

Intervenciones docentes para la construcción de situaciones lúdicas en clases de Educación Física Infantil.

Mg. GÓMEZ SMYTH Leonardo - Dra. CAPLLONCH BUJOSA Marta.

Resumen:

La presente comunicación tiene como propósito describir el proceso de construcción de una situación lúdica en el contexto de las clases de educación física del nivel inicial, exponiendo las maneras de intervención docente, en interacción con los niños y niñas, que posibilitan el montaje y sostenimiento de lo lúdico.

Se ha llevado adelante un diseño metodológico sustentado en los supuestos epistemológicos de la metodología cualitativa (Denzin y Lincoln, 2011; 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 observación en el contexto de las clases de educación física, utilizando registros de notas de campo, video filmaciones y grabaciones de voz de los diálogos ocurridos entre el docente y los niños para recabar la información correspondiente, los cuales se unificaron en registros observacionales.

Aquí se expone la descripción de una instancia de juego, donde en virtud de las intervenciones docentes (facilitadora - observación comunicativa, delegativa, jugador/a experto/a fundamentadora, reflexiva y deliberativa) se va configurando como lúdica, posibilitando el desarrollo de un modo de jugar contrahegemónico.

Palabras clave:

Situaciones lúdicas, Intervenciones docentes, Educación Física Infantil.

Summary:

This communication has the purpose of describing the process involved in constructing a game instance on physical education classes belonging to kindergarten contexts, exposing the ways of educational interventions that interacts with children, that make possible the mounting and maintenance of non-competitive.

The methodological design that has been used was sustained in the epistemological assumptions of qualitative methodology (Denzin and Lincoln, 2011; Ynoub, 2015), being an applied research type, producing empirical information based on a natural context fieldwork. The method has been an instrumental case study (Stake, 2013), based on an interpretative-exploratory design, in which it has been developed a systematic and longitudinal observation process in the context of physical education classes, using field notes registries, video tapes, and recordings of dialogues between children and professors that were unified in observational records, in order to get the necessary information.

The description of a game instance is exposed here, where under the educational interventions (facilitator – communicative observation – expert player – foundational and deliberative), it acquires features capable of being associated with non-competitive, enabling the development of a way of counter-hegemonic playing.

Key words: Non-competitive situation, Educational intervention, Childrens Physical Education.

Resumen:

A presente comunicação tem como propósito descrever o processo de construção de uma situação lúdica no contexto das classes de educação física do nível inicial, expondo as maneiras de intervenção docente, em interação com os meninos e meninas, que possibilitam a montagem e sustento do lúdico.

Levou-se adiante um desenho metodológico sustentado nos supostos epistemológicos da metodologia qualitativa (Denzin e Lincoln, 2011; Ynoub, 2015), sendo uma investigação de tipo aplicada, produzindo a informação empírica em base a um trabalho de campo desenvolvido no contexto natural. O método tem sido um estudo de caso instrumental (Stake, 2013), em base a um desenho exploratório – interpretativo, no qual se desenvolveu um processo sistemático e longitudinal de observação no contexto das classes de educação física, utilizando registros de notas de campo, vídeo filmaciones e gravações de voz dos diálogos ocorridos entre o docente e os meninos para obter a informação correspondente, os quais se unificaram em registros observacionais.

Aqui expõe-se a descrição de uma instância de jogo, onde em virtude das intervenções docentes (facilitadora - observação comunicativa, delegativa, jogador/a experiente/a fundamentadora, reflexiva e deliberativa) vai-se configurando como lúdica, possibilitando o desenvolvimento de um modo de jogar contrahegemónico.

Palavras finque:

Situações lúdicas, Intervenções docentes, Educação Física Infantil.

Introducción

La presente comunicación se desprende de un proceso de investigación longitudinal iniciado en el año 2012 titulado “Las intervenciones docentes y la construcción de situaciones lúdicas”. A continuación expondremos la delimitación y relevancia del objeto de estudio, para luego enmarcar el posicionamiento teórico y la exposición de datos preliminares del trabajo de campo.

En primer lugar, nuestro interés está centrado en estudiar las prácticas pedagógicas en sus ambientes naturales, entendiendo que la investigación puede contribuir a la transformación de las acciones político – pedagógicas (Freire, 2012). La descripción y análisis crítico de las acciones docentes permiten dar orientaciones para posibilitar la construcción de una práctica político – pedagógica democrática y dialógica, que se diferencie de actuaciones autoritarias y disciplinantes, propias de la historicidad del área.

Se ha llevado adelante un diseño metodológico sustentado en los supuestos epistemológicos de la metodología cualitativa (Denzin y Lincoln, 2011; Ynoub, 2015), siendo 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, desde el cual se ha desarrollado un proceso sistemático y longitudinal de observación en el contexto de las clases de educación física, utilizando registros de notas de campo, video filmaciones y grabaciones de voz de los diálogos ocurridos entre el docente y los niños para recabar la información correspondiente, los cuales se unificaron en registros observacionales.

Creyendo que la educación física puede aportar elementos para garantizar instancias creativas de juego, profundizamos en aquellas situaciones de juego que gracias a las acciones docentes se configuran como lúdicas. He aquí una primer inquietud sobre la cual la investigación se posiciona: no todas las instancias de juego que se proponen en educación física implican el juego y, menos aún, son lúdicas. Rivero (2011a) hace un claro aporte a diferenciar el juego de lo lúdico, siendo ésta una cualidad de construcción social donde los docentes tienen mucho

que aportar. Por ello, es imprescindible configurar estilos docentes que, en el marco de la educación física, sepan y puedan acompañar los procesos de construcción de situaciones lúdicas, tanto para su montaje como para su sostenimiento.

Estamos convencidos de que los jugadores y jugadoras tienen derecho a que alguien los acompañe a conocer los secretos de distintas formas de juego y modos de jugar, para recrear los propios con independencia de modelos dominantes, muchas veces hegemónicos (Pavía, 2009: 176).

Rivero (2011b) expresa que la relación entre el juego y la educación física se establece a partir de tres concepciones: el juego como contenido a enseñar, el juego como estrategia metodológica o el juego y el jugar como eje temático, es decir, que el juego está presente en la educación física y se hace necesario investigar en profundidad dicho tema, pero en particular el juego y el jugar como binomio.

Creemos que el jugar por jugar, o mejor dicho, instancias voluntariamente iniciadas por los jugadores, necesita de problematizarse, de investigarse como objeto de estudio propio de las clases de educación física, porque su análisis posibilita dilucidar que allí suceden procesos de aprendizaje significativos donde los docentes de educación física necesitamos conocer las formas de intervenir, sin caer en el intervencionismo, es decir, la intervención no pensada. Existen prácticas pedagógicas progresistas o innovadoras (Silva y Bracht, 2012) donde el jugar espontáneo tiene presencia.

En las próximas líneas expondremos un ejemplo de la construcción de una situación lúdica en el marco de una clase de educación física, haciendo foco en las intervenciones docentes que se van desplegando para permitir la constitución no sólo del jugar, sino de lo lúdico como un derecho de la niñez.

Intervenciones docentes para el desarrollo del juego y el jugar.

Es pertinente indagar y estudiar en profundidad las prácticas político - pedagógicas en relación al juego y el jugar que se desarrollan durante las clases de educación física. Allí, se juega de una manera distinta que en otros contextos culturales, allí el juego pareciera que debiera tener productividad, debe servir para algo. Esa productividad aleja la mirada del jugar, es decir, del modo de jugar, parafraseando a Devita (2014), de visualizar las sensaciones ligadas con lo lúdico que experimentan las niñas y niños. Investigar e interpretar la autonomía en el juego es clave para entender los sentidos del mismo en la educación física. Alejarnos de la perspectiva del juego motor con finalidad educativa, por un sentido emancipador del juego, donde el jugar sea lo primordial, donde la forma sea parte del modo lúdico. Es decir, donde los jugadores jueguen a construir sus instancias de juego y las desarrollen con indicios sustancialmente lúdicos.

En primer lugar definimos las situaciones lúdicas

(...) a las cuales entendemos como aquellas instancias de juego voluntariamente iniciadas que permiten a los/as jugadores/as la construcción de las variables que configuran la forma de juego y asumen jugarla de un modo lúdico. A partir de dicha definición conceptual entendemos que en la situación lúdica, la forma de juego y el modo lúdico se hacen presentes al mismo tiempo, son partes indisolubles, y que no pueden verse separadamente (Gómez Smyth, 2015: 138).

La situación lúdica implica ser armada, discutida, consensuada, elaborada y cambiada por los propios integrantes del grupo. Es así, como las situaciones lúdicas se distancian de la exposición de secuencias de actividades o tareas (Blázquez Sánchez, 1982) en función de contenidos programados por los/las docentes. Es contenido en sí mismo la elaboración creativa de situaciones de juego, que puedan ser potencial y sustancialmente lúdicas.

Sostenemos que la construcción de situaciones lúdicas implica la superación de realizar juegos en las clases de educación física. Es decir, que las situaciones lúdicas se configuran cuando los niños, a veces, con la participación del docente, logran configurar la forma de juego y jugar de un modo lúdico (Pavía, 2006).

Rivero (2010) sostiene que se ofrecen escuetos argumentos para la intervención del profe-

sor ante escenarios de juego espontáneamente iniciados. He aquí un vacío intelectual y profesional a investigar. Las intervenciones docentes en el marco de la construcción del modo lúdico son necesarias de analizar, para dar orientaciones acerca de las acciones pedagógicas que los profesores de educación física podemos realizar durante las clases, claro que desde una perspectiva sociocrítica que promueva emancipación, autonomía y creatividad en niños y niñas.

Los estudios de Gómez y Pizzano (2003) y Gómez (2006, 2010, 2011) cuyas investigaciones longitudinales han sido efectuadas en el marco de clases de educación física infantil, nos aportan categorizaciones conceptuales acerca de los tipos de intervenciones docentes (yusiva – exhortativa – ejemplarizante – sancionadora – confirmativa – fundamentadora – reflexiva – deliberativa) que desarrollan los profesores de educación física ante episodios de conflicto. En nuestro caso, hemos revisado su clasificación para pensarlas en relación al juego y el jugar, aspecto que será retratado en próximas páginas.

Las propuestas de enseñanza y los tipos de intervención de los docentes tienen que acompañar este proceso de aprendizaje que realizan niños y niñas en torno a la construcción de situaciones lúdicas, donde los modos de jugar y el armado del guión de juego se hacen presentes de manera simultánea, donde las reglas se ubican como un factor determinante. Toda regularidad o condicionamiento externo al jugador/a, no permite exploración y descubrimiento, sino que implica adaptarse a las reglas y actuar en su consecuencia, lo que vulgarmente se llama “aceptación de la regla”. La educación física emancipadora puede liberar a niños y niñas de esta opresión, siendo para ello imprescindible permitir jugar de verdad inventando instancias propias de juego.

Para situarnos desde y con los educandos se tendría que romper estructuras o matrices autoritarias, basadas en el control, el orden, la estética tradicional de la clase, el disciplinamiento corporal, las amenazas, sanciones y castigos ejemplarizantes, por un estilo docente flexible, abierto, democrático, forjado desde los valores de la humildad, el respeto (reconocimiento), la libertad de expresión para el logro de la emancipación y autonomía colectiva.

Por tanto, el docente se ubica como guía y acompañante del grupo, pregonando la posibilidad del diálogo interactivo y afectivo vincular, ubicado en un rol democrático, no autoritario, pero tampoco espontaneista, ya que “el ambiente de permisividad, de vale todo, refuerza las posturas autoritarias” (Freire, 2009: 94-95).

Durante la creación de instancias de juego aparecen actos comunicativos, estos

(...) no solo se refieren a los actos de habla, sino que también a los actos que utilizan cualquier otro tipo de signo de comunicación, como el lenguaje corporal. (...) Existe todo un espectro de signos de comunicación diferentes de las palabras (miradas, tonos, gestos, etc.) que proporcionan elementos que pueden indicar las razones (...) (Soler, 2004: 13).

Los actos comunicativos son los que van elaborando el guión de juego, al cual definimos como un proceso relacionado al montaje de lo lúdico, donde se va creando el clima de juego y la creación del sentido por el cual se juega o se jugará. Se va comprendiendo el sentido del juego y del jugar mientras se juega, probando reglas, ideas o mostrando modos de jugar que pueden ir estableciéndose o modificándose. Por consiguiente, mientras los niños van constituyéndose como guionistas de sus situaciones de juego son necesarias determinadas intervenciones docentes para orientar la aparición o sostenimiento de la ludicidad.

Una práctica pedagógica en el marco escolar implica que el/la docente intervenga, Rivero (2010), plantea que en la formación inicial no se enseña a intervenir para el desarrollo del jugar, se interviene para administrar formas de juego a las que las personas se deben adaptar. Por ello es preciso, para nuestro accionar docente, poder categorizar las intervenciones para el desarrollo del modo lúdico y en particular para la construcción de situaciones lúdicas. Creemos que la bibliografía existente en la literatura específica de educación física no ha dado respuestas sobre los tipos de intervención en el juego y sobre todo ante los modos de jugar y, menos aún, sobre modos de intervención desde un posicionamiento democrático. ¿Cómo guiar el proceso de construcción de las situaciones juego que se originan en las clases de educación física? En general, creemos que toda intervención podría tener el anhelo de entrometerse en el jugar con la intención de mezclarse, de investigar lo que ocurre en instancias de juego, para discutir, deliberar, reflexionar o mediar, con una dirección de práctica pedagógica que

posibilite a niñas y niños ser protagonistas del jugar y de la creación de los juegos y no meros participantes de contextos externos a los jugadores, es decir, posibilitar la construcción de la autonomía de jugar, comprendiendo que "la autonomía se va constituyendo en la experiencia de varias, innumerables decisiones, que van siendo tomadas" (Freire, 2005: 103). Jugar implica tomar decisiones, la primera de ellas jugar (se).

Es tarea del docente constituirse como asesor de los niños para que puedan aprender a entender sus modos particulares de jugar y que, por sus acciones pedagógicas, puedan guiarlos hacia un modo lúdico.

La educación física tradicional se ha particularizado por enseñar más a establecer consignas para conducir los procesos de aprendizaje, y/o a implantar tipos de tareas motrices a realizarse, que a intervenir en el jugar espontáneo de los niños. Como venimos diciendo, estamos acostumbrados que enseñar a jugar implica decir qué hacer y en muchos casos hasta cómo hacerlo, a eso, en ocasiones se lo llama juego.

En las próximas líneas presentamos el conjunto de intervenciones docentes descubiertas en el proceso investigativo que hemos podido conceptualizar y que orientan las acciones docentes para llevar adelante la construcción de situaciones lúdicas. Ellas son:

1) Intervención facilitadora:

El docente prepara y provee de espacios, materiales, sugerencias y ayudas a los niños para que desplieguen sus modos de jugar.

1.1) El docente prepara y acondiciona el espacio y los materiales didácticos para que los niños, a partir de ellos, puedan construir situaciones de juego / lúdicas de manera segura.

1.2) Posibilita a los niños de disponer de materiales didácticos para que armen o enriquezcan sus ideas de juego.

1.3) Colabora con los niños para que la situación de juego / lúdica pueda llevarse a cabo. Sus acciones se orientan a que el espacio y uso de los materiales sean seguros, posibilitando el desarrollo del jugar.

1.4) Interroga a los niños sobre las necesidades materiales y/o espaciales para poder jugar.

1.5) El docente habilita y/o propone ideas de juego pero no las protagoniza como jugador experto.

1.5.1) Permite desplegar un tema generador de juego, propuesto por un niño, que fue surgiendo en la propia clase o en anteriores.

1.5.2) Sugiere opciones de juego a los niños, o bien, colabora para la continuidad de la instancia de juego.

1.5.3) Desarrolla alguna acción corporal que permite o amplía el juego iniciado por un niño o grupo.

1.5.4) Expone una indicación técnica corporal que les permite a los niños jugar.

1.5.5) Orienta a los niños de iniciar sus propias situaciones de juego / lúdicas individuales, o también crear otras nuevas.

1.5.6) Colabora en los intercambios intersubjetivos para que los niños puedan encontrarse y montar una situación de juego compartida.

2) Observación comunicativa:

Esta intervención implica una mirada atenta de la situación lúdica y la disponibilidad para el diálogo. Necesita de la competencia de saber escuchar a los/as jugadores/as, generando un diálogo entre lo que saben los/as jugadores/as y aquello que conoce el docente como jugador/a experto/a. Lo expresado anteriormente contempla que, desde la observación comunicativa, el/la docente debe impedir la intromisión o imposiciones desde una visión instructiva tradicional.

3) Intervención delegativa:

El docente, reconociendo una situación de juego / lúdica constituida por un niño o grupo,

les propone que la misma sea compartida, con sentido de invitación transparente, hacia otros niños, teniendo que explicar el guión del juego. Es decir, les solicita a los niños que le expliquen a otros compañeros aspectos vinculados con el sentido del juego y/o el modo de jugarlo que viene siendo.

Durante el proceder de la construcción, por parte de los niños, de las situaciones lúdicas, el docente reconociendo dichas instancias de juego habilita a que un niño o grupo de niños le enseñe, con sentido de invitación, la situación lúdica a otros que no estaban participando de la misma. De esta manera los niños se constituyen como enseñantes de sus saberes.

4) Intervención como jugador/a experto/a:

El docente se asume como un protagonista más de la instancia de juego y es reconocido por los niños/as como tal. Este tipo de intervención toma dos posibles direcciones:

4.1) El docente elabora propias situaciones lúdicas, en las que puedan incluirse otros jugadores/as (educandos/as) o invita a empezar a jugar. Se constituyen como verdaderas invitaciones a jugar, siendo los otros jugadores quienes toman la decisión de sumarse al convite hecho por el docente.

4.2) El docente acepta invitaciones de jugar por parte de otros jugadores y/o participa de situaciones lúdicas elaboradas por los/as niños/as expresando sus puntos de vista sin ánimo de imposición.

5) Intervención fundamentadora:

El docente expone razones que orientan a los jugadores a jugar de un modo lúdico. Argumenta y explica sobre aspectos ligados al modo de jugar y actuar respecto a otros jugadores. Aunque, también, lo hace en relación al uso y distribución de los materiales, turnos y lugares de juego buscando la comprensión del derecho al jugar que tienen otros pares. Con esta intervención el docente explicita motivos para que los niños puedan comprender que ciertas acciones que realizan pueden obstaculizar el jugar de otros compañeros de clase o, bien, enseñarles que están jugando de un modo no lúdico.

6) Intervención reflexiva:

El docente solicita la revisión del modo de jugar no lúdico procurando la toma de conciencia por parte de los jugadores en aspectos vinculados con su manera particular de jugar y sobre las necesidades de seguridad para construir y/o sostener una instancia de juego.

7) Intervención deliberativa:

El docente habilita la discusión sobre las dimensiones de la forma y el modo de jugar que viene siendo en la situación de juego.

Sostenemos que la presente clasificación puede orientar el pensar algunos elementos para una "didáctica de aprender a jugar de un modo lúdico" (Pavía, 2011: 206) y dar fundamento a los docentes que le otorgan relevancia al juego como derecho.

A continuación, analizaremos la construcción de una instancia de juego compartida entre los niños y docente, que dados los modos de intervención de éste último, va configurándose como lúdica.

Intervenir para construir una situación lúdica.

Bautista: -"¿Hacemos una carrera?" (tiene en sus manos un aro)

Docente: -"Bueno, ahora la preparamos. Ey, una cosa importante, si están jugando con los aros tengan cuidado de no enganchar a nadie de la cabeza. ¿Sí? Porque podemos tirar al piso a algún compañero".

La instancia de juego es propuesta por uno de los niños, se configura como una proposición transparente (Pavía, 2008), el docente toma el emergente, pero no sólo desde su rol como docente, sino aceptando la invitación a jugar, dado que se involucra en el jugar el juego de una manera verdadera.

Docente: -“¿Pero cómo es la carrera?”

Aquí se abre la discusión sobre cómo se jugará, el docente habilita deliberar el guión de juego, no impone uno. Al mismo tiempo se ubica como jugador experto, incluyéndose en una instancia propuesta por un niño. De esa manera los niños van identificando que puede jugarse en la clase y el docente será un protagonista más.

Bautista: -“De correr”.

Docente: -“Listo, y ¿para dónde empieza? La primera de prueba para ver como es el circuito”.

Bautista: -“Así, ahí”.

Docente: -“Vamos despacio la primera”.

Bautista: -“Sí”.

Agustina: -“Profe ¿me ayudas?”.

Docente: -“Espera que ahora estoy haciendo un juego con Bauti, después vengo. ¿Cómo es? ¿Por acá? Aaaaah, hay que doblar!”.

Ubicado como jugador experto se va configurando el guión de juego, el cual se van edificando conforme se juega, pareciera que no es necesario anticipar las reglas, las mismas aparecen al mismo tiempo que se juega, se convierten en reglas del jugar (Martínez Criado, 1998).

A continuación, se describe cómo continúa la construcción de la situación lúdica, donde ya se ha constituido la forma del juego (Pavía, 2011), pero se sigue armando el modo lúdico, en este caso, en tanto el sentido que se le otorga el juego. Las acciones docentes van orientadas hacia la construcción de un sentido contrahegemónico del jugar, es decir, lúdico.

Bautista: -“Gané”.

Docente: -“¿Cómo que ganaste? Pero, yo quiero jugar no ganar ni perder. ¿Podemos hacer una carrera sin ganar ni perder?”.

Bautista: -“Emmm, no”.

Docente: -“¿Por qué no?”

Valentina: -“Yo quiero hacer una carrera”.

Bautista: -“Yo quiero ganar muchas”.

Docente: -“Esta bueno jugar sin querer ganar. Yo quiero jugar sin ganar, quiero jugar nada más. Quiero jugar una buena carrera con vos y con otros amigos, pero no me interesa ganar. Podemos hacer una buena carrera, bien, bien rápida pero que no gane ni pierda nadie” (Varios niños están cerca de la escena).

Ante la exposición de un modo de jugar no lúdico expresado por Bautista, el docente expresa fundamentaciones que aportan a los niños conocer otro modo de jugar, en este caso lúdico. La intervención fundamentadora se hace presente, exponiendo razones que sostenga poder jugar de un modo diferente al hegemónico; es aquí donde entendemos que toda intervención es ideológica e implica un posicionamiento político.

Docente: -“¿Quieren jugar una carrera donde no se gana ni se pierde?”.

Niños/as: -“Siii”.

Docente: -“¿Empieza acá, damos la vuelta y termina acá? ¿Listo? Ya!! (todos salen corriendo y dan una vuelta completa al SUM) Muy bien, hicimos una super carrera”.

Mateo: -“Yo gané”.

Docente: -“Pero cómo, si no estábamos jugando a ganar y a perder. ¿A qué estábamos jugando?”.

Bautista: -"A, a, a a ganar sin perder".

Docente: -"¿Cómo?".

Bautista: -"A perder sin ganar".

Docente: -"A correr sin ganar ni perder".

Bautista: -"Sí"

Nuevamente se da reinicio a la instancia de juego, más allá de las razones esbozadas anteriormente siguen apareciendo indicios de un modo no lúdico, por eso se hace necesaria la expresión de preguntas reflexivas que posibiliten a los niños revisar y tomar conciencia sobre sus modos de jugar.

El docente se dirige hacia otros niños/as que se han acercado: -"¿vos querés jugar a una carrera en la que no se gana ni se pierde?".

Ramiro: -"Muchas carreras".

Docente: -"¡Vamos a jugar una carrera que no se gana ni se pierde! ¡Vamos!".

Todos salen corriendo, cada uno con su aro (utilizándolo como un volante)

Algunos niños llegan antes que el docente diciendo: -"te ganamos".

Bautista: -"Algunos dijeron gané".

Docente: -"Pero si en esta carrera nadie gana ni nadie pierde. Es una carrera para correr".

Agustina: -"Te ganamos".

Docente: -"En esta carrera no importa ganar o perder. Es una carrera para correr. No importa quién gane y quien pierda, porque lo importante es que juguemos. Yo quiero jugar a correr con ustedes, no a ganar ni a perder. ¡Vamos a jugar!".

Nuevamente salen corriendo todos juntos.

Al llegar nuevamente al final de la misma, Bautista dice: -"dijo ganamos (por un compañero)".

Docente: -"En estas carreras no importa ganar, importa que juguemos. Yo me estoy divirtiendo porque voy corriendo y voy a toda velocidad junto a ustedes".

Ramiro: -"Hagamos otra carrera".

Docente: -"Yo juego una más, porque no puedo más y después vamos a buscar los palitos que me pidió Agustina".

Nuevamente salen corriendo varios niños y niñas junto a la docente.

Docente: -"¿Terminamos? ¿Llegamos hasta el final? Choquen los cinco que llegamos hasta el final".

Agustina: -"¡¡Ahora a buscar los palitos!!".

Los niños traen a las clases de educación física sus maneras de jugar, su historia como jugadores y, al mismo tiempo, pueden revisar ese espacio educativo, aprender a tener otros modos de jugar. Para ello, son necesarias intervenciones docentes, justamente que se orientan al desarrollo del modo lúdico, buscando docentes que se incluyan en el jugar y no sólo docentes que enseñen juegos.

Reflexiones finales

Como ya hemos expresado anteriormente, entendemos a las situaciones lúdicas como aquellas instancias de juego voluntariamente iniciadas que permiten a los/as jugadores/as la construcción de las variables que configuran la forma de juego y asumen jugarla de un modo lúdico. En ellas, se hace imprescindible una interacción dialógica constante entre el docente y los niños. Claro que es necesario pensar ideológicamente cada intervención y ello contemplará una perspectiva de función social de la educación física, como así también una visión política. Por tanto, es preciso conocer las maneras de intervenir para favorecer el desarrollo de instan-

cias de juego que sean cada vez más lúdicas.

A partir de la investigación llevada a cabo, hemos arribado a la descripción de un conjunto de intervenciones docente (facilitadora, observación comunicativa, delegativa, jugador/a experto/a fundamentadora, reflexiva y deliberativa) configuradoras de actuaciones docentes específicas que permiten ir construyendo lo lúdico de una instancia de juego. Esto implica llevar adelante, de manera artística, las diferentes intervenciones teniendo en cuenta la dimensión personal de los jugadores y sus perspectivas del jugar. Las acciones docentes buscan que las niñas y niños, como jugadores, puedan tener la posibilidad de elegir a qué jugar, montarlo y sostenerlo a partir de sentir la diversión, la apariencia, bajo un perfil recreativo de gratuidad, es decir, de sesgo autotélico sabiendo que nada malo va a suceder.

Es por ello que sostenemos una educación física que permita y posibilite jugar de manera transparente, donde los niños dejen de ser participantes de juegos pedagogizados y comiencen a ser protagonistas de sus maneras de jugar, desarrollando situaciones lúdicas donde el modo lúdico y la forma de juego se hagan presente de manera conjunta, acompañadas por intervenciones docentes pertinentes para garantizar el derecho al juego y al jugar (CDN, 2013; IPA, 2013) propio de la niñez.

Bibliografía

-Blázquez Sánchez, D. (1982). Elección de un método en educación física: las situaciones - problema. Apunts d'educació física i medicina esportiva, Vol XIX N° 74. 91-99.

-CDN. (2013). Observación general N° 17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31). Naciones Unidas: Convención sobre los Derechos del Niño.

-Denzin, N., y Lincoln Y (Comps.). (2011). El campo de la investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa.

-Devita, D. (2014). Buscando "lo lúdico" en el juego: otra lectura de Huizinga y Callois. (Tesis inédita de Maestría). Río Negro: Universidad Nacional de Comahue. Facultad de Turismo.

-Freire, P. (2005). Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina. 1996.

- Freire, P. (2009). El grito manso. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina. 2003.

-Freire, P. (2012). Pedagogía de la indignación. Cartas pedagógicas en un mundo revuelto. Buenos Aires: Siglo XXI.

-Gómez Smyth, L. (2015). Educación Física. Algunas reflexiones para compartir sobre el juego y el jugar. Buenos Aires: UFLO.

-Gómez, V. (2006). Formatos de resolución de conflictos intersubjetivos en el contexto socializador de clases de educación física de nivel inicial. Artículo publicado en la Revista del Instituto de Investigaciones de la Facultad de Psicología, UBA., Año 11. N° 1. ISSN 0329-5893. Pags: 47 a 65.

-Gómez, V. (2011). La experiencia normativa protagonizada por niños y niñas en procesos de resolución de conflictos intersubjetivos en clases de educación física de nivel inicial. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología.

-Gómez, V., y Pizzano, A. (2003). Algunas puntuaciones sobre las intervenciones de los profesores en las clases de educación física en nivel inicial. Artículo publicado en el XI anuario de investigaciones de la Facultad de Psicología. UBA, 539-548.

-IPA. (2013). Artículo 31 de la CDN: el derecho de los niños al descanso, el esparcimiento, el juego, la recreación y la participación en la cultura y las artes. Rayuela, N° 8, 95-102.

-Martinez Criado, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro.

-Nella, J. (2011). La intervención durante el juego. Entre el contenido demandado... y la formación del jugador experto. En V. Pavía, Formas del juego y modos de jugar. Secuencia de

Actividades Lúdicas. Santa Fe: AMSAFE.

-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 Antioquía, 31-39.

-Pavía, V. (2009). El jugar como derecho. Reflexiones en torno a un compromiso ineludible: revisar la propia formación y práctica docente en juego. En B. Chaverra Fernández, Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión (págs. 11-22). Medellín: Funámbulos Editores.

-Pavía, V. (2011). Formas del juego y modos de jugar. Secuencia de Actividades Lúdicas. Santa Fe: AMSAFE.

-Rivero, I. (2010). Aprender a enseñar juegos motores con otros. De saber jugar a intervenir como profesor de Educación Física. La Plata, Buenos Aires, Argentina: Departamento de Educación Física, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata.

-Rivero, I. (2011a). El juego desde la perspectiva de los jugadores. Una investigación para la didáctica del jugar en educación física. (Tesis inédita de doctorado). Buenos Aires: Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

-Rivero, I. (2011b). El juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y prácticas docentes. Buenos Aires: Noveduc.

-Silva, M Sérgio da; y Bracht, V. (2012). Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escolar. Kinesis v. 30, 75-88

-Soler, M. (2004). Introducción. En Searle, J, Lenguaje y Ciencias Sociales. Diálogo entre John Searle y Crea. Barcelona: El Roure.

-Stake, R. (2013). Estudios de casos cualitativos. En N. Denzin, & Y. Lincoln, Estrategias de investigación cualitativa. Manual de investigación cualitativa. Vol. III (págs. 154-197). Barcelona: Gedisa.

Datos del autores:

Mg. GÓMEZ SMYTH Leonardo, Universidad de Flores – Universidad Nacional de José C. Paz.

Prof. Universitario en Educación Física. Lic. En Actividad Física y Deporte (UFLO). Magister en Actividad Motriz y Educación (Universitat de Barcelona). Doctorando por la Universitat de Barcelona. Docente Asociado en las cátedras de Educación Física Infantil I – Educación Física Infantil II – Teorías del Currículum. Facultad de Actividad Física y Deporte. Universidad de Flores. Docente Titular (concurado) de la Cátedra de Taller de la Construcción de la Práctica Profesional I (Inicial). Universidad Nacional de José C. Paz. Docente Titular (concurado) de la Cátedra de Taller de la Construcción de la Práctica Profesional II (Primaria). Universidad Nacional de José C. Paz. Capacitador externo del Ministerio de Educación de la Nación para el área de Educación Física.

Mail: leonardogomez16@yahoo.com.ar

Dra. CAPLLONCH BUJOSA Marta, Universitat de Barcelona.

Licenciada en Educación Física por el INEFC de Barcelona, y Doctora por la Universitat de Barcelona. En la actualidad es profesora de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona. Realiza su tarea docente en la doble titulación del Grado de Educación Infantil y Primaria y en el Máster de Actividad Física y Educación. Es coordinadora del Máster Universitario de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona.

Mail: mcapllonch@ub.edu