

EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO EN LA CONSTRUCCIÓN CIUDADANA

THE EDUCATIONAL VALUE OF THE GAME IN CITIZEN CONSTRUCTION

O VALOR EDUCACIONAL DO JOGO NA CONSTRUÇÃO CIDADÃ

Nicolás Gabriel Falcettoni¹

Fecha de recepción: 13 de febrero del 2020

Fecha de evaluación: 20 de julio del 2020

Resumen

La vida social y los comportamientos sociales se han ido modificando a lo largo de la historia de la humanidad. Tanto es así que una de las expresiones humanas más primitivas que poseemos es el juego; sin embargo, no solo en su esencia lúdica y ociosa que permite disfrutar el tiempo libre, sino que, además, algunos de ellos se han convertido en lo que se conoce como deportes. Este ensayo busca enfocar el juego desde una mirada transdisciplinar, permitiendo a los lectores conocer cómo y de qué manera este fenómeno social moldea y conforma la conciencia ciudadana y, a su vez, cómo podría actuar la educación física como mediadora. Por otra parte, cabe aclarar que la formación a la que se hace referencia no tiene relación con la transmisión autoritaria, disciplinar y exitista, sino con la construcción humana que permita mejorar las relaciones sociales, desarrollando así un concepto de vida colectiva.

Palabras clave: juego; Educación Física; sociedad.

Abstract

Social life and social behaviors have been modified throughout the history of humankind. Such is the case that one of the most primitive human expressions we possess is the game; however, not only in its ludic and idle essence that allows enjoying free time, but also some of them have become what is known as sports. This essay seeks to approach play from a transdisciplinary perspective, allowing readers to learn how and in what way this social phenomenon molds and shapes citizens' consciousness and, in turn, how physical education could act as a mediator. On the other hand, it should be clarified that the training referred to is not related to the authoritarian, disciplinary, and success-oriented transmission but to the human construction that allows the improvement of social relations, thus developing a concept of collective life.

Keywords: game; Physical Education; society.

1 Licenciado en Educación Física de la Universidad fasta de Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina. Estudiante de la Maestría en Educación Física y Deporte en la Universidad Nacional de Avellaneda, Buenos Aires, Argentina. Docente Instituto Superior de Educación Física de General Pico, La Pampa, Argentina. Correo electrónico: nicofalcettoni@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0265-8952>

Resumo

A vida social e os comportamentos sociais foram modificados em toda a humanidade. É esse o caso, que uma das expressões humanas mais primitivas que possuímos é o jogo; No entanto, não apenas em sua essência divertida e inativa que permite que você aproveite seu tempo livre, mas também; Alguns deles se tornaram o que é conhecido como esporte. Este ensaio procura focar o jogo de uma perspectiva transdisciplinar, permitindo aos leitores como e de que maneira esse fenômeno social molda e modela a consciência do cidadão; e, por sua vez, como a educação física poderia atuar como mediadora. Por outro lado, deve-se esclarecer que o treinamento referido não está relacionado à transmissão autoritária, disciplinar e saída, mas à construção humana que permite o aprimoramento das relações sociais, desenvolvendo assim um conceito de vida coletiva.

Palavras-chave: jogo; Educação Física; sociedade.



Para citar este artículo

Falcettoni, N. G. (2020). El valor educativo del juego en la construcción ciudadana. *Lúdica Pedagógica*, 2(31), 19-25. <https://doi.org/10.17227/ludica.num32-12178>

INTRODUCCIÓN

El juego es un fenómeno social que, transversalmente, afecta la vida de cada uno de nosotros. En muchas ocasiones al juego se lo banaliza, mientras que al deporte se lo coloca en un pedestal, sin embargo, si no hay juego no hay deporte; aunque sí hay juego sin deporte. Pero más allá de esa concepción, este ensayo contribuye a recuperar el valor educativo del juego, argumentando desde posiciones teóricas, que su enseñanza y acercamiento a toda la comunidad permite que se consideren conceptos y pensamientos de índole individual para transformarlos en ideas que pertenecen a la vida colectiva. Existen infinidad de definiciones de juego a lo largo de la historia, no obstante, aquí se traerán aquellas que el autor considera necesarias para el desarrollo argumentativo del artículo. A su vez, cada definición o uso que se haga del juego, debe comprender una relación directa con el contexto social en el cual se inserta. Es decir que, para un pueblo no es lo mismo jugar un juego que otros, las tradiciones no serán las mismas que la de una ciudad, o también variarán los aspectos culturales de una región a otra.

En cierto modo, el valor educativo que el juego posee debe atravesar a toda la sociedad. De esta manera, tomando como sustento un enfoque o educación transdisciplinar, se analizará qué existe más allá del fenómeno lúdico en su relación con la educación física. Por este motivo, y en primera instancia, Ardoino (citado por Luengo y Martínez, 2018) sostiene que la educación transdisciplinaria:

Es un nuevo tipo de educación que se fundamenta en el enfoque integrador de la perspectiva dialéctico-compleja, que debe ser fomentado por educadores, instituciones, actores sociales y medios de difusión masiva con el fin de facilitar y promover la apropiación de esos valores por todos los ciudadanos. (p. 79)

Pensar estrategias pedagógicas desde el enfoque mencionado, permitirá fomentar el aprendizaje de conceptos y valores que se acerquen más a la vida social. Entonces, al pertenecer el juego a la vida social, los profesionales de la Educación Física podemos utilizarlo para generar y construir valores que sean útiles para cada sujeto de aprendizaje. Ergo, aquellos valores deben ser nuevos y revolucionarios

para que cada ciudadano se forme desde una posición crítica y no normalista.

El juego, además, contiene pautas que deben respetarse y que lo caracterizan, no solo en sus definiciones sino en su nombre y en su desarrollo. En este sentido, las reglas son un pilar esencial a la hora de jugar. Ahora bien, el juego se diferencia del deporte; aunque este último debe poseer al primero. “El juego es una actividad intrínseca a la naturaleza humana, una conducta que se muestra en común a todas las civilizaciones, tiempos, edades y culturas. [...] cumple una función social y está muy ligado al contexto” (Rodríguez y Pereira, 2017, p. 517). Es “una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente” (Bruner, citado por Extremera y Montero, 2016, p. 19). En definitiva, siguiendo a los autores, el juego es inherente al ser humano, es decir, no se lo podría estudiar y comprender sin hablar del juego. Además, Garzarelli (citado por Damián, 2018) sostiene:

se pueden diferenciar fundamentalmente dos modelos de juego: un modelo competitivo y un modelo participativo. El competitivo se asocia a exigencia, niveles variables de estrés y situaciones de éxito o fracaso. El modelo participativo se relaciona más con aspectos lúdicos, relajantes y socializadores. (p. 3)

Con respecto a la última cita, disiento en algunos aspectos de los tipos de juegos. De ser así, el modelo competitivo busca el rendimiento y que alguien sea mejor que otro, en cambio, el participativo tendría como objetivo el vínculo entre personas, y el jugar por jugar. Ahora bien, ¿por qué debe existir éxito o fracaso? ¿Acaso eso es necesario para la vida cotidiana? Tal vez para los Estados neoliberales sí, pero ¿no sería más gratificante hablar de aprendizaje, más que de logros? El juego debe permitirnos aprender a jugar y a saber que lo que se gana es sabiduría estratégica para resolver problemas más allá del resultado concreto de una competencia.

JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA

La relación es antiquísima, no obstante, los usos que ha hecho la educación física desde sus inicios han ido cambiando. Esto sucedió porque los objetivos y la mirada de la educación física se han modificado. La

concepción del sujeto y futuro ciudadano correspondía a todas aquellas destrezas físicas necesarias para alcanzar a ser hombre o mujer. Sin embargo, algunos pensadores revirtieron la visión, otorgándole mayor protagonismo al sujeto, contemplando sus necesidades. Un claro ejemplo es la nueva escuela, que coloca en el centro de la situación pedagógica a los alumnos y no a los docentes; o, en otras palabras, el proceso de enseñanza – aprendizaje pasa de ser unidireccional a ser multidireccional.

Los profesionales de la Educación Física tenemos la capacidad de transformarlo casi todo en juego; y es por ello que, a través de él, podemos enseñar contenidos que tengan una relación con la vida cotidiana. Es decir, que los alumnos sepan por qué aprenden tal o cual juego o deporte, y no que suceda que un docente “enseña” básquet porque a él le agrada. Cuando transcurren esas situaciones por lo general el contenido se transmite y no se construye. Lo que equivale a: el docente decide qué hay que realizar y no toma como referencia las experiencias propias de sus alumnos, su contexto social o su capacidad de generar nuevas estrategias. Por ejemplo, la inclusión del ajedrez en Cuba tiene relación con esta idea. Según Leyva-Rojas, Pacheco-Téllez y García-Manso (2018):

Como juego de opciones y variantes se interrelacionan en la toma de decisiones, las estrategias y tácticas para proceder de manera similar a la vida cotidiana y social. Este deporte nos muestra que a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas, ya que no nos hemos entrenado para ello. (p. 31)

En otras palabras, la enseñanza es inherente a la concepción del sujeto que aprende. Si la educación busca un sujeto exitoso es probable que los contenidos se basen en esa dirección, pero si desea ayudar a formar sujetos solidarios y sociales, seguramente los contenidos nada tengan que ver con el estricto ganar o perder, o lo que es peor, éxito y fracaso.

Entonces, para profundizar, el juego permite que sean los alumnos quienes acuerden las reglas, se establezcan o sean modificadas. Esto es parte de la autonomía y el trabajo en grupo que los docentes debemos permitir para que esos ciudadanos puedan desenvolverse en otros ámbitos de la misma manera. De igual forma sucede con los deportes, donde el dis-

curso imperante parece ser que un deporte no puede ser pensado o modificado en alguno de sus aspectos, no obstante, “el deporte es una actividad netamente humana, aunque su base sea el juego” (Martínez de Haro, Sanz y Álvarez, 2019, p. 1). Por este motivo, es inviable la concepción anterior, porque el deporte debe adaptarse a las cualidades de los alumnos y no al revés, y esa es pura responsabilidad de los docentes. Tanto es así que el interés que le proporcionemos a los juegos y a los deportes, y la posición crítica que les brindemos a nuestros alumnos, contribuirán a una mejor construcción ciudadana.

EL JUEGO EDUCATIVO

Los juegos educativos no “enseñan” las nociones sensomotrices; no dan la solución a los comportamientos intelectuales que se imponen en la vida corriente. Irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural. [...] representan un peldaño importante del conocimiento. (Decroly y Monchamp, 1998, pp. 33-34)

Esta manera de denominar al juego posee en primera instancia una característica: jugando se aprende. Aprender no es lo mismo que imponer o transmitir, sino guiar y ayudar a quienes juegan. En esta dirección, resulta interesante que la propuesta no sea un deseo de quien enseña, sino que debe tratarse de proponer los contenidos sin intentar alcanzar cierta perfección de destrezas físicas. Y esto sucede a menudo en muchas clases de Educación Física, es decir, el docente se preocupa o le brinda más atención a quienes alcanzan a resolver motrizmente una tarea, y aquellos que necesitan un acompañamiento quedan aislados y a veces, incluso, con una calificación menor.

En realidad, esta conducta forma parte del denominado currículo oculto, pero que bastante peso tiene dentro de una clase si no ¿por qué muchas personas tienen la idea de que para hacer Educación Física hay que tener cierta habilidad motriz o ser deportista? Esa es la concepción con la que la mayoría de los alumnos egresan de la escuela. En consecuencia, los profesionales de Educación Física debemos proponer un cambio en el paradigma, o sea, que todos puedan aprender los contenidos que la asignatura ofrece. Por ello,

una pedagogía más inclusiva [...] requiere fortalecer los saberes profesionales, considerar más y mejores métodos de enseñanza, diversificación de las didácticas que faciliten y favorezcan la participación de todo el alumnado, visibilizando sus intereses en la búsqueda del éxito escolar. (Arreaza, Escudero y Martínez, citados por Nuñez, Aravena, Oyarzún, Tapia y Salazar, 2018, p. 216)

“El juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral” (Gallardo-López y Gallardo-Vázquez, 2018, p. 3412), y es nuestra responsabilidad que ello suceda en las clases de Educación Física. Para esto, el juego debe poseer algún elemento abstracto o concreto que motive a los alumnos a jugar; lo cual exige de nuestro repertorio formativo poder encontrar o diseñar situaciones lúdicas que le interesen a los sujetos. En este sentido, Ruiz, Lorenzo y García (citados por Zamorano García, Gil-Madrona, Prieto-Ayuso y Zamorano García, 2018) sostienen:

[...] los programas de Educación Física pueden contribuir de una forma firme al desarrollo de la inteligencia social y ciudadana del alumnado, si bien hay que considerar que dicho desarrollo no sobreviene simplemente por una cuestión de mera participación, sino más bien como resultado de los programas diseñados de forma deliberada para alcanzar resultados positivos en relación con la citada inteligencia. (p. 18)

En efecto, dos elementos importantes por considerar para que el juego contenga cierto valor educativo, serán la formación docente y la motivación como núcleo esencial de los juegos que se propongan. A su vez, un tercer elemento será el tipo de juego educativo que podemos enseñar.

LA FORMACIÓN DOCENTE COMO PRIMER ELEMENTO FUNDAMENTAL

Es un aspecto muy importante, ya que las propuestas pedagógicas serán casi inherentes a lo vivido por nosotros en la carrera docente. Afirmo de esta forma porque podríamos encontrar profesores que mantengan una correlación con aquello aprendido y otros, en cambio, que continúen formándose y adapten sus propuestas a los tiempos educativos. Así, dos formaciones que podremos identificar son: la tradicional

y la crítica. La primera toma como referencia y eje central al profesor, donde él es la autoridad y quien dirige a sus alumnos. La segunda, por el contrario, propone una visión humanista donde el centro del acto pedagógico es el alumno.

Tradicionalmente, la formación de los docentes comprendía una estructura rígida y cerrada por completo. La posición adoptada era la formación de un alumno “normal”, y para ello los formadores docentes de la época y el Estado consideraron que el camino de la disciplina sería el mejor. Por este motivo, “la empresa educativa se orientó [...] mucho más al disciplinamiento de la conducta y la homogeneización ideológica de grandes masas poblacionales que a la formación de habilidades o al desarrollo del pensamiento o del conocimiento” (Davini, 1995, p. 22). Con esta concepción, la Educación Física no estaba fuera del plan. Aún hoy han quedado vestigios de aquella disciplina castigadora, donde el docente ponía físicamente a prueba a sus alumnos si se desviaban de los comportamientos “normales”. Para la época, qué mejor que hacer sufrir a un alumno corriendo.

En sentido contrario, surge la formación ligada a las ciencias de la educación, donde el foco se coloca en el sujeto que aprende, sus necesidades, sus características madurativas, las maneras que posee de vincularse, entre muchos otros factores. Aquí, es importante destacar que las propuestas educativas surgen a partir de los sujetos de aprendizaje y no al revés como en la docencia tradicional. Es decir, los contenidos se adaptan a los alumnos o pueden ser ellos quienes promuevan un nuevo contenido.

Cuando los docentes promueven esta pedagogía, otorgan a los alumnos la libertad de elegir, de actuar, de cambiar o de oponerse. Y todo ello es atravesar la vida como ciudadano. Por esta razón, en el siglo XXI es necesaria la formación docente desde un enfoque crítico y complejo que permita visualizar el conocimiento superando las barreras del positivismo y la filosofía cartesiana. Cierta alumno no juega un juego porque sí, ni tampoco se manifiesta conductualmente sin sentido, sino que hay diversos componentes y factores que lo atraviesan como persona y que juegan entre sí de modo constante para conformarlo como tal. Uno de esos componentes es la cultura, y por ello, quien dedica su tiempo a enseñar, debe atender los procesos culturales que llevan incorporados

los alumnos. Para profundizar, Rodríguez (2017) expresa:

Desde la complejidad, se promueve, por tanto, el binomio cultura-educación como un proceso dialógico, que conjuga y despliega saberes, cambios, participación y concientización de un colectivo y que debe apuntar hacia la formación renovada del docente de estos tiempos; un ciudadano para la vida y la conformación de las identidades sociales emergentes, donde la complejidad entra en escena como una visión de vida sistémica, humana y profundamente interrelacionada con el todo. (p. 429)

La visión debe ser compleja y tiene que permitir comprender un juego en toda su extensión y más allá de sus límites. Quien aprende tiene que saber por qué realiza un juego y qué le proporciona para su vida social. En efecto, “la educación física se sitúa en un campo de relaciones complejas, donde ya no basta con pensar qué y cómo de la enseñanza; sino que las reflexiones deben continuar hacia el por qué, para qué y para quién” (Falcettoni, 2019, sección El proceso de enseñanza-aprendizaje como sistema complejo dinámico abierto, s.p.).

LA MOTIVACIÓN COMO EJE CENTRAL

La motivación es aquello que existe intrínsecamente en un juego o en una actividad por realizar. Puede estar situada en algún elemento (pelota, aro, sogá, suelo, entre otros), en los demás integrantes (jugar y compartir con otros alumnos), en el ambiente o medio (natural terrestre o acuático, o artificial acuático), o, por último, en el desarrollo del juego en sí (para algunos puede ser motivante disputar una pelota, mientras que a otros les puede motivar jugar a hacer roles o medias lunas). No obstante, la motivación es personal y cuando un juego no es motivante para los alumnos, la clave está en la innovación de los docentes. Por este motivo, también existe la “motivación extrínseca, que se deriva de recompensas que son externas a la actividad, entrando en juego en esta motivación el papel del docente de EF” (García de las Bayonas y Baena-Extremera, 2017, p. 390).

Además, según la combinación entre los diferentes factores motivantes mencionados con anterioridad, se pueden distinguir una tipología de juegos. A saber: juegos tradicionales o populares (refiere a aquellos que se transmiten de generación en generación), jue-

gos cooperativos (poseen la lógica de la ayuda grupal para resolver una situación problema, por ello, no hay oposición), juegos gimnásticos y manipulación (realización de distintas destrezas con el cuerpo en combinación con un suelo o materiales manipulables), juegos acuáticos (conllevan la lógica del jugar en un medio en el que el ser humano no vive, pero puede conocer), juegos en ambientes naturales (hace hincapié en aquellos juegos de vida con pocos recursos), juegos colectivos (las resoluciones son grupales y se necesita del esfuerzo de todo un grupo para conseguir un objetivo), juegos de lucha (son juegos donde se necesita traccionar, empujar o retener) y juegos expresivos (presentan mucha simbología, donde la lógica de los juegos consiste en comunicar un mensaje a través del lenguaje corporal).

Para cerrar esta sección, todos los juegos son importantes, pero según cómo sean presentados por los docentes, contribuirán a una formación crítica del saber o a una mera reproducción de las reglas. También se debe considerar el juego cooperativo como uno de los pilares de la formación, permitiendo así, el alcance de un objetivo sin que haya vencedores y perdedores. En síntesis, los juegos cooperativos buscan la integración grupal, en la cual “se forman grupos y se van fortaleciendo tanto individualmente como colectivamente, con lo cual a largo plazo se forma un equipo que llegan a un nivel donde son solidarios, cooperan, se motivan y se organizan” (Vilatuña Cataña, 2019, pp. 14-15).

CONCLUSIONES

Los juegos surgen en todas las edades. Con ellos podemos construir nuestra manera de pensar, sentir, ser, comunicar o resolver; por ello, la importancia de que siempre esté presente en las clases de Educación Física y fuera de ella. El juego está presente en nuestras vidas, y no interesa demasiado cuál sea el tipo de juego, sino lo importante es qué se aprende con él. Por otra parte, los docentes de Educación Física debemos tener la formación necesaria para que, al incluir un juego en las clases, nuestros alumnos puedan formarse como sujetos críticos. Aunque seguramente no es tarea fácil, tener como referencia la motivación de los alumnos es un punto de partida necesario, porque lo que el juego brinda contribuye a socializarnos.

REFERENCIAS

- Damián, M. (2018). Los juegos y los contextos de los preadolescentes. *Investigación y Práctica en Psicología del Desarrollo*, 4. <https://revistas.uaa.mx/index.php/ippd/article/view/1998>
- Davini, M. C. (1995). La formación docente en cuestión: política y pedagogía. Paidós.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.
- Extremera, A. y Montero, P. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acción motriz*, 16, 19-26. http://www.accionmotriz.com/documentos/revistas/articulos/16_2.pdf
- Falcettoni, N. (2019). *El proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque transdisciplinario*. En XIII Congreso Argentino y VIII Latinoamericano de Educación Física y Ciencias (Ensenada, 30 de septiembre al 4 de octubre de 2019). <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev12857>
- Gallardo-López, J. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). El juego como herramienta educativa. En E. López-Meneses, D. Cobos-Sanchiz, A. Martín-Padilla, L. Molina-García, y A. Jaén-Martínez (Eds.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora* (pp. 3410-3423). Octaedro.
- García de las Bayonas, M. y Baena-Extremera, A. (2017). Motivación en educación física a través de diferentes metodologías didácticas. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 21(1), 387-402. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/10370/8475>
- Leyva-Rojas, M., Pacheco-Téllez, L. y García-Manso, Y. (2018). Che Guevara. Una visión del deporte revolucionario (Revisión). *Olimpia*, 15(49), 28-36. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/53/54>
- Luengo, N. y Martínez, F. (2018). *La educación transdisciplinaria*. Comunidad Editora Latinoamericana.
- Martínez de Haro, V., Sanz, I. y Álvarez, M. J. (2019). El Deporte, centro de interés del ser humano: salud, cultura, ciencia, educación y ocio. *Encuentros multidisciplinares*, 21(63). http://www.encuentros-multidisciplinares.org/revista-63/vicente-martinez-de-haro_ismael-sanz_m-jose-alvarez.pdf
- Nuñez, P., Aravena, O., Oyarzún, J., Tapia, J. y Salazar, C. (2018). Prácticas pedagógicas que favorecen u obstaculizan la inclusión educativa en el aula de educación física desde la perspectiva del alumnado y profesorado. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34, 212-217. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736305>
- Rodríguez, J. y Pereira, B. (2017). Juego y recreación en el currículum de la educación física escolar. En J. A. F. Pontes Junior (Ed.), *Conhecimentos do professor de educação física escolar* (pp. 515-537). Fortaleza, Brasil: EDUECE. https://www.researchgate.net/profile/Jose_Eugenio_Fernandez/publication/335369146_Juego_y_recreacion_en_el_curriculum_de_la_educacion_fisica_escolar/links/5d66802fa6fdccf343f96eb7/Juego-y-recreacion-en-el-curriculum-de-la-educacion-fisica-escolar.pdf
- Rodríguez, M. (2017). Currículum, educación y cultura en la formación docente del siglo XXI desde la complejidad. *Educación y Humanismo*, 19(33), 425-440. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6395389>
- Vilatuña Catagña, I. (2019). *Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física* (Tesis de Licenciatura). Quito: Universidad Central de Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19397>
- Zamorano García, M., Gil-Madróna, P., Prieto-Ayuso, A. y Zamorano García, D. (2018). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 18(69), 15-40. <http://repositorio.uam.es/handle/10486/681556>