Juego de la Maestría de Educación Corporal.

Se realizaron observaciones de encuentros de fútbol infantil en un de un grupo determinado, pertenecientes a un Club de una Liga Platense. A partir de un marco teórico se realizó un análisis, en el que se persiguieron los siguientes objetivos:

- ¿Quiénes son los jugadores?, ¿sólo los que participan del partido de fútbol?.
- Los jugadores: ¿están jugando?, o ¿practican un deporte competitivo?, o ¿practicando el deporte, también juegan?.

Síntesis de las observaciones.

Las observaciones comienzan desde el momento en que los jugadores llegan al predio. A medida que van llegando, se van integrando a juegos que surgen espontáneamente, la relación era amistosa, actuaban con libertad, e integraban a otros niños que se encontraban en el lugar.

Antes de comenzar el partido, se reúnen con su entrenador en el vestuario, quien les da indicaciones técnicas y los alienta a que jueguen tranquilos y confiados mientras se cambian.

Entra a la cancha el equipo contrario, trotando por la línea central, ubicándose en uno de los arcos, para comenzar a moverse, realizándose pases, tiros al arco, distintos desplazamientos para entrar en calor lo mismo realiza el grupo observado.

Los espectadores, en su mayoría familiares, se ubican en las tribunas y en los bancos dispuestos alrededor de la cancha, separados por sectores para los visitantes y para los locales.

Entra a la cancha el árbitro y los lineman, ocupando sus lugares en la cancha.

Previa a la iniciación del partido los jugadores, se reúnen para decir un hurra.

El árbitro se dirige al centro de la cancha toca el silbato y los jugadores de los dos equipos acuden a ese llamado, disponiéndose en dos filas enfrentadas en la mitad de la cancha. El árbitro les habla, y luego saludan a los adversarios, dándose la mano.

Los jugadores toman su ubicación dentro de la cancha, el árbitro da comienzo al juego.

Los espectadores cambian la actitud que tenían hasta ese momento, prestan atención al juego, alientan o desalientan a los jugadores, emiten frases en contra de lo que está cobrando el árbitro. “Siguen” las jugadas, aplauden y victorean las buenas, festejan los goles y consuelan al equipo en las malas, “*no importa, sigan así*”, “*vamos chicos*”, “*con fuerza*”.

El entrenador, da indicaciones técnicas o de motivación a los jugadores, dispone los cambios.

Los niños durante el partido se comunican, realizándose pases, saben dónde va la pelota y la jugada, cambian de posiciones dentro de la cancha y saben cubrirse ocupando los lugares que quedan libres, se alientan entre ellos, se ayudan, se solidarizan con el que los necesita, “*todos están atentos al juego de todos*”, festejan los goles, corren a saludarse y se abrazan o simplemente se golpean las manos, también cometen errores, jugadas que se “cortan”, por la marcación de los contrarios. Marcan y se desmarcan, intentan interrumpir las jugadas del ataque, tratan que la pelota no llegue al arquero. Se producen situaciones dónde hay roces, se empujan o se “agarran” de las camisetas para impedir que avancen, a veces se dan alguna patada, se provocan.

La actitud corporal, es firme, sólida durante el juego, en ningún momento decrecen las ganas de jugar y la misma actitud se mantiene todo el partido. Las expresiones del rostro, son muy significativas, demuestran la alegría después de cada gol, y, no hay sonrisas, sino expresiones serias, cuando el que convierte el gol es el contrario.

Cuando finaliza el partido, todos juntos se dirigen al medio de la cancha, levantando los brazos, en forma de saludo. Los espectadores responden aplaudiendo.

Los jugadores vuelven al vestuario se cambian, y se reúnen en el buffet, mientras siguen conversando, acerca de todo lo ocurrido durante el juego.

Otros datos significativos que surgieron de la entrevista, *“nos gusta jugar al fútbol”, “nos gusta ganar, salir campeones, y festejar”, “queremos llegar a primera”, “todos somos iguales, ninguno es mejor que otro”, “cuando nos alientan, nos da más fuerza para jugar”* (haciendo referencia al entrenador y a los espectadores), me cuentan que tienen una cábala, la describen y para todos es la misma.

Marco Teórico.

Según Alabarces, P y Rodríguez, M,¹ no hay nada más distante, en las pretensiones de las ciencias sociales, que no tomar en cuenta las emociones como componente de análisis en el fútbol.

El fútbol como objeto de estudio, es formación cultural. Además es recuerdo, memoria. En la memoria futbolística se ejercitan dos variables de la cultura de los sectores populares, por un lado su anacronía, su multitemporalidad, su remisión simultánea a historias y etapas múltiples, por el otro, la puesta en juego de un saber que no puede ser refutado, que no puede ser disputado en el mercado de intercambios simbólicos.

...“Y pasa que el fútbol es emoción. Si las categorías iluministas desplazaron al territorio de lo irracional los repertorios emotivos, sabemos a esta altura de los estudios culturales en América Latina que nuestras culturas populares insisten en reivindicar a cada paso, en la mayoría de las prácticas simbólicas que contribuyen a conformar su compleja, difícil y hasta contradictoria identidad, el amor y la pasión como motores de algunas de sus actividades culturales”...

“Uno habla de sí y de su grupo, de sus amigos y relaciones, de su historia y de sus afectos”...

Todos los actores que conforman el fútbol, los espectadores, los lectores, sus consumidores, sus practicantes, sus oficiantes, como representantes del

¹ Alabarces, P. & Rodríguez, M. Cuestión de pelotas. Buenos Aires: Atuel, 1996.

repertorio de formas comunicacionales, configuran el mayor fenómeno de la comunicación de masas en el mundo.

...“El fútbol, exige una práctica colectiva, donde la síntesis entre la individualidad descollante y la

solidaridad del equipo son los elementos decisivos “...Y la solidaridad del equipo todo para auxiliarse mutuamente”...

Debido a la multivocidad del fútbol, se pueden tener en cuenta múltiples salidas. Una de ellas, es la dimensión lúdica de la cultura, no sólo como entretenimiento, sino que consideran la legitimidad del espacio de escape, las posibilidades de fuga de lo económico-productivo y de leer a los actores en la gratuidad de ciertos gestos y prácticas. Mencionan, también, la riqueza de la relación entre lo lúdico y la creatividad: el juego, espacio transicional (en términos de Winnicott 1982) entre el yo y el no yo, entre el individuo y la realidad que sólo pretende de él su sujeción a normas e instituciones regladas, aparece como el lugar donde la creatividad ejercita la fantasía, la transgresión, la solidaridad, los valores que el tiempo de la historia y la mercancía parece haber suprimido.

Otra, es el cruce transdisciplinario que el análisis cultural exige y nos da una serie de nociones de articulación compleja. Mito, ritual, imaginario, simulacro, experiencia, ethos, ideología, según los autores, se tendrían que reubicar, para volverse productivas. Por ejemplo, *“el concepto ritual –desacralizado, secularizado- permite leer el fútbol como gigantesca puesta en escena que una sociedad hace para verse así misma”...*

...“en el fútbol se actúa lo que se es, se simula lo que se quiere ser/hacer”...

También se experimenta la victoria, a través de la gambeta, que permite vencer al poderoso y humillar al opresor. El fútbol es suspensión de la historia, y allí no hay castigo para el transgresor, Sasturain recuerda dos gestos, el *caño* de los argentinos y el *sombrero* entre los brasileños. Al restablecerse el tiempo histórico, aparece la sanción.

Ortega R²., enuncia ciertas características del juego infantil:

- *Es un comportamiento de carácter simbólico y origen y desarrollo social.*

² Ortega, R. **Jugar y aprender**. Sevilla: Díada, 1995.

- *Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.*
- *El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende al mundo.*
- *Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al mismo.*
- *El juego es una conducta intrínsecamente motivada.*
- *El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.*
- *El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que este es.*

Freud³, escribe: *“... puede verse a menudo que los niños repiten en el juego todo lo que en la vida les causa gran impresión, que pueden reaccionar a la naturaleza de la impresión y por así decir, hacerse dueños de la situación. Más por otro lado, está suficientemente claro que todo juego se encuentra bajo la influencia del deseo dominante a su edad, el de hacerse mayor y obrar tal como lo hacen los adultos.”...*

Según Piaget⁴, con el juego reglamentado, se entra en el terreno de los juegos característicos de los adultos. *...“el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.”...*

Siguiendo a Mantilla,⁵ y en los conceptos de juego y jugar, los adultos continúan jugando a los juegos “simbólicos” ante la experiencia “vivida”, *“es decir, de algún modo interiorizada particularmente cuando se identifican con un personaje, con una situación y juegan entran, al territorio cerrado, al tiempo que allí circula y a las relaciones que allí se representan, de manera similar los adultos participan en juegos de reglas explícitas cuando siendo espectadores de competencias, de manera igualmente simbólica, se emocionan e identifican con el desarrollo de los sucesos en el juego, con determinados jugadores, etc* *“... Esta experiencia lúdica adulta, tiene un carácter público, institucional, el*

³ Freud, S. Obras completas de Freud. **Más allá del principio del placer.** (1920) Tomo I, Cap. XII. Madrid: Biblioteca Nueva, 1967.

⁴ Piaget, J. **La formación del símbolo en el niño.** México: Fondo de Cultura Económica, 1961.

⁵ Mantilla, L. De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar. En Ramos, J. & Martínez, J., coordinadores, **Diversas miradas sobre el juego**, pp. 13-48, México D.F. : Editorial Tierra Firme, 2000.

jugar es observable como el de los niños, bullicioso y colectivo, donde se expresan sus emociones.

“Todo juego con reglas supone una situación imaginaria.” (Cfr Ortega, 1988 : 30)

En los juegos con reglas explícitas infantiles, y hasta en las competencias deportivas de los adultos, es claramente observable, la expresión simbólica; desde el punto de vista de los papeles que se asumen en él, de las alianzas que se suscitan entre grupos, y que llegan a significar el enfrentamiento simbólico entre dos grupos que se oponen. El hecho de jugar es en sí mismo simbolizar, aunque la estructura del juego sea preexistente y aprendida.

“Jugar es pues re-crear, es volver a crear pero haciéndolo a partir de sí mismo, a partir de lo que se quiere comunicar, exponer, escenificar y objetivar – consciente e inconscientemente – en el juego. El impredecible e incierto desarrollo del juego tiene en este punto su fuente, pues si bien el juego es un esquema, permite que sea llenado de múltiples maneras con una amplia variedad y combinación de jugadas individuales, con formas singulares de recrear, de expresarse y de ser, en ese territorio del como sí”.

Análisis de las observaciones con respecto al marco teórico

Conclusiones: no son sólo los “jugadores que juegan el partido”, los que juegan este juego.

Están jugando los espectadores, porque están viviendo todo lo que está pasando, se ríen, gritan aplauden, festejan, alientan, protestan. Se establece una intercomunicación entre espectadores, entre los espectadores y los jugadores, y entre las “hinchadas” de los equipos contrincantes.

El árbitro y los lineman están jugando porque son los encargados de hacer cumplir las reglas del juego, desde que imparten las indicaciones antes del comienzo, cobrando las infracciones, sancionando las transgresiones, etc.

El entrenador, está jugando porque trata de equilibrar al equipo, de dar las indicaciones de juego, alienta a sus jugadores, y persigue un objetivo, “ganar”, obtener el triunfo.

Los elementos mencionados se repiten como un ritual en todas las observaciones.

“Entonces se puede decir que todos los actores juegan este juego, que se establece una comunicación muy significativa entre ellos, todos “entran” en ese tiempo y en ese espacio, particular y simbólico, un espacio en común, Está participando de la construcción del juego y habitando un mundo simbólico.

Atendiendo al segundo objetivo, los jugadores comienzan a jugar cuando ingresan al vestuario con su entrenador, “entran al tiempo y espacio del como sí”, aceptan las reglas de juego, aunque a veces las transgreden, se visten con ropa que los identifica y los distingue del equipo oponente, se solidarizan, dialogan e intercambian opiniones de acuerdo a las estrategias a utilizar, cada uno ocupa un lugar dentro de la cancha y defiende su territorio.

Los niños se hacen dueños de la situación, del partido que están disputando, actúan tal como lo hacen los adultos, posiblemente, los roles que desempeñan dentro de la cancha, sea el de algún ídolo, al cual quisieran parecerse, o piensen en ese ideal para cuando “ellos sean grandes”, como así lo expresaron en las entrevistas.

Crean una alianza para vencer al oponente y de esta forma lograr el triunfo, actitudes que se observan desde el momento inicial cuando se juntan a decir el hurra, y durante todo el partido, se solidarizan, se entienden con sus miradas, con sus gestos, aunque no siempre logren el triunfo, persiste esa forma de acompañarse.

Por lo explicitado, los jugadores, que si bien están participando en una competencia, están jugando, porque, el fútbol posee reglas explícitas, que deben ser respetadas, para poder jugarlo, y dentro de una estructura, ya aprendida por los jugadores, deben aplicar el conocimiento y dominio de ciertas habilidades, como por ejemplo, manejar la pelota con sus pies, esquivar, pasar y recibir.

Están participando de una práctica simbólica, dentro de la cual, se hacen significativas sus experiencias, los valores que los sustentan, las relaciones con los demás.

Están jugando, porque además, re-crean y crean a partir de sí mismos, cada uno “pone lo suyo”, “viven esa situación”. Se expresan, desde lo corporal, con formas singulares y particulares de ser y de hacer, para “llenar” ese espacio y tiempo de juego

Bibliografía.

- Alabarces, P. & Rodríguez, M. 1996. **Cuestión de pelotas**. Buenos Aires: Atuel,
- Freud, S. Obras completas de Freud. 1967. **Más allá del principio del placer**. (1920) Tomo I, Cap.XII. Madrid: Biblioteca Nueva,
- Mantilla, L. 2000. De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar. En Ramos, J. & Martínez, J., coordinadores, **Diversas miradas sobre el juego**, pp. 13-48, México D. F.: Editorial Tierra Firme,
- Ortega, R. 1995. **Jugar y aprender**. Sevilla: Díada,
- Piaget, J. 1961. **La formación del símbolo en el niño**. México, Fondo de Cultura Económica,
- Pavlosky, E., Kesselman, H. 1997. **Espacios y creatividad**. Galerna