

Experiencias Pedagógicas.

¿Qué pasa con las ganas de jugar? Una propuesta pedagógica para que la motivación no desaparezca del patio.

Autores: Prof. SALGADO, Julieta Estela; CHIAPPE, Mariano Carlos.

Resumen:

El Diseño Curricular de la ESRN intenta poner en práctica un proyecto de enseñanza que promueva la presencia de una diversidad de propuestas institucionalizadas y alternativas seleccionadas especialmente por su potencial inclusivo y emancipador. A partir de la lectura de este párrafo del Diseño Curricular y de una problemática muy común en las clases de Educación Física en las escuelas de Bariloche, como es la falta de motivación de algunos estudiantes que suelen participar esporádicamente de las propuestas y, muchas veces, a desgano, el propósito del presente trabajo se basa en describir brevemente esta problemática, analizar sintéticamente los posibles motivos de esta realidad y presentar una propuesta que, a nuestro entender, pueda ayudar a revertir dicha situación.

Palabras clave: Motivación, educación física, deporte, propuesta de enseñanza.

Summary:

The ESRN Curricular Design tries to put into practice a teaching project that promotes the presence of a variety of institutionalized and alternative proposals specially selected for its inclusiveness and emancipating potential. From the lecture of this Curricular Design paragraph and from a very common problem in physical education lessons in Bariloche schools, as is the lack of motivation of some students who tend to participate sporadically in the proposals and, many times, reluctantly. This project's intention is based on describing briefly that problem on systematically analyze the potential reasons for this reality and present a proposal that, to our knowledge, can help us to reverse this situation.

Key Words: Motivation, physical education, sports, teaching proposal.

Introducción

En muchas clases de Educación Física solemos encontrarnos con estudiantes que demuestran desinterés en la práctica del deporte a realizar, manifestándolo con diversas excusas que refieren a diferentes malestares físicos tales como "me duele la panza", "ayer me doblé el to-

billo”, “no me siento del todo bien”, etc. En otras ocasiones vemos que, si bien no esgrimen un pretexto en particular, durante las diferentes actividades realizadas en las clases, existen estudiantes que se autoexcluyen colocándose en los márgenes de los espacios de juegos para tratar de intervenir lo menos posible en su desarrollo y pasar desapercibidos. Este tipo de actitud suele interpelarnos en nuestra propia labor docente, cuestionándonos qué será lo que realmente existe detrás de ciertos pretextos esgrimidos, en general, por los mismos estudiantes; en otras palabras, cuáles podrán ser las razones que han generado que esos chicos o chicas hayan perdido el interés por jugar. Si bien algunas de las respuestas a estos interrogantes, probablemente excedan nuestra función docente, lo que nos proponemos es intentar generar desde nuestras posibilidades, una propuesta que incremente la participación de todos los estudiantes. Entonces, si lo que pretendemos es intentar un cambio en las motivaciones de los alumnos, tomando como eje de análisis principal nuestra tarea docente, algunos de los interrogantes que nos debemos plantear en nuestras clases de Educación Física a la hora de enseñar el deportes, son: ¿cómo enseñarlo?, ¿qué aspectos priorizar?, ¿cómo intentar involucrar a todos/as los estudiantes para que no se sientan excluidos? Las respuestas a estos planteos, guiarán el recorrido de las siguientes páginas.

La Educación Física y el Deporte:

Desde nuestra perspectiva, la Educación Física es una disciplina de carácter pedagógico, que utiliza como uno de los medios de enseñanza a los deportes, conjugándolos con actividades físicas y recreativas, y que desarrolla armónicamente las capacidades y habilidades de cada estudiante permitiendo un mejor desenvolvimiento en su vida diaria. Pero, ¿qué entendemos por deporte? Y una vez definido esto, ¿qué entendemos por deporte en la escuela? Si bien el concepto de deporte se organiza desde diversas perspectivas, en función de las múltiples definiciones y abordajes teóricos y prácticos desarrollados a lo largo del tiempo, sostenemos que el deporte moderno, en tanto fenómeno social y cultural, “ha progresado manteniendo influencias mutuas y dialécticas con el proceso de expansión de la sociedad moderna capitalista industrial” (Gómez, 2009:220). El deporte moderno, en tanto actividad lúdico - motriz estandarizada y regulada, extendida a escala mundial y practicada por sujetos de diferentes clases, no es la continuidad en el tiempo de las contiendas romanas ni de los festivales religiosos griegos. Lo que hoy se conoce como deporte no data de más de doscientos años, con una clara localización inicial anglosajona y no se define necesariamente por cierta cronología específica de aparición, sino por la presencia o ausencia de un conjunto de características sistemáticamente interrelacionadas, que contrastan con las contiendas físicas tradicionales. José Hernández Moreno (1998) parte del análisis de diferentes definiciones con el propósito de elaborar los rasgos estructurales que organizan al deporte y lo diferencian de otras prácticas corporales presentes en el universo de las diversas culturas. Según este autor, los rasgos estructurales del deporte son: Juego: como participación voluntaria, libre, con propósitos de recreación y finalidad en sí misma. Situación motriz: en tanto realización de una actividad en la que la acción o movimiento no es sólo mecánica sino que involucra al sujeto en forma integral (cuerpo, mente, emociones, vínculos, motivaciones, etc.). Competencia: como deseo de superación, de progreso, de rendimiento elevado, de vencerse a sí mismo en cuanto conseguir una meta superior con relación al tiempo, distancia, cantidad de goles, vencer al adversario, etc. Reglas: que definen las características de la actividad, su desarrollo y su objetivo motor. Institucionalización: reconocimiento y control por parte de una instancia o institución que rige su desarrollo y fija las reglas de juego. Si alguno de estos rasgos no están presentes, nos encontramos con una actividad corporal, pero no frente a un deporte.

Hay ciertas corrientes que asocian a la institucionalización exclusivamente con el ambiente federativo de los clubes y de acuerdo a este postulado, toda práctica corporal que pretende llamarse “práctica deportiva” debe desarrollarse dentro de la órbita o espacio de acción de la mencionada institución (institución deportiva). Fuera de este establecimiento, cualquier otra práctica corporal desarrollada en otro ámbito, como la escuela, el barrio, etc., que consuetudinariamente era considerada deporte, deja de serlo, para transformarse sólo en un juego. Pero nosotros comulgamos con otro tipo de perspectiva, que se encuadra en la corriente brasilera crítica de la Educación Física y que plantea que el deporte moderno varía en función de los diversos ámbitos (Bracht, 2005). En este sentido, el deporte en la modernidad no se localiza

sólo en los términos de la institución deportiva, sino también de acuerdo a otras instituciones educativas y recreativas constituidas en torno a fines sociales diferenciados que exceden a los clubes. Desde este punto de vista, el deporte en la escuela, en los barrios y en los gimnasios, es también deporte. Es deporte pero no es el mismo deporte, debido a que entendemos que puede asumir distintas direcciones, propósitos y sentidos sociales, pedagógicos, subjetivos, de acuerdo a las intencionalidades y fines diversos presentes tanto en las instituciones como en sus actores. Como bien expresa Devis Devis (1996), "El deporte exhibe una tendencia ambivalente (...). Por lo tanto desde el punto de vista de la educación física, los profesores-as nos encontramos en la encrucijada de esta ambivalencia para convertir al deporte en una actividad merecedora de su pertenencia a una asignatura escolar, es decir, vinculada a valores educativos" (p. 37).

Ahora bien, sumado a nuestra propia necesidad de encontrar respuestas a la problemática planteada, el Diseño Curricular de la ESRN, también nos invita a repensar viejas estructuras tanto de contenidos como de propuestas didácticas ya que propone "una serie de Saberes para que los profesores y profesoras de cada escuela seleccionen, secuencien, reelaboren y desagreguen (...), adecuando esta presentación para ser implementada acorde a la realidad, necesidades e intereses de su Institución y las trayectorias de los estudiantes (Diseño Curricular ESRN, 2017: 50)

Teniendo en cuenta todo lo esgrimido hasta el momento, consideramos que la responsabilidad de los docentes de Educación Física para intentar incrementar la participación deportiva en sus clases, podría establecerse en dos aspectos fundamentales sumamente relacionados entre sí: conocer bien la estructura del deporte a enseñar y generar instancias de enseñanza en donde los estudiantes se perciban como protagonistas de su proceso de aprendizaje. En nuestro caso en particular y debido a que, generalmente, ya sea por motivaciones propias o por proyectos escolares, los deportes que solemos abordar en nuestras clases suelen ser los considerados tradicionalmente escolares como ser el fútbol, el voley, el handball y el básquet, basaremos nuestro análisis en una propuesta adecuada para mejorar su enseñanza.

Propuesta de enseñanza

Para poder dar respuesta a la primera de las vertientes planteadas (conocer la estructura del deporte a enseñar), tomaremos la propuesta generada por Pierre Parlebas para la clasificación de los deportes. El autor distingue dos grandes grupos de deportes: Los deportes psicomotrices, que resultan de la ausencia de interacción motriz, es decir, acciones en solitario; y los deportes sociomotrices, que poseen interacción motriz, esto es, presencia de otros jugadores que influyen en la toma de decisiones. Es fundamental entender bien las características del deporte que se desarrollará, porque allí radica la clave de una adecuada elección del modelo de enseñanza que se debería proponer. Como expresáramos anteriormente, nosotros trabajamos casi exclusivamente con deportes sociomotrices, que poseen ciertas características, como ser la colaboración entre propios jugadores y la oposición con los rivales, que puede darse en un espacio compartido (como el fútbol, el handball o el básquet) o en un espacio separado (como es el caso del voley). Resumiendo, los deportes que solemos abordar en nuestras clases presentan las siguientes características: son deportes de cooperación (compañeros), oposición (rivales), espacio compartido (fútbol, handball, básquet) o separado (voley), participación simultánea (fútbol, handball, básquet) o alternada (voley) y un objetivo motor (hacer el gol o el punto). Teniendo en claro la estructura específica de cada uno, ahora sí podremos realizar un planteo pedagógico adecuado.

Para realizar nuestra propuesta de enseñanza, que tenga como uno de sus objetivos mejorar la participación y motivación de los estudiantes, nos basaremos en lo que Devis Devis propone como Modelo Integrado de la Enseñanza. Para intentar comprender mejor esta propuesta, debemos primero explicar muy sintéticamente las dos vertientes que este autor propone integrar.

Más allá de discusiones pormenorizadas que circulan en el interior del campo de la Educación Física, existen dos perspectivas prácticamente opuestas para el abordaje de deportes sociomotrices: la perspectiva tradicional, analítica o descompositiva y la perspectiva global o alternativa.

La propuesta tradicional sostiene que la enseñanza debe estar sustentada en la incorporación primaria de las técnicas específicas de la disciplina a realizar, para luego incluir dichas capacidades en el desarrollo específico de la práctica deportiva; podríamos decir que este planteo comienza con el desarrollo técnico, para luego ir incorporando los aspectos tácticos. La perspectiva alternativa, cuestiona la orientación mecanicista dominante en la propuesta analítica y sostiene que la manera adecuada de comenzar con los aprendizajes de los deportes es a través de situaciones de juego acondicionadas a las posibilidades de sus participantes y que de acuerdo a las necesidades de respuesta de ciertas situaciones de juego, se vayan incorporando las diferentes técnicas en constante retroalimentación con las acciones lúdicas; en suma, esta propuesta parte de las complejidades tácticas para luego ir incorporando las dimensiones técnicas.

El Modelo Integrado, si bien está basado perspectiva alternativa, genera una instancia, a nuestro entender, superadora, al integrar en cierto momento del proceso de enseñanza aprendizaje, algunos componentes de la perspectiva tradicional. El Modelo Integrado considera que la mejor manera de enseñar los deportes sociomotrices es a partir de situaciones de juego, que no hagan mella en la complejidad de la disciplina que se pretende enseñar. Ahora bien, es fundamental destacar que una "situación de juego" no quiere decir indefectiblemente practicar el deporte formal que se pretende enseñar, sino buscar ciertas prácticas que permitan facilitar la enseñanza de la complejidad del deporte y adecuarlo a los distintos momentos del proceso pedagógico. Para resolver esta situación, Devís Devís (1996) propone la utilización de lo que denomina Juego Modificado, que lo define como un "juego global que recoge la esencia de uno o toda una forma de juegos deportivos estándar, siendo la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos." (pp. 48-49).

Es en esta instancia de nuestra propuesta donde se conjugan y toman sentido los dos planteos esgrimidos inicialmente, porque la esencia del deporte a enseñar, a la que hace referencia Devís Devís, no es otra que la estructura de los deportes sociomotrices que plantea Parlebas, esto es, la cooperación, la oposición, el espacio compartido o separado, la participación simultánea o alternada y el objetivo motor. Entonces, los juegos modificados adecuados para la enseñanza de tal o cual deporte deben respetar esas características, modificando ciertas reglas originales del deporte que ayuden a hacer más accesible el aprendizaje de sus complejidades.

Si bien el modelo integrado nos ofrece la posibilidad de partir de una situación de juego que, a la vez que facilita, no le resta complejidad a lo que se pretende enseñar, no concluye allí su planteo, ya que agrega además otros dispositivos para su enseñanza, como son: la pausa reflexiva, el método analítico y el deporte reducido. Dejaremos la definición de la pausa reflexiva para el final de la explicación por considerarla central en nuestra propuesta. ¿Cómo se conjuga el método aislado en esta propuesta basada en la perspectiva alternativa? Pues bien, consideramos que llega un punto en la enseñanza de los deportes que ciertas cuestiones técnicas no pueden ser abordadas exclusivamente en situaciones de juego, ya sea por la complejidad de su aprendizaje o por ciertas dificultades extra deportivas que obstaculicen su incorporación. Por ejemplo, si en el juego que estamos realizando se está trabajando principalmente el pase y la recepción, y uno de sus participantes tiene cierta dificultad en recibir y pasar la pelota, quizá por el nerviosismo de una eventual pérdida que generaría el enojo de sus compañeros, podría suceder que el chico trate de no recibir la pelota para no equivocarse y autoexcluirse en los rincones menos exigentes del espacio de juego, que es justamente lo que pretendemos evitar; en esos casos, quizá realizar ejercicios aislados que ayuden a mejorar las técnicas de pase y recepción y le generen mayor confianza al jugador, puedan resultar favorables al proceso de aprendizaje.

La duda que surge entonces es cómo definir cuándo hacer juegos modificados, cuándo deporte reducido y cuándo incorporar el método aislado en este proceso sin solución de continuidad. La respuesta surge del último dispositivo del que no hemos hablado todavía que es la Pausa Reflexiva. Este momento del Modelo Integrado es fundamental, no solamente porque ayuda a definir como seguir día a día con nuestra propuesta pedagógica, sino porque es en esta instancia donde el estudiante asume un rol protagónico en su proceso de aprendizaje, generando así, tal vez, mayor motivación en las clases. En este momento de la clase, el docente junta a sus alumnos y les pregunta cuáles fueron las dificultades y los

aciertos que percibieron, tanto individuales como grupales, en los distintos juegos que se fueron realizando, exteriorizando así los avances y retrocesos que pudieran existir. A la vez se interpela a los jugadores a proponer modificaciones a las reglas de los juegos realizados para poder mejorar las posibles dificultades e incluso se les pregunta si les parece adecuado continuar con algún nuevo juego o si prefieren algún ejercicio aislado para el mejoramiento de cierta técnica que debiera ser mejorada. Concluida la pausa, se prosigue con la actividad propuesta y así sucesivamente.

Consideraciones finales

Entendemos que la propuesta presentada puede adaptarse a cada situación en particular, por lo abierto de sus fundamentos y porque está en estricta concordancia con lo que detalla el Diseño Curricular de la ESRN en cuanto a que los juegos modificados podrían contribuir a la elaboración y reelaboración de distintas propuestas en donde cada docente vaya descubriendo sus aportes como escenarios válidos para el disfrute y la inclusión de todos los estudiantes en sus clases (p. 50). Partiendo de esta premisa, si queremos que nuestros estudiantes participen de manera activa en nuestras clases, los dos dispositivos, a nuestro entender, primordiales de la propuesta de enseñanza abordada (el Modelo Integrado), son los Juegos Modificados y la Pausa Reflexiva. Afirmamos esto porque así como los Juegos Modificados nos permiten, junto con nuestros estudiantes, modificar todo lo que consideremos necesario de sus reglas para propiciar la mayor participación posible, las Pausas Reflexivas les permiten protagonizar su proceso de aprendizaje y socializar las virtudes y dificultades de cada quien, lo que podría redundar en un incremento en la participación.

En suma, consideramos fundamental presentar al deporte como un espacio formativo con una clara intención didáctica que ponga en juego el carácter participativo, inclusor, democrático, respetuoso de las diferencias, el diálogo y la autonomía, y para que el deporte tome este lugar debe ser desarrollado con la mayor motivación posible en las clases de Educación Física, He ahí el mayor desafío.

Fuentes

- DISEÑO CURRICULAR DE LA ESCUELA SECUNDARIA RIO NEGRINA (versión 2017).

Bibliografía

- BRACHT, W. (2005), Introducción, en: "Sociología crítica do Esporte". Editora Unijuí. Brasil.
- DEVIS DEVIS (1996) "Cap. II Un enfoque curricular para la enseñanza de los juegos deportivos"; en: Educación Física, deporte y curriculum. Investigación y desarrollo curricular. Editorial Visor, Madrid.
- GÓMEZ, R (2009), "Cap. 11 Pedagogía del deporte y reflexividad: elementos para una teoría de la enseñanza del deporte en la escuela latinoamericana", en: La Educación Física y el deporte en la edad escolar. El giro reflexivo en la enseñanza".
- HERNÁNDEZ MORENO, J. (1998), "Cap.1 El concepto de deporte", en: Análisis de las estructuras del juego deportivo. Editorial INDE, Barcelona.
- PARLEBAS, P (2012), Juegos, deporte y sociedades, Léxico de praxiología motriz. Editorial Paidotribo. España.

Autores:

Julieta Estela Salgado. Profesora Nacional en Educación Física. Egresada del INEF Avellaneda en el año 1995. Cursando la Licenciatura en Educación Física en la Universidad Nacional de Río Negro. En etapa de escritura de Tesis. Lugar de trabajo: CET N°2 y ESRN N°99.

Mariano Carlos Chiappe. Profesor Nacional en Educación Física Egresado del Instituto Dr. José Ingenieros en el año 1996. Profesor de Historia. Egresado de la Universidad Nacional del Comahue en el año 2012. Magister en Ciencias Sociales y Humanidades. Mención Historia. Egresado de la Universidad Nacional de Quilmes en el año 2019. Lugar de trabajo: Colegio Castex y Universidad Nacional del Comahue.