

# 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

Departamento  
de Educación Física

FaHCE



## “El juego del costado”: jugar en la clase de Educación Física de la escuela secundaria

Lucila Didier- Universidade Federal da Bahía. [didierlucila@gmail.com](mailto:didierlucila@gmail.com)

### Resumen

La ponencia tiene por objetivo analizar las situaciones de juego producidas espontáneamente por lxs estudiantes en los márgenes de las clases de educación física (en adelante, EF)10. Se trabajó con metodología cualitativa y estudio de caso. Los instrumentos de recolección de datos fueron: una encuesta exploratoria, entrevistas en profundidad a lxs docentes y a algunxs estudiantes y observaciones de las clases. El principal hallazgo fue la presencia de juegos espontáneos, creados por lxs propixs estudiantes.

### Palabras claves

Juego, Adolescencia, Educación Física, Escuela Secundaria

### Introducción

El juego, como fenómeno sociocultural, es inherente al desarrollo humano; está presente a lo largo de la vida con diferentes presencias y características. Si bien se afirma la existencia de los juegos en las diferentes etapas de la vida, tiende a creerse/pensarse que su importancia y su centralidad se pierden a medida que se crece. Así, el juego, que ocupa un lugar central en la infancia, pareciera ir desmoronándose con el correr del tiempo hasta perderse entre obligaciones y prejuicios en la edad adulta. Pero, ¿realmente se pierde?

Antes de focalizar la atención en la adolescencia, es preciso definir primero qué se entiende por juego. Reconocido como una acción u ocupación libre, es un fenómeno social ligado a

diversos elementos como: límites espacio temporales definidos, reglas acordadas y respetadas y la existencia de un fin en sí mismo, es decir, basado en el sólo hecho de jugar (Huizinga, 1972). Podría pensarse que existen tantos juegos como sujetos, ya que al ser una construcción social depende de una multiplicidad de factores tales como cultura, educación, historia, economía, entre otros. Todos estos elementos de la vida cotidiana van configurándose en un entramado que da sostén a los juegos y a las formas del jugar presentes en diversos contextos. Existen ciertos condicionantes que restringen, limitan y/o prohíben ciertas formas del jugar, como por ejemplo la edad. Esto último cobra especial interés en esta ponencia ya que, la adolescencia ven reducidas sus posibilidades de juego ya sea en los espacios formales (escuelas, clubes) como en los espacios informales familias, amigos, contextos comunitarios). La presencia reducida de juegos en las clases de EF secundaria, podría derivar de la imposibilidad de ser consideradxs jugadorxs legítimos, ya sea porque se presupone una pérdida de interés en el juego o bien, porque se concibe a la adolescencia como una etapa orientada al logro de otras tareas vinculadas a la formación laboral, académica o cívica. Pensar que el juego no puede, y debe, coexistir -y formar parte- de la formación integral de lxs sujetos es quizás el primer error que muchas veces decanta en la ausencia de juegos entre lxs jóvenes.

Esta ponencia se desprende del Trabajo Final de Licenciatura en Educación Física, titulado “Los rasgos significativos del juego adolescente en la clase de Educación Física de la escuela secundaria” (2016) y avanza en nuevos análisis y reflexiones. El objetivo del mismo fue comprender cuáles son los rasgos significativos del juego en la clase de Educación Física de quinto y sexto año de una escuela de la ciudad de Córdoba. A partir del trabajo empírico-analítico realizado en dicho trabajo, esta ponencia que se titula “El juego del costado: jugar en la educación física secundaria” se propone analizar las situaciones de juego producidas espontáneamente por lxs estudiantes en los márgenes de las clases de Educación Física. Para ello, se describen todas aquellas situaciones de juego que no fueron propuestas por lxs docentes y que, aún así, cobraron una relevante importancia para el desarrollo de las clases.

Como hallazgo principal se evidencia la existencia de situaciones de juego creadas y gestionadas espontáneamente por lxs estudiantes en los márgenes de las clases de Educación Física y sin el conocimiento o la atención de lxs docentes. Estos juegos, responden a ciertos rasgos que se repiten a lo largo de todas las situaciones analizadas en la investigación, tales

como: organización circular, visibilidad entre lxs jugadorxs, reglas aceptadas, predominancia de la competencia y relación directa entre los contenidos didácticos propuestos por lxs docentes y los objetivos de los juegos.

## Metodología

Para poder abordar un fenómeno complejo y multidimensional como el juego, se adoptó una metodología cualitativa y se trabajó desde un estudio de caso de índole exploratorio (Vasilachis de Gialdino, 2006). Ello, debido a que a partir de la elaboración del estado del arte se encontró un área de vacancia con respecto a los juegos en la adolescencia y sobre todo dentro del marco de la Educación Física. Así, se tuvo la doble intencionalidad de explorar el campo para poder nutrirnos de los conocimientos que fueran construyéndose en el devenir de la investigación pero, además, poder hacer un trabajo analítico descriptivo que permitiese construir un *corpus* de conocimiento en el tema.

Se seleccionó una escuela secundaria de gestión privada y, dentro de la escuela, se trabajó en simultáneo con lxs tres docentes de EF presentes a la fecha y con lxs estudiantes que, en el ciclo lectivo 2015, se encontraban en quinto y sexto año y que cursaban EF separados por sexo. La elección tanto de lxs docentes como de los cursos de estudiantes seleccionados se realizó a través de un muestreo de tipo intencional, ya que está ligado a los intereses de la investigación y a las áreas de vacancia observadas en el área.

El acercamiento al campo se llevó a cabo entre octubre y noviembre del 2015 y los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron: encuestas, observaciones de clase y entrevistas.

Se realizaron encuestas a la totalidad de lxs estudiantes de los cursos seleccionados que estaban presentes en la escuela. Se trató de un cuestionario semiestructurado que permitió una primera aproximación a las concepciones y a los intereses de lxs jóvenes en relación al fenómeno juego y, permitió tener un panorama previo a la hora de realizar la guía de preguntas de las entrevistas o los marcadores de observación.

Las observaciones de clases fueron realizadas en las instalaciones del club donde la escuela realiza las clases de Educación Física y se observaron todas las clases de octubre y noviembre del 2015 de lxs tres docentes. Mientras se realizaban las observaciones, contando con algunos

marcadores o indicadores de observación derivados de las informaciones provistas por las encuestas, se realizaron entrevistas libre *in situ* a lxs estudiantes implicadxs en las diferentes actividades.

Por último, las entrevistas en profundidad fueron realizadas a lxs tres docentes del área, en las instalaciones del club, y sí bien contaban con un guía temática de orientación se intentó que lxs docentes ampliaran lo más posible sus respuestas.

## Resultados

En reiteradas ocasiones se escuchan frases como “¡lxs adolescente no juegan!”, “¡el juego les aburre!”, “¡no tienen ganas de hacer nada!”. Sin embargo, lo que se observó en las clases de quinto y sexto año del instituto seleccionado fue otra cosa.

Durante la clase de los varones de quinto A y B, el profesor P dio una actividad en la cual debían ordenarse por pares y, cada par con una pelota, debían llegar a los treinta pases de manejo alto y manejo bajo (Vóley). El grupo se ordenó rápidamente, las pelotas comenzaron a volar, pero al cabo de unos minutos se observó a seis estudiantes que habían abandonado la conformación de parejas y se habían unido en un único círculo. Crearon un juego en el cual debían llegar a los treinta pases, al igual que el objetivo fundante, pero dejó de ser una actividad en dúos para pasar a ser un juego en círculo donde todos cooperaban para lograr el objetivo.

Resulta un hecho muy interesante y atractivo, porque aquí no solo se está desafiando una actividad impartida por el profesor, se están desafiando modelos ideológicos que sostienen que el juego no puede aplicarse en la secundaria. Además del desafío a la imposición de un modelo hegemónico que puebla las clases de Educación Física: el deporte.

Los alumnos dejaron de realizar la actividad dada, de reglas claras y objetivo definido, y se unieron en un grupo de seis donde el objetivo se tornó aún más difícil de concretar. La búsqueda de emociones y desafíos está presente no solo en su conducta social sino en la forma de organización de sus juegos e incluso complejizando la resolución motriz. Este desafío está relacionado con el ser adolescente, como un reto a sí mismxs y al resto (Leif y Brunelle; 1980). Desafío al profesor, quien dejó en claro la actividad y a sus otros compañeros que podrían acusarlos o juzgarlos y un desafío a la lógica competitiva del deporte, convirtiéndolo en un juego cooperativo. En esta transformación de la actividad, los alumnos

tuvieron la libertad de modificar lo dado por el profesor, aunque este no se percatara de ello, ya que estaba corrigiendo a otros compañeros. En caso de haberlos visto, hubiera sido interesante descubrir si esos tipos de desafío hubieran sido aprovechados por lxs profesorxs para capitalizar y enriquecer la realización de propuestas.

Otra situación similar, se dio durante la clase de mujeres de quinto A y B, a cargo de la profesora C. Algunas estudiantes estaban practicando jueguitos de fútbol para la evaluación que tendrían ese día, Al mismo tiempo, un grupo de jóvenes se organizaron en un círculo, usando un lateral de la cancha, y propusieron pasarse la pelota entre ellas, sin dejar que se caiga, hasta llegar a los 18 toques, que se la docente demandaba para lograr la aprobación.. Aquí, espontáneamente y al margen de la actividad central, apareció un juego al que todas las estudiantes accedieron. Una de ellas, tomó la pelota, enunció las reglas y las demás aceptaron y en ese asentir estaban acordando que durante ese juego las reglas van a ser esas y no otras.

Se ubican al costado, donde la profesora les da la espalda, pero su amplitud espacial permite pensar que no les molestaría ser vistas. Gritan, hacen chistes, se ríen, a la vista de todxs. Parece que sin darse cuenta, estuvieran provocando a la profesora C.

Pero, ¿por qué decimos que se transformó en un juego si sigue siendo una actividad? Porque ellas iniciaron un nuevo juego, diferente de la propuesta de la profesora, por ello apareció el modo lúdico (Pavía, 2000). Desde ese momento, todas comenzaron a jugar, festejando los logros y haciendo chistes de los fallos, chistes que no molestan ni ofenden, porque “se estaba jugando”. Cambió la comunicación entre las compañeras que ahora eran jugadoras. Esa actividad tomó un sentido lúdico, un “modo lúdico que se construye sobre la base de una sensación placentera y cómplice: la emoción, lo emocionante” (Pavía, 2000, p.1).

Incluso, desde el objetivo de la profesora, este juego con un modo lúdico también coopera con el cumplimiento de dicho objetivo ya que se permitía explorar sus propias posibilidades “poniéndose a salvo de las consecuencias traumáticas del fracaso; total – puede uno decir - estamos jugando.” (Pavía, 2000, p.2). La organización espacial fue circular, permitió que todas se vean entre sí, esta disposición circular es diferente al juego del fútbol en sí mismo, ya que responde a la lógica de invasión de espacios. Acá no hay equipos, hay solo jugadoras, cada cual con su propio objetivo, que puede cumplir sin interrumpir el juego de otras. Al ser un juego por turnos cada una tiene su tiempo para lograr su objetivo.

Esa propuesta de juego reconoce el deseo de entrar voluntariamente y al mismo tiempo la posibilidad de salir cuando cada una quiera y, quienes optan por quedarse, adoptan además de

las reglas, una actitud lúdica (Pavía, 2000).

## Conclusiones

Luego de haber analizado las dos situaciones de juegos espontáneos realizados en los márgenes de las clases por lxs estudiantes, podríamos señalar como conclusión principal que la sola presencia de los mismos ya indica un deseo de jugar en lxs adolescentes que suele no tenerse en cuenta a la hora de planificar las clases, vulnerando su derecho al juego.

Además, se destaca que en las dos situaciones presentadas los juegos creados responden a rasgos similares como ser la organización circular, que permite una mejor visibilización de todxs lxs jugadorxs e impide esconderse en situaciones de error; la relación directa entre el contenido propuesto por lxs docentes y los ejes de los juegos y, la aceptación de reglas impulsadas por sujetos líderes que crearon los juegos y con las cuales los grupos acordaron.

Estos hallazgos resultan de real importancia ya que permiten observar que se dan situaciones de juego espontáneo en los márgenes de las clases, que podrían ser tenidos en cuenta por lxs docentes y capitalizados para incorporarlos dentro de las planificaciones, obteniendo así no sólo clases más variadas sino garantizando que se cumpla el derecho al juego dentro del espacio escolar.

## Referencias

Didier, L; Ferrari Mir, M. (2016) *Los rasgos significativos del juego en las clases de educación Física de la escuela secundaria*. Facultad de Educación Física, Universidad Provincial de Córdoba.

Huizinga, J (1972) *Homoludens*, Emecé Editores

Leif, J y Brunelle, L. (1980) *La verdadera naturaleza del juego*. Kapelusz

Pavía, V. (2000) El modo lúdico y otros ingredientes (para pensar una didáctica del jugar).

*EFdeportes.com* 5 (25). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd25a/mludico.htm>

Vasilachis de Gialdino, I. (2006) *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa Editorial.

