

# Congreso de Educación Física y Ciencias

14º Argentino, 9º Latinoamericano, 1º Internacional

18 al 23 de octubre y del 1 al 4 de diciembre 2021

## ¿A qué juegan lxs niñxs cuando se garantiza el derecho a jugar en Educación Física?

Dr. Gómez Smyth, Leonardo

Universidad de Flores – Facultad de Actividad Física y Deporte

Universidad Nacional de José C. Paz - IESCODE

Mesa 10: Educación Física y Juegos

### Resumen

La presente ponencia posee como objetivo identificar los sentidos que le otorgan al jugar lxs niñxs en encuentros de Educación Física del nivel inicial

Al garantizarse el derecho a jugar lxs niñxs percibidos y sentidos como jugadores exponen preferentemente ideas o reglas de carácter implícito y/o explícito como proposiciones para jugar que implican diversos sentidos sobre el jugar, léase: Actuación: Aparentar – Simular / Huir – Perseguir – Atrapar / Ocultar – Buscar – Descubrir / Construir – Desarmar / Sensación de poder hacerlo: Emulación – Prueba – Desafío (énfasis en el tenor de las acciones).

**Palabras claves:** Educación Física Nivel Inicial – Jugar como derecho – Sentidos del jugar.

### El jugar como de derecho en la niñez

Al hablar del jugar, y en menor medida del juego, es porque nos ubicamos en el marco del jugar desde la perspectiva de lxs jugadores, línea de trabajo propuesta por Pavía (2006). Desde allí es que aquello interesante son los modos de jugar de las personas, es decir, aquella “categoría comunicativa que expresa una manera de participar de un juego. Pero no una manera cualquiera sino aquella pasible de expresar la intencionalidad (lúdica o no lúdica) de estar en el juego por parte de los/as jugadores/as” (Gómez Smyth, 2015, p. 328). Cuando lxs

niñxs se involucran de un espacio curricular como la educación física, precisan de docentes que se ubiquen como garantistas del derecho a jugar y desde allí generen invitaciones transparentes (Pavía, 2008) acompañadas por un conjunto de intervenciones docentes (Dupuy y Gómez Smyth, 2020) que amplíen los recorridos del jugar o trabajen sobre el aprendizaje o sostenimiento de la ludicidad. Por consiguiente, cuando se empieza a jugar y por ende a socializar o crear instancias de juego aquello que toma valor son los sentidos del jugar por los cuáles van transitando lxs niñxs como jugadores.

Ligado a la categoría de sentido, Corbera (2013), quien busca la integración de la praxiología motriz con la perspectiva paviana, encuentra siete indicadores sobre los sentidos de los juegos. En su opinión la variable sentido busca dar respuesta a las preguntas ¿de qué trata el juego?, ¿qué hay que hacer en él?, ¿cuál es el objetivo? Desde su óptica “el sentido es el motivo que ‘invita’ a los jugadores a entrar en juego y que satisface sus necesidades de recreación y movimiento” (Corbera, 2013, p. 4), las categorías identificadas son las siguientes:

Actuación: Aparentar – Simular.
Huir – Perseguir – Atrapar.
Ocultar – Buscar – Descubrir.
Crear – Construir – Destruir (desarmar).
Probar – Desafiarse – retos – Explorar posibilidades (sensación de poder hacerlo) Conocer propiedades de materiales, del aire, el agua, el fuego, la tierra.
Oponerse por emoción del resultado sin competir.
Cooperar
Vértigo.
Suerte (azar).
Competir

Tabla 1. Sentidos del jugar (Gómez Smyth y Corbera, 2018)

Cabe destacar que Corbera (2013) hace mención que dicha categorización, ligada a los sentidos, no puede quedar ajena a los sentidos que lxs propixs jugadores le asignan a los juegos, ya que quienes protagonizan los juegos en tanto sus experiencias y modos de jugar

dinamizan y pueden cambiar el sentido de un juego mientras este va sucediendo. Es así que para el autor existen dos sentidos, uno objetivo dado por la lógica interna y las reglas del juego y, otro subjetivo, aquel que le adjudican los jugadores al juego, claro que en sintonía con el anterior pero que contempla a su vez las intenciones, deseos y emociones de quien juega.

## **Metodología**

Se ha llevado adelante un diseño metodológico sustentado en los supuestos epistemológicos de la metodología cualitativa (Ynoub, 2015), siendo una investigación de tipo aplicada, produciendo la información empírica en base a un trabajo de campo desarrollado en el contexto natural. El método ha sido un estudio de caso instrumental (Stake, 2013), en base a un diseño exploratorio – interpretativo, en el cual se ha desarrollado un proceso sistemático y longitudinal de 41 observaciones de encuentros de educación física, utilizando registros de notas de campo, video filmaciones y grabaciones de voz de los diálogos ocurridos entre el docente y lxs niñxs para recabar la información correspondiente, los cuales se unificaron en registros observacionales. La muestra ha sido de carácter no probabilística, deliberada e intencionada conformada por 32 niñxs de entre cuatro y cinco años y de un docente especialista en Educación Física posicionado en garantizar el derecho a jugar de la niñez.

## **Resultados y discusiones**

Respecto a la categoría de sentido del juego (direccionalidad que toma el juego) se han visualizado las siguientes orientaciones que las situaciones lúdicas toman en el marco de los encuentros de educación física:

- Actuación: Aparentar – Simular.
- Huir – Perseguir – Atrapar.
- Ocultar – Buscar – Descubrir.
- Crear – Construir - Desarmar.
- Sensación de poder hacerlo: Emulación – Prueba – Desafío (énfasis en el tenor de las acciones). Donde los jugadores registran que esos juegos demandan acciones motrices. El jugar es probar esas acciones o, bien jugar instancias de juego donde lo principal es experimentar acciones motrices.

Estos aspectos se vinculan con las fuentes de emoción, es decir, con aquello por lo cual los jugadores entienden o sienten que están jugando. Esto quiere decir que el sentido del juego no es objetivo, sino que se liga con las sensaciones subjetivas que tienen los jugadores. Las fuentes de emoción registradas han sido las siguientes:

- Encontrarse con otros a jugar con sesgo autotélico.
- Vértigo.
- Competencia.

### ***Instancias de juego y lúdicas compartidas entre lxs niñxs.***

En los próximos párrafos haremos hincapié en aquellas instancias de juego voluntariamente iniciadas, controladas y estructuradas por lxs niñxs en el marco de la Educación Física.

*Martina toma un bastón de goma espuma y se lo coloca en la parte de atrás del pantalón, justo en ese momento Bautista la ve e intenta quitarle la “colita”. Facundo también se coloca un bastón y se lo muestra a Bautista, quien amaga que se la va a sacar.*

El inicio de un juego no siempre es con la exposición de una regla de manera explícita, una acción corporal, un gesto ya es un convite para empezar a jugar. Una vez descifrado ese código el juego está montado.

*Facundo comienza a correr por el SUM con Bautista persiguiéndolo. Martina se queda mirando la situación y luego se dirige hacia Agustín, a quien le muestra la “colita”, inmediatamente el niño la comienza a correr (parece que trata de quitarle el bastón de goma espuma). Bautista deja de correr a Facundo y persigue a Martina, pero en ese mismo momento aparece Candela también con una “colita”, Bautista la ve, comienza a correrla y logra quitarle el bastón de goma espuma (ambos se ríen).*

Desde el sentido objetivo, se podría clasificar al juego como aquel en donde hay que huir, perseguir y atrapar (quitar “la colita”), claro que esta direccionalidad es aportada desde una visión externa, como observador. El sentido desde la perspectiva de quienes están jugando no puede ser conocido sino se les pregunta a los propios jugadores.

*Candela vuelve a tomar el elemento y sigue corriendo de manera colindante con Martina (luego de unos segundos las niñas dejan los bastones y se dirigen al sector de colchonetas*

*donde comienza a realizar diversas acciones motrices, como rolar, saltar, saltar y rolar en el aire).*

Por otro lado, la finalización del juego también es una decisión de lxs niñxs, no hay un claro momento donde se deja de jugar. De hecho, parece no terminar de jugarse. Podemos decir que finaliza ese sentido por el cual se venía jugando. La instancia hasta allí sostenida por lxs niñxs se diluye, pero éstos no dejan de jugar, sino que logran construir una nueva instancia de juego, inmediatamente luego de haber concluido con la anterior.

*Bautista se suma a la situación de Máximo y Ramiro (la cual sucedía en paralelo), luego de unos segundos sólo quedan Bautista y Ramiro quienes simulan una pelea, la situación es de correr y aparentar una lucha utilizando por momento los bastones de goma espuma.*

*Máximo también toma unos bastones de goma espuma, se coloca uno detrás del pantalón y otro delante y además sostiene otro en sus manos. Ramiro lo ve y también toma dos bastones de goma espuma y hace acciones de “pelea” sin golpear a Máximo.*

La orientación que estas situaciones lúdicas toman está en relación con el aparentar y simular personajes simbólicos, donde se logra jugar de modo lúdico, porque entre otros rasgos, se juega a “pelear”, pero sin pegarse, es decir, una lucha de mentira actuada con total seriedad. Aquí las reglas son de carácter explícito, sin mediar palabra se sabe a qué y cómo debe jugarse.

En otras situaciones la direccionalidad del juego está perfilada hacia la experimentación de sensaciones ligadas al probar acciones motrices

*Iñaki coge una patineta y se sube con sus dos pies arriba, se queda haciendo equilibrio. Luego de unos instantes se acerca Bautista quien se sienta en la patineta que momentáneamente había dejado Iñaki, este lo ve e intenta trasladarlo por el patio, pero no puede. Bautista baja e Iñaki se sienta, logrando llevarlo por el espacio de juego.*

Por un lado, aquello que se va probando es qué puede hacerse con ciertos materiales, en este caso una patineta, donde se prima la sensación de probar posibilidades de acciones motrices.

*Bautista y Ramiro corren por todo el espacio (se observa que hacen gestos de “tirar poderes” y también de acciones de “karate”) pero sin tocarse el cuerpo entre ellos, en otros momentos realizan ruidos y saltos en las colchonetas (pueden jugar en el mismo*

*lugar donde otros están jugando a balancearse de la soga). En un momento se agrega Agustín quien hace movimientos parecidos.*

Los juegos elaborados por los propios niños parece que se inician preferentemente comunicación gestual y, hasta a veces aleatoria. Una acción de un niño, algo que va probando, puede dar inicio a un juego sin haberlo pensado previamente.

*Agustín toma un globo y comienza a tirarlo hacia arriba, se suma Facundo y buscan que el globo no caiga, al verlo se suma primero Martina y luego Candela. Martina toma el globo en sus manos y comienza a correr, Facundo y Agustín la persiguen (riéndose), se suma Bautista. Martina se detiene levanta el globo con sus dos manos y luego de unos segundos los lanza. Los niños comienzan a golpearlo nuevamente por el aire. Pasan unos segundos y sólo quedan jugando Facundo y Agustín.*

Probar un elemento origina también una instancia compartida entre niños, donde lo que interesa es encontrarse, jugar juntos, donde a veces el sentido del juego va constituyéndose por las propias acciones de los jugadores, justamente el jugar por jugar sin fines productivos o lucrativos es el sentido, es decir, con sesgo autotélico.

## **Conclusiones**

En virtud de brindar respuesta al objetivo planteado en la ponencia, expresamos que respecto a identificar los sentidos de direccionalidad que poseen las situaciones de juego, sostenemos que los niños de 4 y 5 años de la población estudiada, las perfilan con orientación hacia el: simular/aparentar; huir - perseguir - atrapar; ocultar - buscar - descubrir; crear – construir y sensación de poder hacerlo (emulación - prueba - desafío).

Proponemos que las acciones docentes se orienten a promover, garantizar y realizar invitaciones transparentes para permitir jugar donde luego van apareciendo intervenciones docentes que permitan revisar valores hegemónicos y amplíen las experiencias de juego que los niños poseen como capital cultural.

## **Bibliografía**

- Corbera, A. (2013). El derecho a jugar: Lógica interna y el sentido de los juegos. En Actas del 10º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. La Plata: Universidad Nacional de La Plata.
- Dupuy, M. ., & Gómez Smyth, L. . (2020). Didáctica para enseñar a jugar en la educación física escolar. *Lúdica Pedagógica*, 1(31), 1-21. <https://doi.org/10.17227/ludica.num31-11730> (Original work published 1 de enero de 2020).
- Gómez Smyth, L. (2015). *Las intervenciones docentes y la construcción de situaciones lúdicas en la Educación Física Infantil (Tesis inédita de doctorado)*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Gómez Smyth, L., y Corbera, A. (2018). Los sentidos adjudicados al jugar desde la perspectiva de quienes juegan. *Manuscrito no publicado*. Neuquén - Buenos Aires, Argentina.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: noveduc.
- Pavía, V. (2008). Qué queremos decir cuando decimos ¡Vamos a jugar! (En el contexto de una clase de Educación Física). *Educación física y deporte. Universidad de Antioquia*, 1, 31-39.
- Stake, R. (2013). Estudios de casos cualitativos. En N. Denzin, y Y. Lincoln, *Estrategias de investigación cualitativa. Manual de investigación cualitativa. Vol. III* (pp. 154-197). Barcelona: Gedisa.
- Ynoub, R. (2015). *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica. Tomo I*. México D.F: CENGAGE Learning.