

Análisis de las prácticas de juego motor en el Nivel Inicial.

Andrew Wheeler.

Facultad de Educación Física Universidad Nacional de Tucumán
andywheeler40@hotmail.com

Sergio Beddur

Facultad de Educación Física, Universidad Nacional de Tucumán
sergiobeddur@hotmail.com

Anabella Brizuela

Facultad de Educación Física, Universidad Nacional de Tucumán
anabellabrizuela@hotmail.com.ar

Sofía Verónica Diez

Facultad de Educación Física, Universidad Nacional de Tucumán
sofiaveronicadiez@hotmail.com

Julieta Ascárate Bullion

Facultad de Educación Física, Universidad Nacional de Tucumán
juliasacarate@gmail.com

Resumen

La praxiología motriz establece una serie de categorías teniendo en cuenta la lógica interna de los juegos y los efectos sociales que dichas prácticas generan. Estas categorías comprenden la práctica motriz en soledad, en cooperación con compañeros y en oposición a adversarios. El presente estudio aborda la problemática de los efectos sociales de la oposición entre pares en los juegos que se realizan en el nivel inicial. Planteamos como hipótesis que en las propuestas de juego motor tiene una amplia primacía la lógica de oposición. Es nuestro objetivo determinar la característica de la lógica interna de estas prácticas en el nivel inicial generando propuestas de mutación hacia la lógica de cooperación, estableciendo un equilibrio entre las categorías que propone la praxiología. Entrevistas grupales con practicantes y maestras permitieron realizar un punteo de las situaciones de juego motor que se proponen en las salas de cuatro y cinco años. Determinamos que cerca del 100% de las ofertas lúdicas que se realizan en estas salas incluye la lógica de oposición. Privilegiar la lógica de oposición potencia efectos visibles y no deseados como la trampa y la violencia. Se identifican además emociones de enojo, miedo, depresión o angustia que a su vez disparan conductas de

exclusión, rechazo, o agresión durante o en forma diferida a la práctica lúdica. Concluimos que realizando pequeños cambios en la organización, la lógica interna de los juegos puede mutar de la oposición a la cooperación, con efectos sociales indiscutiblemente distintos. Dichos análisis nos han permitido generar propuestas que potencian la inclusión en el diseño de proyectos áulicos.

Palabras clave: juego motor, praxiología, oposición, nivel inicial.

Introducción

El juego es inherente a la cultura según Roger Caillois citado por Parlebás Pierre (2001), así coincidimos en el carácter productor y producto de cultura que tiene el juego. El juego como producto social en un contexto amplio que él mismo contribuye a definir, expresa la evolución general de una sociedad. El juego siendo la principal actividad del niño para su desarrollo está perdiendo su esencia. El juego reviste una importancia en sí mismo que está siendo desvirtuada a partir de darle un sentido utilitario dejando de lado el enfoque del juego por el juego mismo (Corrales, N, 2010;p 68). Dado el carácter constituyente de la persona y la comunidad que tiene el juego, queda claro que no podemos reproducir ingenuamente formas de juego que a su vez reproducen un orden dominante y hegemónico muchas veces identificado como meritocrático, competitivo y que presenta la polarización ganar-perder cómo la única válida. Consideramos que el énfasis en estas prácticas reproducen modelos sociales que atentan contra la potencial esencia humana que tiene tendencia a la comunicación, inclusión, comunidad, protección, (Bauer, 2013).

La Praxiología Motriz como ciencia de la acción motriz introduce el concepto de lógica interna de los juegos a partir de la característica de las situaciones motrices que se desarrollan. Así establece cuatro categorías básicas a saber: situaciones psicomotrices, de cooperación, de oposición, y de cooperación oposición (Hernández Moreno, José y Juan Pedro R. Ribas, 2004; Parlebás, Pierre, 2001).

Es posible pensar que cada una de estas categorías de la lógica interna de las situaciones motrices que encontramos en las prácticas físicas desarrolla diferentes aspectos dentro de las competencias sociales de la persona. En este trabajo atendemos la preeminencia casi con exclusividad que se le otorga a las situaciones motrices de oposición frente a pares, las cuales entendemos potencian conductas relacionadas con la trampa, la violencia y sentimientos como la frustración, el enojo, la ira, tristeza, exclusión, etc.

El eje motivacional para este trabajo lo encontramos a partir del análisis que se hizo sobre los juegos que se realizaron en la Jornada Recreativa de Escuela Comunidad y Familia en la Escuela Normal J:B. Alberdi de Tucumán y la comparación con los juegos desarrollados en eventos como fiestas infantiles donde los climas sociales eran totalmente diferentes.

Desarrollo:

Para el análisis de los juegos que se desarrollaron en la Jornada de Escuela Comunidad y Familia en la Escuela Normal J:B. Alberdi de Tucumán se utilizó un instrumento de tabla diseñado para realizar la clasificación plasmada en los objetivos. De ahí pudimos observar que atendiendo a las categorías establecidas por la praxiología motriz para las situaciones motrices en los juegos, los porcentajes de presencia de cada una de las categorías estaban equilibradas con una ligera tendencia a reforzar las situaciones motrices con lógicas cooperativas. Contrastamos el clima logrado en dicha jornada con el relato de algunas alumnas que se desempeñan como animadoras de fiestas infantiles. Así pudimos detectar que muchas veces en estos eventos se producen desmedidas rivalidades, trampas, descontento y auto exclusión de los juegos.

Analizando con el mismo instrumento anterior, los juegos que se desarrollan en las fiestas infantiles pudimos constatar cómo estaban representadas la cooperación y la oposición. Pudimos constatar entonces la preeminencia marcada de la lógica de oposición.

Esta comprobación nos llevó a preguntarnos si en el ámbito laboral específico de las docentes en el nivel inicial (sala de cuatro y cinco años) se desarrollaban

los juegos con esta preeminencia de la lógica de oposición. Con estas inquietudes pudimos definir el problema de nuestra investigación.

Problema de la investigación:

¿Cuáles son las prácticas de juego motor que se desarrollan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial?

¿Cuáles son los porcentajes de presencia de las categorías establecidas por la praxiología motriz en las prácticas de juego motor que se desarrollan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial?

¿Qué efectos de relación social se generan en las prácticas de tipo juego motor en el nivel inicial?

¿Cuáles son los cambios necesarios para mutar de la lógica de oposición a la lógica de cooperación?

Hipótesis:

- En los juegos que se realizan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial se priorizan las lógicas de oposición.
- En las situaciones motrices de juego motor que se realizan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial se generan importantes conductas sociales negativas.
- Realizando mínimos cambios en los condicionantes de la tarea de juego motor, se puede mutar de la lógica de oposición a la de cooperación.

Objetivos:

- Determinar las prácticas de juego motor que se desarrollan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial.
- Clasificar las prácticas de juego motor que se desarrollan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial según las categorías establecidas por la praxiología motriz.
- Determinar los porcentajes de presencia de las categorías establecidas por la praxiología motriz en las prácticas de juego motor que se desarrollan en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial.

- Determinar los efectos sociales que se producen las prácticas de juego motor en las salas de cuatro y cinco años del nivel inicial.
- Establecer pautas y propuestas didácticas para mutar la lógica de los juegos de oposición a lógicas de cooperación.

Método e instrumentos:

Para construir datos que nos permitieran alcanzar los tres primeros objetivos se realizaron entrevistas a maestras de nivel inicial y a alumnas que realizan prácticas docentes del 4º año de la institución. La modalidad de las entrevistas fue grupal.

Para la recolección de datos se utilizaron planillas confeccionadas especialmente. Así se confeccionó un registro de los juegos que las practicantes y maestras dicen que desarrollan en las salas de cuatro y cinco años. Esas mismas planillas fueron tabuladas de tal manera de permitir clasificar la categoría a la cual pertenece cada uno de los juegos.

A partir de esta instancia nos propusimos metodológicamente en diferentes encuentros grupales:

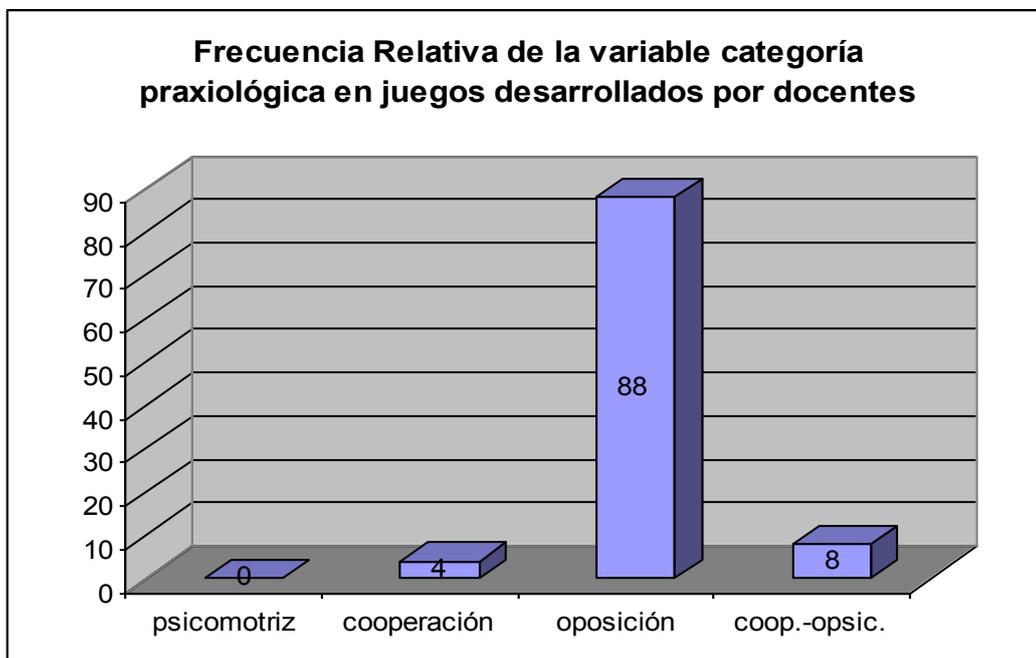
- Listar las prácticas de juego motor que se desarrollan en las salas de cuatro y cinco años en el nivel inicial.
- Clasificar las prácticas de juego motor dentro de las cuatro categorías propuestas por la praxiología motriz.
- Establecer la frecuencia absoluta y relativa de cada una de las categorías.
- Confeccionar cuadros comparativos que den cuenta de los porcentajes de presencia de cada una de las categorías de la lógica interna de los juegos motores que se registraron.
- Reflexión y elaboración de conclusiones sobre los aspectos que evidencian los gráficos de resultados.

Para aproximarnos al objetivo acerca de las conductas sociales que aparecen en el momento de la realización de los juegos que se listaron, realizamos entrevistas en profundidad con las practicantes y maestras que decían haber observado este tipo de conductas.

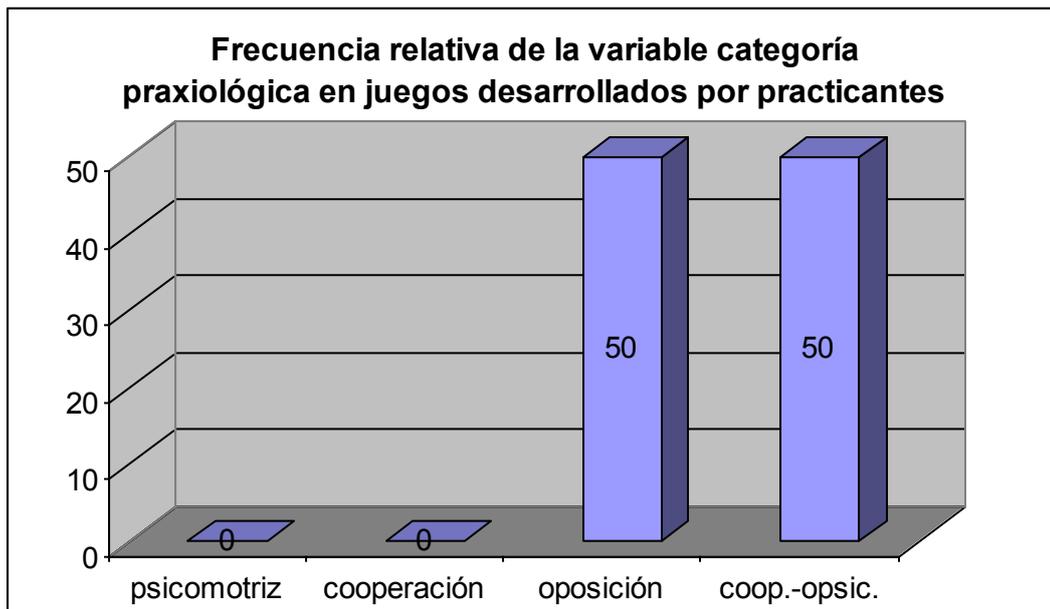
Finalmente nos proponemos realizar un estudio de los condicionantes que se deben modificar para permitir la mutación de la categoría de “oposición” y “cooperación y oposición” a la categoría de cooperación o psicomotriz y la elaboración de pautas didácticas y propuestas que contengan un equilibrio entre las diferentes categorías.

Resultados obtenidos:

Gráficos de frecuencia relativa de la variable categoría praxiológica detectadas en las prácticas motrices lúdicas en las salas de cuatro y cinco años. Estos gráficos dan cuenta de la presencia de cada una de las categorías praxiológicas (lógica interna) de las prácticas de juego motor que se desarrolla en el nivel inicial.



Observamos que en los juegos desarrollados por docentes, la relación entre las diferentes categorías no es equilibrada existiendo una marcada preeminencia de la categoría “oposición”. Sumando las dos categorías que comprenden la oposición entre pares se alcanza el 96%.



Observamos que en los juegos desarrollados por practicantes, la relación entre las diferentes categorías no es equilibrada existiendo una marcada preeminencia de la categoría “oposición”. Sumando las dos categorías que comprenden la oposición entre pares se alcanza el 100%.

De los cuadros se desprende que existe una marcada tendencia a utilizar juegos que incluyen la lógica de oposición en las salas de cuatro y cinco años.

A partir de las entrevistas en profundidad en las que se determinaron las conductas sociales negativas pudimos constatar que:

- La aparición de violencia y acciones agresivas es una de las más destacadas. El 70% de las practicantes dicen haber observado estas conductas durante el desarrollo de los juegos motores que se proponían. No realizamos una clasificación del grado de intensidad de estas acciones.
- La autoexclusión de los juegos especialmente de las niñas. El 32% de las practicantes dicen haber observado estas conductas durante el desarrollo de los juegos motores que se proponían.

Conclusiones:

- Se comprueban las hipótesis planteadas en relación a que en los juegos motores que se realizan en las salas de 4 y 5 años se prioriza la lógica de oposición. Los porcentajes de presencia de la característica de oposición en las prácticas de juego motor en las salas de cuatro y cinco

años alcanzan el 96% en el caso de las docentes y 100% en el caso de las practicantes.

- Se comprueba la hipótesis que en los juegos motores con oposición se generan importantes conductas sociales negativas.
- Del análisis cualitativo, en función de los condicionantes de las situaciones motrices que se proponen en los juegos, se destaca que en la mayoría de los juegos que proponen las docentes tendrán que modificarse el objetivo como condicionante de la tarea a fin de permitir la mutación hacia la cooperación.
- Con respecto a las propuestas de las practicantes esta relación se balancea a favor de los juegos con lógicas de cooperación y oposición entonces uno de los condicionantes a modificar es la conformación de equipos para el desarrollo de las tareas motrices.

Discusión:

En función de los resultados obtenidos se explican ciertas tendencias de los grupos de sala de cuatro y cinco años, a desarrollar conductas relacionadas con la ruptura del contrato lúdico (trampa), agresividad, violencia y/o autoexclusión coincidente con que un alto porcentaje de los juegos que se desarrollan aparece la oposición como lógica predominante. Estas lógicas de oposición revisten la característica que cuando alguien o un equipo logra el objetivo motriz del juego, el otro no lo logra. El sentido de eficacia de los niños en edades tempranas, su poca o nula sujeción a reglas, reforzado a su vez por la exacerbación del ganar por parte de la docente podría ser el inmanente de las conductas mencionadas.

Si bien pudimos constatar la hipótesis que en los juegos motores que incluyen la lógica de oposición surgen importantes conductas sociales negativas como las descritas, se debería realizar una comparación con el surgimiento de este fenómeno cuando se desarrollen prácticas de juego motor con exclusiva característica de cooperación.

Así la contraparte de esto sería que la puesta en práctica de juegos con lógicas de cooperación podría evidenciar una mayor cantidad de conductas tendientes a potenciar un clima social de aceptación, integración e inclusión.

Revisando vídeos y experiencias aportadas por las maestras, cuando se aplican lógicas de cooperación en los juegos motores, se detecta un clima social más participativo e inclusivo donde no se registran en forma importante conductas que evidencien animosidad agresiva hacia los pares o tendencia que enfaticen del binomio ganadores - perdedores. Si bien las características egocéntricas de los niños en las edades observadas (sala de 4 y 5 años) no permite comprender con exactitud las acciones cooperativas como sumatoria de esfuerzo (Wheeler, 2003) estimamos que se ven reducidos los efectos del “perdedor” en tanto no existe el adversario en esta lógica o en otras palabras el elemento a “vencer” se encuentra descentrado del eventual compañero de juego.

Dado que no contamos aún con una puesta en práctica de las propuestas que realizamos de transformación a lógicas cooperativas, no podemos confirmar su eficacia en relación a disminuir las conductas sociales negativas ni que propendan a potenciar un clima social de aceptación, integración e inclusión.

Bibliografía:

Bauer, J. (2013) *La violencia cotidiana y global. Una reflexión sobre sus causas*. Barcelona: Plataforma actual.

Corrales, N.; Ferrari, S.; Gomez, J.; Renzi, G.(2010) *La formación docente en Educación Física*. Buenos Aires: noveduc.

Hernández Moreno, J.; Ribas, JP. (2004) *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE

Parlebás, P. (2001) *Juegos Deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Wheeler, Andrew. (2003) Competitividad y violencia en niños de nivel inicial en juegos competitivos y cooperativos. *Revista Amauta*. (2) p 24,25