

ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO MOTRIZ DE LOS JUEGOS QUE USAN LOS DOCENTES EN CLASE COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Edgar Daniel Ortiz Diaz
danielortizdiaz@hotmail.com
Universidad Pedagógica Nacional
Bogotá-Colombia

Resumen

Mediante el presente trabajo investigativo se pone de manifiesto, real, claro y sencillo, la presencia del juego en la educación pública en Bogotá y la importancia de estudiar las lógicas internas de los juegos de aula, teniendo como base fundamental la ciencia de la Praxiología Motriz como estrategia analítica y hermenéutica dentro del marco de la educación básica, para ver la importancia de entender el juego de aula como una acción motriz.

En ese entendido se esbozan las necesidades que dan origen al interés de analizar y estudiar las prácticas pedagógicas que involucran el juego como herramienta en el aula, pensando así mismo en los beneficios didácticos que puede traer una investigación seria sobre el presente tema.

El juego escolar se convierte en objeto de estudio y permite identificar las razones, las pretensiones y las dificultades que surgen al usar el juego en el aula, además de entenderlo como toda una estructura funcional, social y pedagógica.

El trabajo investigativo se desarrolló desde un enfoque hermenéutico analítico en donde se analizaron varios juegos que diseñan y ejecutan profesores de establecimientos educativos Distritales, demostrado que tales estrategias, a pesar de ser distintas unas de otras en sus estructuras externas, comparten similitudes en sus lógicas internas.

Palabras clave; Juego escolar, Aula, Praxiología motriz, Educador.

Abstract

Keywords; School play, Classroom, Driving instructor, Educator.

Through this research, the presence of the game in public education in Bogotá and the importance of studying the internal logic of classroom games is demonstrated, real, clear and simple, having as its fundamental basis the science of the Motory Praxiology as an analytical and hermeneutical strategy within the framework of basic education, to see the importance of understanding classroom play as a driving action.

In that understanding, the needs that give rise to the interest of analyzing and studying the pedagogical practices that involve the game as a tool in the classroom are outlined, thinking also of the didactic benefits that can bring serious research on the present theme.

The school game becomes an object of study and allows to identify the reasons, pretensions and difficulties that arise when using the game in the classroom, in addition to understanding it as a whole functional, social and pedagogical structure.

The research work was developed from an analytical hermeneutic approach in which several games designed and executed by teachers of Districts educational institutions were analyzed, demonstrated that such strategies, despite being different from one another in their external structures, share similarities in their internal logics .

Introducción

Este trabajo se inscribe dentro del grupo educación y sociedad. No es un análisis de cómo juegan los niños en la escuela ni de la importancia del juego en el desarrollo infantil sino de las características que tiene éste dentro del

contexto escolar, específicamente dentro del salón de clases, más allá si su papel es formativo o no, trata de identificar la lógica interna del juego en el aula, se pretende estudiar el juego y no al jugador. En este sentido, hay una diferencia entre los juegos que practican los niños en sus ratos libres con aquellos formativos que se utilizan en el aula y sería lógico que existiera una relación entre estas dos formas de jugar. Para que exista lo anterior, los maestros debemos conocer las estructuras, categorías, lógicas internas y externas de los diferentes juegos infantiles.

El presente trabajo pretende observar y clasificar a la luz de la teoría de la Praxiología motriz de Pierre Parlebas desde un enfoque hermenéutico, la cual propone identificar la lógica interna de una acción motriz (en este caso la acción motriz será el juego escolar) desde diferentes conceptos que componen el léxico de la Praxiología Motriz y al mismo tiempo desde los aportes de Roger Callois en cuanto a las categorías de juego infantil. Desde esta perspectiva se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué papel cumple y qué características tiene el juego dentro del salón de clases en distintos centros educativos Distritales?

El objetivo general nace desde la pregunta anterior y es: Describir, clasificar y explicar desde la Praxiología motriz de Pierre Parlebas, desde las categorías de juego de Roger Callois, desde la percepción y práctica de algunos docentes y estudiantes las características de los juegos que se dan en el aula y sus diferentes lógicas.

Para dar respuesta a la pregunta y cumplir con el objetivo de la investigación se considera pertinente abordar una serie de aspectos más específicos como: a) Analizar desde los sustentos teóricos (Parlebas y Callois) diferentes juegos que utilizan los maestros de primaria en las clases. b) Comprender las diferentes lógicas internas del juego escolar. c) Identificar características, diferencias y semejanzas entre los juegos observados teniendo en cuenta los referentes teóricos. Esto implica metodológicamente analizar y observar dichos juegos desde el punto de vista cualitativo y lo más apropiado es por medio de la observación participante.

El juego forma parte de los lineamientos curriculares de diferentes áreas y asignaturas desde el año 1999 y la Ley General de Educación (1994) menciona frecuentemente la necesidad del juego en la escuela, pero el presente trabajo no pretende afirmar la importancia del juego en la escuela sino comprender y definir las características y componentes del juego en la escuela.

Descripción del problema

Este trabajo propone analizar y comprender el papel que tiene el juego en la Educación pública de Bogotá y cómo se manifiesta o interviene el juego en diferentes escenarios de la escuela, específicamente el juego en el aula. El análisis se pretende hacer desde dos sustentos teóricos: El juego en la escuela cómo una acción motriz

que posee una lógica interna basado en la Praxiología motriz de Pierre Parlebas y las diferentes categorías de juego que se evidencian en la escuela, basado en los aportes de Roger Callois, además de la observación de diferentes clases de aula en algunos colegios Distritales de la ciudad de Bogotá.

A partir de la observación de diferentes juegos en el aula se quiere dar respuesta a las siguientes preguntas ¿qué papel cumple el juego en el sector educativo público de Bogotá? Y ¿qué características pueden definir el concepto de juego en la escuela?

El presente trabajo surge desde una pregunta orientadora ¿Qué papel cumple y qué características tiene el juego en distintas Instituciones Educativas Distritales de Bogotá?.

Con el fin de dar respuesta a la pregunta orientadora se proponen los siguientes objetivos:

Entender desde la Praxiología motriz de Pierre Parlebas y desde las categorías de juego de Roger Callois las características que poseen los juegos que se evidencian dentro de la escuela y sus diferentes categorías, es decir, comprender la lógica interna del juego escolar en sus diferentes contextos.

Observar y analizar en diferentes Instituciones Educativas Distritales de la ciudad de Bogotá experiencias en las que se evidencie presencia de juego, ya sea en espacios de clase o actividades culturales. Identificar las características, diferencias, usos y categorías de los diferentes tipos de juegos que se dan dentro del contexto educativo público de la ciudad, teniendo en cuenta las diferentes observaciones realizadas y los referentes teóricos propuestos para la presente investigación.

Para la presente investigación se observaron 21 clases de aula en diferentes colegios distritales, de diferentes materias y diferentes cursos con el fin de comprender la presencia y el uso del juego en contextos formativos. De esas observaciones se escogieron algunos juegos observados para realizar una serie de análisis desde los sustentos teóricos. De la misma forma se observaron diferentes juegos que se practican en diferentes Instituciones Educativas Distritales, además se realizaron una serie de preguntas y entrevistas a estudiantes y profesores sobre el tema.

El trabajo se divide en cuatro capítulos. El primer capítulo presenta un resumen y análisis de diferentes trabajos e investigaciones realizadas sobre el juego en la escuela en Colombia y en otros países en los últimos diez años.

El segundo capítulo explica la teoría de la Praxiología Motriz de Parlebas, y se realiza un acercamiento hacia el análisis del juego escolar como acción motriz y el juego escolar como portador de una lógica interna.

El tercer capítulo se enfoca en describir las diferentes categorías de juego que propone Roger Callois y comprender cómo estas categorías pueden estar presentes en los diferentes juegos que se dan en la escuela y que incidencia tienen estas categorías en el estudio del juego escolar.

En el cuarto capítulo se describen los resultados durante el proceso de observación que se realizó en los diferentes colegios, y se realiza un primer análisis del papel del juego en la escuela y en sus sub contextos (aula). Se describen algunos juegos observados, se realiza un análisis de cada uno de estos desde las diferentes categorías y conceptos vistos en los capítulos anteriores, todo esto, con el fin de empezar a dar respuesta a la pregunta que da origen al presente trabajo.

Finalmente en el apartado de conclusiones se identifican una serie de conceptos sobre la presencia e influencia del juego en la escuela.

Objetivo general

Describir y clasificar desde la Praxiología motriz de Pierre Parlebas y desde las categorías de juego de Roger Callois, las características de los juegos que se dan dentro del aula de clase en diferentes Instituciones Educativas Distritales.

Objetivos específicos

- Analizar desde los sustentos teóricos (Parlebas y Callois) diferentes juegos que utilizan los maestros de primaria en las clases.
- Identificar características, diferencias y semejanzas entre los juegos observados teniendo en cuenta los referentes teóricos.
- Describir las diferentes lógicas y estructuras internas que contienen los juegos que utilizan profesores en sus clases de aula.

Tipo de diseño metodológico

Esta investigación es de tipo cualitativo. Consistió en identificar las características y categorías de juego escolar en cuanto a sus estructuras internas y funciones sociales o pedagógicas, tomando como fundamento la teoría de la Praxiología motriz de Parlebas y la categorización de los juegos de Roger Callois.

Deslauriers (2004) define este enfoque cualitativo como “la investigación que produce y analiza los datos descriptivos como las palabras escritas o dichas, y la conducta observable”. (p.34). Por otra parte, Orozco & González (2011) afirma “la investigación cualitativa busca particularidades o casos, intentando entender cómo el sujeto interpreta el mundo y actúa en éste”.(p.12). Razón por la cual esta metodología permitió que el presente estudio tenga validez y confiabilidad, que ofrece la investigación cualitativa, ya que esta permite asegurar la

obtención de situaciones reales y verdaderas de las personas a las que se investiga y percibir sus necesidades y comportamientos en el contexto en el que se desenvuelven (Álvarez-Gayou Jurgenson, 2003). Por lo tanto el paradigma cualitativo permite reunir aquellos datos importantes como evidencia real para resolver preguntas investigativas como la que propone este trabajo.

El estudio de los juegos escolares se realizó desde un enfoque hermenéutico y un enfoque analítico. Desde el enfoque hermenéutico se permite interpretar y entender las estructuras internas y las lógicas de diferentes juegos infantiles que se dan en la escuela (Creswell, 1998); desde el enfoque analítico se busca recolectar la mayor cantidad de datos para visibilizar y explicar aquellos elementos, aquellas relaciones estructurales, sociales y pedagógicas que existen en los juegos de aula. (Arias Odon, 1999)

Se propuso diferentes técnicas de recolección de datos, herramientas de análisis dado que, el trabajo investigativo aborda directamente sujetos y experiencias dentro de la escuela. De esta manera se empleó la observación para poder trabajar los dos enfoques mencionados anteriormente (hermenéutico y analítico) esto se hizo por medio de la observación de juegos que realizan maestros de primaria en sus clases convencionales: teniendo en cuenta la teoría de la Praxiología motriz y la categorización de los juegos.

Proceso de la investigación

Para realizar el trabajo fue necesario visitar diferentes colegios de la ciudad, de diferentes sectores y profesores de distintas áreas de conocimiento, al principio no parecía una tarea fácil pero al ir poco a poco buscando interesados en el tema se logró realizar el trabajo con 21 docentes. Todos los profesores que colaboraron mostraban gran interés sobre el tema y recalcaban la importancia de un trabajo como éste, ya que no es lo mismo querer jugar que saber jugar y las incógnitas que generan el campo de estudio abordado hicieron que la recolección de datos, los permisos, la toma de video y fotografía de las clases y la actitud de los profesores permitieran realizar el estudio.

Resultados

Como parte del proceso de recolección de datos para el análisis del papel del juego en el contexto escolar, se determina buscar profesores en diferentes colegios públicos de Bogotá que permitieran observar una de sus clases, en las que utilicen el juego dentro de su metodología. Para ello se decide realizar una publicación en redes sociales invitando a aquellos profesores que quieran ser parte del proceso y al mismo tiempo indagando entre colegas y referidos. El docente que acepta ser parte de la observación es visitado y se realiza una filmación de su práctica educativa y una copia del video es entregada al profesor para que pueda usarla y conservarla en su archivo personal, de igual manera, el compromiso es hacerle llegar a cada docente el análisis de lo observado. Se

logró contactar 21 profesores de diferentes Instituciones Educativas Distritales de diferentes áreas y cursos, los cuales fueron visitados y a los cuales se les realizó la respectiva observación.

Después de realizar las visitas, se solicitó a cada docente responder una serie de preguntas con respecto al tema del juego en la escuela, el juego como herramienta para enseñar y el uso del juego en su quehacer pedagógico. Todos los docentes que participaron aceptaron responder las preguntas y estas sirvieron también para el análisis del presente trabajo.

En el presente capítulo se realiza un análisis de los juegos observados, se agrupan desde diferentes categorías y se realiza un primer acercamiento hacia la identificación de la lógica interna de los juegos, de las categorías de juegos que se observan en la escuela y sobre el significado del concepto de juego escolar teniendo en cuenta el punto de vista de los profesores y sus prácticas pedagógicas.

En el primer cuadro se enumeran las 21 clases observadas con el nombre del profesor, el colegio donde se realizó la observación, la fecha de realización, el curso al que pertenece, la materia que imparte y una breve descripción de cada juego observado.

Sobre los juegos observados

Como se mencionó anteriormente, se observaron 21 juegos realizados en diferentes clases de distintos colegios Distritales de Bogotá, en diferentes cursos y materias. A continuación se presenta una descripción general de los juegos observados teniendo en cuenta los cursos, las materias y el tipo de juego; luego se realiza un análisis desde la Praxiología motriz de los 21 juegos observados para poder identificar una lógica interna dominante en los juegos, esto se hará teniendo en cuenta los siete universales ludomotores que propone Parlebas (2001) los cuales se explican y se describen más adelante.

Si bien cada juego posee su propia estructura y lógica interna, quizás algunos juegos se parezcan a otros, o en sentido contrario, muchos juegos sean completamente diferentes entre sí, lo que pretende la presente investigación es analizar de manera general la lógica interna del juego dentro del salón de clases en el sector educativo Distrital.

Cabe recordar que la observación se realizó de manera no participante y tanto los estudiantes como el profesor realizaron la práctica educativa como acostumbran a realizarlo normalmente, si bien el profesor que daba la clase era consciente que iba a ser observada su clase y los juegos que implementa, ellos no conocían las categorías de observación ni de análisis de la investigación.

En la siguiente tabla 4. se clasifican los juegos observados por curso y materia de conocimiento.

Tabla 1.

Juegos observados por curso y materia

Descripción	Lenguaje (inglés o castellano)	Educación Física	Ciencias naturales	Matemáticas	Ciencias sociales
Juegos observados en preescolar	1	0	2	0	0
Juegos observados en básica primaria	2	1	2	2	3
Juegos observados en básica secundaria	3	2	2	1	1

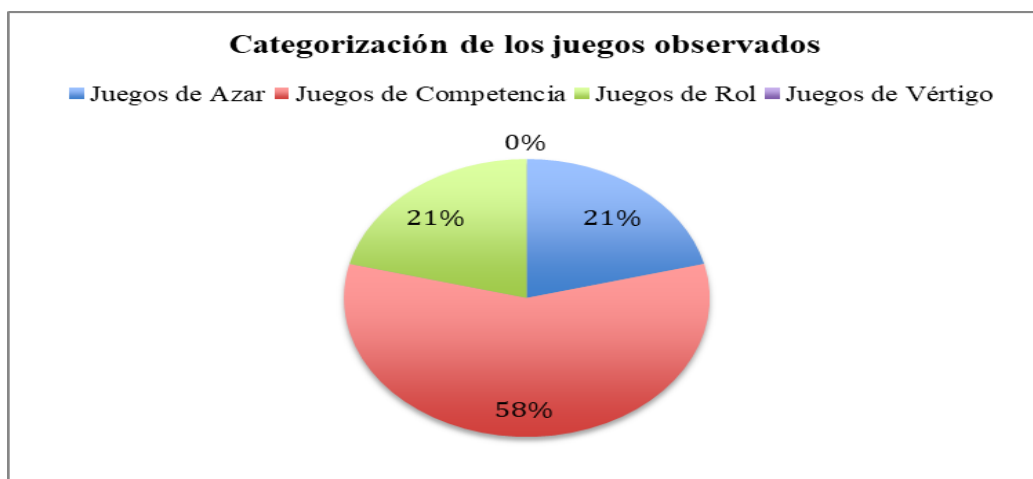
Fuente: Elaborado por Edgar Daniel Ortiz Díaz

Como se observa en la tabla 4., de los juegos observados, tres fueron en clases de preescolar (Colegio Jorge Soto del Corral, IED Compartir Recuerdo, colegio técnico distrital República de Guatemala) nueve en básica primaria (Colegio Class Roma, Colegio IED Compartir recuerdo, Colegio IED Hunza, IED Aquileo Parra, Colegio Manuelita Sáenz, IED República Dominicana, IED San Francisco, IED Bosanova, IED Misael Pastrana Borrero) y nueve en básica secundaria (IED Compartir Recuerdo, IED la despensa, IED San Isidro Sur Oriental, IED Tibabuyes, Colegio Eduardo Umaña Luna, IED Antonio Van Uden, IED Tesoro de la Cumbre, Colegio Santa Librada) así mismo, seis de estos juegos se realizaron en clases de lenguaje (inglés o castellano), dos en clases de Educación Física, seis en ciencias naturales, tres en matemáticas, y cuatro en ciencias sociales.

Categorización de los juegos observados

Un primer análisis necesario para la presente investigación es identificar si las cuatro categorías de juego infantil que propone Caillois (1967) se observan en los juegos que realizan los profesores en clase, es importante saber qué tipo de juego utiliza el maestro en el aula para más adelante poder llegar a comprender la lógica interna de cada una de estas clases de juego.

Gráfica 1. Categorización de los juegos observados



Fuente: Elaborado por Edgar Daniel Ortiz Díaz

Teniendo en cuenta los aportes de Caillois (1967) y su categorización de los juegos, se puede ver que en los juegos observados existe presencia de tres de las cuatro categorías de juego que propone Caillois (1967), de esta manera, se evidencian: cuatro juegos de azar, once juegos de competencia, cuatro juegos de rol, dos juegos que combinan azar con competencia y ningún juego de vértigo.

Más de la mitad de los juegos vistos durante las clases se basan en la competencia, ya sea entre equipos, uno contra todos, todos contra uno o todos contra todos. Por otro lado existe una ausencia total de juegos que involucren vértigo o descontrol. Este primer resultado permite identificar un factor predominante en los juegos que los profesores usan en clases; prima la competencia como herramienta para evaluar procesos y por otro lado, no se tiene en cuenta el vértigo ni el descontrol como herramienta didáctica, tal vez por la costumbre de mantener orden y disciplina dentro del salón de clase.

El azar es usado normalmente para decidir los turnos de los jugadores o para hacer preguntas sobre el tema que están tratando, mientras que los juegos de rol se usan para representar situaciones de la vida real dentro de un contexto imaginario para aprender algún tema, por ejemplo, jugar a la tienda para comprar y vender comida y así trabajar operaciones matemáticas.

Imagen 1. Categorías de juegos de aula



Fuente: Elaborado por Edgar Daniel Ortiz Díaz

En la imagen 1. se puede observar tres juegos diferentes; un *juego de competencia* en clase inglés de grado quinto de primaria en la que cada estudiante debía relacionar una palabra con un enunciado, un *juego de*

rol en clase matemáticas de grado cuarto de primaria donde los niños debían simular un día de mercado comprando imaginariamente productos para trabajar operaciones mentales y por último un *juego de azar* en clase de matemáticas de grado décimo en la que por grupos debían escoger al azar una estrella que tenía una pregunta al respaldo la cual debían responder para obtener un punto, como se mencionó anteriormente no se observó ningún juego de vértigo en los 21 juegos observados.

Generalidades sobre la lógica interna del juego que se realiza dentro del salón de clase

Por medio del presente análisis se puede afirmar que: los juegos que se dan dentro del aula de clase si se pueden ver y tratar como una acción motriz, cuyo sistemas praxiológicos y lógicas internas tienen muchos aspectos en común. Por medio de los siete universales ludomotores se puede identificar la estructura interna de los juegos de aula, si bien, es factible desmenuzar la investigación y realizar un análisis individual de cada uno de los 21 juegos observados desde la óptica de la Praxiología motriz, para la presente investigación es pertinente realizar un análisis general pues concuerda con la pregunta que da inicio al presente trabajo.

También se considera que fue apropiado articular los conceptos de (Parlebas, 2003) con la clasificación de juego que propone (Callois, 1967) en esta medida, se pudo lograr entender la lógica interna de cada tipo de juego, a excepción del juego de vértigo, que no fue posible su análisis ya que no se identificó ninguno de estos durante la observación.

El estudio del juego dentro del aula desde una perspectiva analítica hermenéutica por medio de teorías y conceptos académicos permite identificar lo complejo que es el uso del juego como estrategia de enseñanza en la educación formal, sin importar la asignatura que se imparta o el curso en el que se enseñe, al introducirse dentro de las estructuras internas de los juegos de aula y ver toda su composición comunicativa, reglamentada y sus relaciones con el tiempo con la puntuación y con el aprendizaje se puede afirmar la importancia de un estudio detallado sobre la lógica interna del juego que se utiliza dentro del salón de clase para enseñar.

Referencias

Bañares Domenech, A. J., Cardona, M. C., Comas, O., Hernández, T., Marrón, M. J., & Soler, M. P. (2008). *El juego como estrategia didáctica. Ed. 1*. Caracas: GAO.

Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. México: Editorial Paidós .

Arias Odon, F. (1999). *El Proyecto de Investigación: Guía para su elaboración*. Caracas: Oriol Ediciones.

Borges Siqueira, I., Dittrich Wiggers, I., & Pereira de Souza, V. (2012). El juego en la escuela: la relación entre el lúdico y la midea en el universo infantil. *Revista Bras. Ciênc. Esporte*. 34 (2), 313-326. Recuperado el 12 de Julio de 2017, de <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32892012000200005>

Caillois, R. (1967). *Los hombres y los juegos*. México: Colección popular. Recuperado el 25 de Agosto de 2017, de <https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.