

CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE JUEGOS MOTORES

CREATING AND MODIFYING GAMES

Alfonso **García Monge**. ► Universidad de Valladolid. España

-¿Es cierto que hay un ajedrez indio con sesenta piezas de cada lado?

-Es postulable -dijo Oliveira-. La partida infinita. Gana el que conquista el centro. Desde ahí se dominan todas las posibilidades, y no tiene sentido que el adversario se empeñe en seguir jugando. Pero el centro podría estar en una casilla lateral, o fuera del tablero.

-O en un bolsillo del chaleco.

Rayuela. Julio Cortázar

Solía decir nuestra querida maestra Ana Pelegrín que los juegos, como legado de transmisión oral y gestual, son reproducción y recreación. Al entrar en el espacio delimitado por las normas, el jugador o jugadora vuelve a reproducir y vivir parte de los símbolos, valores y mensajes que vivenciaron niños y niñas de otras épocas y contextos; pero, a su vez, también él o ella introducirán nuevos matices personales en un proceso de “re-creación”.

Los juegos, como elemento cultural que son, viven en la continua transformación. Históricamente muchos de ellos fueron pasando de los ámbitos sacros a los lúdicos (peonzas, tabas, columpios,...), de los ambientes cortesanos a los entretenimientos infantiles, de unas áreas geográficas a otras. En ese devenir, millones de seres introdujeron su pequeña huella. Algunos cambiaron alguna pequeña norma para poder acoger al escaso o amplio número de participantes; otros tuvieron que introducir ciertas ventajas para algún participante (dadas sus limitaciones) y que el reto siguiera teniendo sentido para todos; en algún contexto cambiarían el nombre de algún juego pues el transmisor del mismo o no se

acordaba del nombre original o le parecía más atractivo algún otro; en otros lugares buscarían incrementar los retos del pasatiempo cuando éste ya nos les resultara suficientemente estimulante... Continuo cambio, continua adaptación, continua transmisión y difusión. Y más allá de esos cambios en normas, usos, materiales, o espacios: los cambios personales. Todas las personas que se introdujeron en algún juego, salieron de él transformadas. De hecho, la tradición lúdica atiende a estas transformaciones y plantea progresiones de retos crecientes para ir acompañando al jugador o jugadora en su proceso de crecimiento y transformación personal (recordemos las gamas de juegos de comba, rayuelas o pídolas).

En este camino de herencias y transformaciones los juegos se encontraron con la educación. No siempre la relación entre ambos fue cordial. Las escuelas se movieron entre la prohibición y la permisividad total de las formas de jugar¹. En los casos en los que la relación prosperó, los docentes (nuevos participantes en el juego) ejercieron su papel de “jugadores expertos” en intentaron modificar las condiciones del mismo hacia sus intereses. En ocasiones, la transformación fue tal que los juegos se perdieron en la misma. No era de extrañar esta intención intervencionista. Las ideas de incorporación del juego a la educación se desarrollaron en los contextos burgueses orientados por la búsqueda de eficacia y productividad. El juego debía servir para algo que los formuladores del currículum considerasen útil. Pero, en muchos casos, en ese intento de control y orientación del juego por los adultos, el profesorado se olvidó de los jugadores y de sus transformaciones personales.

El siglo XX supuso una dura experimentación buscando caminos que reconciliaran los intereses docentes y discentes. Aún sin respuestas definitivas, comenzamos esta centuria indagando sobre las posibilidades del juego como lugar para el desarrollo personal. En este monográfico se presentan algunos enfoques y experiencias que intentan mostrar parte del panorama actual sobre cómo los docentes de educación física buscamos puntos de confluencia entre nuestras intenciones y los intereses del alumnado en torno a los juegos motores (a través de la creación y modificación de los mismos), sin que en éste proceso se pierda ni al juego ni a los y las participantes.

Vicente Navarro, pondrá una lente de aumento sobre algunos detalles a tener en cuenta a la hora de diseñar juegos en las clases de Educación Física. La complejidad y variedad de los juegos resulta imposible de abordar en una

¹ Es difícil distinguir a veces en el discurso pedagógico europeo de los siglos XIX y XX las diferencias entre exploración libre, entretenimiento, juego simbólico, formas jugadas o juegos de reglas.

publicación como ésta, de manera que el autor opta por mostrarnos con algunos ejemplos las implicaciones que conlleva toda modificación de una estructura de juego motor de reglas.

Alfonso García Monge nos introduce en parte del trabajo que viene desarrollando en los últimos 20 años. Plantea las fórmulas que sigue para que el alumnado sea partícipe del proceso de creación y transformación de los juegos, viendo éste como un proceso en el que, además de cambiar las normas, también el los jugadores y jugadoras deben transformarse siendo conscientes de ello.

Antonio Méndez Giménez, tras presentarnos una profunda revisión sobre algunas tendencias en la creación y modificación de juegos, así como algunos enfoques en el trabajo de la educación física, nos muestra una experiencia en la que se intenta que el alumnado sea protagonista del proceso de creación de los juegos siguiendo diferentes principios de enseñanza comprensiva y del aprendizaje cooperativo y creativo.

En una línea bastante próxima, Klaus Wichmann nos presenta su trabajo en la formación inicial para que los futuros docentes comprendan el valor de que los participantes en el juego sean protagonistas en la construcción y pacto del mismo, con el fin de desarrollar sus capacidades volitivas y organizativas. En esos procesos toma especial valor el alumnado reflexivo y resolutivo.

Valeria Emiliozzi, Cecilia María Renati, Nicolás Viñes, María Belén Mazzuchi López, Sofía Soledad Onnini y Juan Francisco Toledo introducen un nuevo ingrediente en la ya compleja fórmula juego-educación. Cambian de perspectiva para centrarnos en el jugador o jugadora, su vivir el juego y las posibilidades de los docentes para ayudar al alumnado a saber jugar.

Como vemos, en los albores de este siglo quedan muchos temas por investigar y conocer sobre los juegos y los jugadores y jugadoras en las clases de educación física. Esperamos que este monográfico les despierte el mismo interés que a los autores y autoras por seguir indagando en el potencial educativo de los juegos motores.