

Título: El juego desde la perspectiva de los jugadores. Una investigación para la didáctica del jugar en educación física¹

Doctorado en Ciencias de la Educación – Universidad Nacional de La Plata

Autora: Ivana Verónica Rivero²

Año: 2012

Director: Dr. Gustavo Ortiz (UNRC-UNC-CONICET)

Co-directora: Dra. Cristina Di Gregory (UNLP-CONICET)

Esta tesis doctoral remite a una investigación cualitativa cuyo objetivo fue conocer y comprender los procesos asociados al estar jugando juegos motores con otros desde la perspectiva de los jugadores, con la pretensión de avivar la discusión sobre la didáctica del juego y el jugar en el campo de la educación, y más específicamente en el de la educación física.

A los efectos del desarrollo de la investigación se recurre al estudio y análisis de casos constituidos por grupos de niños de 5 y 6 años de edad que participan de situaciones de juego motores con otros. Se accede a la trama de sentido que construyen los jugadores, analizando lo que dicen (y complementariamente lo que hacen) mientras juegan. Las situaciones de juego estudiadas se caracterizan por ser iniciadas por los niños, y por acontecer en tres contextos de intervención profesional del docente de educación física: escuela, club y colonia de vacaciones. Estos contextos se pueden ordenar en diferentes grados de formalidad de acuerdo a las exigencias que demandan en la elaboración, implementación y justificación de la propuesta docente. Para activar las discusiones sobre la didáctica del juego y el jugar se estudian también lo que dicen once docentes de educación física que durante 2010 trabajaron en los tres contextos intencionalmente seleccionados.

El posicionamiento teórico metodológico asumido en esta tesis se sostiene en el entramado construido por autores que muestran en sus escritos una alta sensibilidad para ponerse en situación de jugador y entonces pretender conocer el juego para describir su complejidad. Así las cosas, la decisión de estudiar las prácticas colectivas y el sentido contenido en el uso del lenguaje mientras se juega no ha surgido inspirada en una línea de investigación constituida y reconocida en el ámbito académico. Por el contrario, ha sido posible por la lectura de grandes autores reconocidos en este ámbito por sus aportes en el estudio del juego (Huizinga y Caillois), en el campo de la filosofía del lenguaje (Wittgenstein, Habermas, Searle), en la educación (Dewey, Larrosa), y al mismo tiempo, la lectura de experiencias, estudios, investigaciones que, aun cuando encierran la posibilidad de asentarse como un modo particular de ver y entender el juego desde el juego mismo, han permanecido en lo novedoso. Es el caso de los textos de Scheines, de Ambrosini y de Pavía.

A partir del análisis de las acciones de los jugadores, se identificaron *los procesos de montaje de la ludicidad a partir de la sorpresa y el desafío, y de sostenimiento de la diversión a través de la creación y transgresión de reglas de juego*. Teniendo en cuenta las entrevistas a los docentes de

¹ Investigación realizada en el marco de una Beca Doctoral otorgada por CONICET bajo la dirección del Dr. Gustavo Ortiz y la Dra. Patricia Sarlé.

² Doctora en Ciencias de la Educación (UNLP), Magíster en Educación y Universidad (UNRC), Especialista en Prácticas Redaccionales (UNRC), Licenciada y Profesora de Educación Física (UNRC) y Docente de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina. ivrivero@yahoo.com.ar

educación física se identificaron las estrategias que ellos mismos diseñan para resolver las tensiones que se generan entre la libertad que debe reinar para que los jugadores reconozcan estar jugando, y la pretensión educativa que justifique la intervención docente.

Las conclusiones de la investigación se resumen en: 1- Desde la perspectiva de los jugadores, *lo que define al juego motor con otros es lo lúdico*. 2- *Lo lúdico excede al juego. Es diversión, es realidad aparente, es acción colectiva*. 3- *Lo lúdico se da en una mixtura de cuerpo y lenguaje*. El cuerpo no alcanza para descubrir las intenciones, es el lenguaje el sello que marca la intención de empezar un juego. 4- *La generación del clima de juego (por sorpresa y desafío) y el manejo de la tensión (por transgresiones de las reglas) son las dos tareas a las que se abocan los jugadores para vivenciar lo lúdico*. 5- *Entre la dinámica de lo lúdico y las pretensiones educativas se generan tensiones*. Estas tensiones pueden ser resueltas si el docente se propone enseñar a sus alumnos a divertirse jugando con otros. Esta postura implica reconocer la importancia educativa de entenderse con otros y concatenar las acciones para alcanzar un fin común. El valor educativo de lo lúdico radica en la experiencia de jugar. 6- *En el campo de la Educación Física se podría justificar el enseñar a montar y sostener la ludicidad en juegos motores con otros a partir de la enseñanza de la recreación*.

El nacer inserto en una comunidad que constantemente asigna y reasigna sentido a las manifestaciones corporales, que conecta algunas prácticas corporales con expresiones verbales, las nombra, les da existencia, favorece a la persona el reconocimiento de decirse jugando (no haciendo otra cosa) cuando reconoce ciertos rasgos de familiaridad. Así, cobran fuerza las palabras de Wittgenstein ‘Lo que hay que aceptar, lo dado —podríamos decir— son las formas de vida’ (2004: 517), es decir, el aprender a convivir, a estar con otros, a entenderse con otros, emitiendo juicios y haciendo cosas que concuerdan con las expectativas de los otros. En otras palabras, ingresar y poder participar de lo que el autor llama ‘juegos del lenguaje’.

La aprehensión de ciertas formas de vida permite a la persona reconocer una invitación a jugar, aun cuando no se verbaliza, incluso cuando se dice lo contrario. Esto reivindica la necesidad de reemplazar la pregunta sobre lo que se conoce del juego (qué es el juego) por las condiciones de posibilidad de describir lingüísticamente esa experiencia (cómo nos damos a entender para describir esa vivencia).

Hacia el final, la tesis plantea las dificultades que surgen al posicionar el juego como tema para la academia, en el marco de la educación corporal.

Title: The game from the perspective of the players. An investigation for the didactics of Authoress plays in physical education

This doctoral thesis sends to a qualitative investigation which aim was to know and to understand the processes associated on having been playing motive games with others from the perspective of the players, with the pretension to intensify the discussion on the didactics of the game and to play in the field of the education, and more specifically in that of the physical education.

To the effects of the development of the investigation it is appealed to the study and analysis of cases constituted by groups of 5 and 6-year-old children of age who inform of situations of game engines with others. One accedes to the plot of sense that the players construct, analyzing what they say (and in addition what they do) while they play. The studied situations of game are cha-

racterized for being initiated by the children, and for happening in three contexts of professional intervention of the teacher of physical education: school, club and holiday camp. These contexts can be ordained in different degrees of formality of agreement to the requirements that demand in the production, implementation and justification of the educational offer. To activate the discussions on the didactics of the game and to play there is studied also what say eleven teachers of physical education who during 2010 were employed at three intentionally selected contexts.

The theoretical methodological positioning assumed in this thesis holds in the studding constructed by authors that they show in his writings a high sensibility to put in player's situation and then to try to know the game to describe his complexity. This way the things, the decision to study the collective practices and the sense contained in the use of the language while it is played has not arisen inspired by a line of investigation constituted and recognized in the academic area. On the contrary, it has been possible for the reading of big authors recognized in this area for his contributions in the study of the game (Huizinga and Caillois), in the field of the philosophy of the language (Wittgenstein, Habermas, Searle), in the education (Dewey, Larrosa), and at the same time, the reading of experiences, studies, investigations that, even if they enclose the possibility of settling itself as a particular way of seeing and understanding the game from the game itself, they have remained in the new thing. It is the case of the texts of Scheines, of Ambrosini and of Pavía.

From the analysis of the actions of the players, there were identified the processes of assembly of the ludicidad from the surprise and the challenge, and of maintenance of the amusement across the creation and transgression of rules of game. Bearing the interviews in mind to the teachers of physical education they identified the strategies that they themselves design to solve the tensions that are generated between the freedom that it must reign in order that the players recognize to be playing, and the educational pretension that justifies the educational intervention.

The conclusions of the investigation are summarized in: 1-From the perspective of the players, which it defines to the motive game with others is the playful thing. 2-The playful thing exceeds to the game. It is an amusement, is an apparent reality, is a collective action. 3-The playful thing is given in a mixture of body and language. The body does not reach to discover the intentions, is the language the stamp that marks the intention of beginning a game. 4-The generation of the climate of game (for surprise and challenge) and the managing of the tension (for transgressions of the rules) they are both tasks to which the players approach for vivenciar the playful thing. 5-Between the dynamics of the playful thing and the educational pretensions generate tensions. These tensions can be you prove if the teacher proposes to teach his pupils to entertain playing with others. This position implies recognizing the educational importance of understanding itself with others and of concatenating the actions to reach a common end. The educational value of the playful thing takes root in the experience of playing. 6-In the field of the Physical Education the ludicidad might justify teach to mount and be supported in motive games by others from the education of the recreation.

To be born inserted in a community that constant assigns and re-assigns sense to the corporal manifestations, which it connects some corporal practices with verbal expressions, names them, gives them existence, favors to the person the recognition of be saying playing (not doing another thing) when it recognizes certain features of familiarity. This way, Wittgenstein's words gather strength ' what it is necessary to accept, the given thing - we might say - they are the forms of life ' (2004: 517), that is to say, to learn to coexist, to be with others, to understand itself with others, issuing judgments and doing things that agree with the expectations of others. In other words, to enter and to be able to take part of what the author calls 'games of the language'.

The apprehension of certain forms of life allows to the person to recognize an invitation to play even if it is not verbalized, even when the opposite is said. This claims the need to replace

the question on what one knows about the game (what is the game) for the conditions of possibility to describe linguistically this experience (how we devote dealing each other to describe this experience).

Towards the end, the thesis raises the difficulties that arise on having positioned the game as topic for the academy, in the frame of the corporal education.