

Los Juegos con un Contexto Sociomotriz para Contrarrestar el Matonaje Escolar

Adolfo Concha Mora 1

1. Departamento de Educación Física, Universidad de Atacama, Copiapó, Chile.
E-mail: Adolfo.concha@uda.cl

Resumen

En la actualidad la convivencia escolar es cada vez más compleja. Las interacciones escolares no son tan fluidas ni placenteras. Es común el matonaje entre escolares en los diferentes niveles educativos. Este fenómeno aparece como un floreciente mercado del bullying que empieza a expandirse. El juego puede constituirse en un elemento fundamental para generar cambios en la convivencia de los estudiantes desde el punto de vista de las interacciones, que se dan en estas actividades. Si se considera esta modalidad, es necesario utilizar el enfoque que brinda la sociomotricidad que permite clasificar los juegos en situaciones de cooperación o comunicación motriz, situaciones de oposición o contra comunicación motriz y situaciones de cooperación – oposición, poniendo énfasis a la primera situación.

Palabras clave: Juego, matonaje escolar, interacciones motrices, sociomotricidad.

Abstract

Currently, school environment has become more more and complex. Classroom interactions are neither very fluent nor pleasant. Bullying is common among students of different educational levels. The bullying phenomenon is expanding into new markets. Playing games may form a critical element for generating school environment changes, considering the interactions occurring in these activities. When considering this modality, it is necessary to use the sociomobility approach in order to classify games into cooperation or motor-communication, opposition or contra-communication mobility and cooperation-opposition situations, emphasizing the original situation.

Keywords: game, school bullying, motor interactions, sociomobility.

Ianni (2003), plantea que para aprender a convivir deben cumplirse determinados procesos, que por ser constitutivos de toda convivencia democrática, su ausencia dificulta su construcción. Dentro de estos procesos destaca: Interactuar, interrelacionarse, dialogar, participar, comprometerse, compartir propuestas, discutir, disentir, acordar, reflexionar y conceptualizar sobre las acciones e ideas.

Muchos de estos elementos o procesos se dan en los juegos, en cuanto a su aplicabilidad dependerá de los propósitos del docente, pero si queremos centrarnos en interacciones más fluidas, en especial para inhibir las conductas de matonajes o de agresividad de estos estudiantes, se deberían desarrollarse juegos de colaboración de preferencia.

Al centrarnos en el concepto de juego, existen varias definiciones al respecto, pero destaco la definición de Ruiz y García (2001), que lo entienden "como una forma organizada de práctica de actividad motriz, ya sea reglada o espontánea y a lo largo de toda la etapa, a parte de un fin en sí mismo, lo vamos a considerar como una metodología para el desarrollo de resto de los contenidos propuestos, ya que los juegos cumplen la función didáctica de conectar al niño con la sociedad y tratan de introducirlo en el mundo del aprendizaje, a la vez que los aproxima al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que viven y lo hacen partícipe de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente".

De acuerdo con lo anterior, se puede pensar que los juegos en sí, contribuyen a que los niños aprendan a convivir en sociedad, otro aspecto que se puede destacar es que se varían las relaciones cotidianas y rutinarias, también que dentro de su lógica interna se cumplen roles y cada integrante asume responsabilidades, se incrementa además el protagonismo de todos los participantes y se le da sentido y significado para quienes participan.

Si se consideran los juegos como propuesta educativa para impregnar la convivencia escolar, se deberían focalizarse como prioridad de socialización dentro del contexto escolar y con una práctica cotidiana, de esta forma los estudiantes asimilarían los elementos de convivencia tales como: interactuar, interrelacionarse, dialogar, participar, comprometerse, compartir propuestas, discutir, disentir, acordar, reflexionar y conceptualizar sobre las acciones e ideas, para esto necesitamos de juegos con un contexto sociomotriz.

Aclarado el sentido que puede tener el juego en el contexto pedagógico, es necesario clarificar el enfoque sociomotriz de los juegos y los tipos de situaciones motrices que se pueden dar, para esto nos centraremos en la Praxiología motriz como fundamento teórico.

Amador (2000), la entiende como la acción de unidad de análisis y lo que la caracteriza es su contenido significativo desde su realidad práxica. Sin embargo, en las derivaciones y usos coloquiales nunca hablamos de acción sino de actividad o de prácticas. Esto sucede así porque la acción nunca se produce aisladamente. Precisamente la riqueza de su significación práxica viene determinada porque está siempre contextualizada. En este sentido, toda acción se da necesariamente en un contexto.

Este mismo autor, hace mención a que la Praxiología motriz "es una aproximación al conocimientos de los juegos y deportes desde una perspectiva nueva por cuanto no ha sido abordada hasta hoy por las ciencias conocidas, lo que ya en sí mismo le otorgaría la pertinencia operativa necesaria".

En cuanto a Delaunay, (1980) en Amador, la Praxiología motriz supone un esfuerzo de construcción teórica, sin precedentes en el campo de la actividad física y deportes, reduciendo el campo de la acción en general a las acciones motrices, a partir de elementos simples, descriptibles y combinados según reglas y cuyo conjunto constituye las estructuras.

Bertalanffy (1980), es el "iniciador explícito" de una tentativa de síntesis a

través de la "teoría de los sistemas" y define al sistema como "un conjunto de elementos de interacción unos con otros".

Parlebas (1988) confirma esta visión como "la perspectiva, que toma en consideración la totalidad de las partes y sus relaciones recíprocas", pues "todo juego deportivo es un sistema. En él están en interacción los jugadores entre sí, los jugadores con el entorno físico (eventualmente con el entorno humano de los árbitros, entrenadores y espectadores)".

De esta manera la Praxiología motriz es un conjunto del que pueden resultar subconjuntos como los juegos deportivos institucionales, juegos deportivos tradicionales, expresión corporal y actividades recreativas en el medio natural.

En relación a donde ocurre el fenómeno de interacciones motrices (juego), algunos autores lo denominan como acción motriz. En cuanto a su significado, se puede mencionar a Buytendijk (1957) que designaba a los movimientos que tienen un objetivo, una finalidad que le da su significado exacto. El los caracterizaba como progresivos, como poseedores de un devenir, como ligados a una finalidad y que daba lugar a esta pregunta: ¿A dónde lleva esa acción? Esta definición no tenía sentido más que si se oponía a la de motricidad de expresión" Camus, (1988) menciona las distintas posibilidades físicas del movimiento corporal a las que denominan "tareas motrices" y no acciones motrices. Ortega y Blázquez (1986) aportan mayor especificidad al concepto, ya que le atribuyen una implicación de la persona como totalidad que interactúa bajo precisas coordenadas espacio-temporales.

Parlebas (2000), se le atribuye la distinción conceptual entre acción motriz y conducta motriz, con la definición que consiguientemente le da a cada una. En la primera, podemos tener en cuenta la acción del equipo, pero a la vez podemos estar interesados en la conducta motriz de un jugador determinado, es así como: La acción motriz es el proceso de ejecución de conductas motrices de uno o varios sujetos

actuando en una situación motriz determinada"

Lagardera, (1993), en Amador (2000), afirma que las acciones nunca se llevan a cabo de forma aislada. A menudo una acción está inmersa en toda una serie de acciones que definen una determinada situación.

En cuanto a las conductas motrices, el Diccionario de Uso del Español (1988), la define como: "modo de conducirse una persona en las relaciones con los demás, según una norma moral, social y cultural". During y otros, (1989) en Alzamora, M. Guerra, E. Guin, J. & tapia, K. (2007) definen este concepto de conducta que se utiliza para designar comportamientos entendidos como conjunto de manifestaciones observables en la actividad de un individuo en lo que tienen de adaptable, y de específicamente humano al mismo tiempo. Parlebas en Amador (2000), se refiere como "la organización significativa del comportamiento motor. La conducta motriz es el comportamiento motor en tanto que éste es portador de significado", a su vez que "La conducta motriz coloca en el centro de la escena al individuo en acción y a las modalidades motrices de expresión de su personalidad".

During y otros, (1989) en Amador (2000), establecen que la expresión conducta motriz, como concepto apunta dos importantes características:

- Por una parte, el término conducta designa a la actividad del sujeto activo, con el conjunto de procesos en que se subdivide: energéticos, decisionales.
- Por otra, motriz, concreta su carácter, -el punto de vista de una pertinencia que decide retener sólo una parte de la actividad del sujeto, aquella cuyo sentido es motor.

Para Hernández y colaboradores (1993) la conducta motriz implica necesariamente acciones y comportamientos externos, siendo sus rasgos los siguientes: intencionalidad, capacidad de movimiento, interacción con el medio físico y social y que se da en un espacio y un tiempo

En cuanto a situaciones sociomotrices, para Lagardera y Lavega, (2003) el objetivo motor o tarea motriz exige la interacción con otros participantes. Estos mismos autores, clasifican estas interacciones en tres tipos:

- a. Situaciones de cooperación o comunicación motriz, en las que la interacción se produce con al menos un compañero, tratando de cooperar para conseguir conjuntamente el objetivo que los une.
- b. Situaciones de oposición o contra comunicación motriz, en la que la interacción se realiza ante al menos un adversario que se opone al objetivo motor propuesto; esta oposición puede ser corporal o de carácter instrumental, es decir, la oposición se realiza mediante algún objeto extracorporal.
- c. Situaciones de cooperación – oposición, en las que los protagonistas intervienen con la colaboración de compañeros y la oposición de adversarios.

Dentro de estas situaciones motrices, se pueden desglosar grupos de acciones motrices, esta depende de la interrelación con otros participantes, en este caso el grupo se subdivide en:

- a. Interacción sociomotriz de antagonismo: Es el caso de los deportes que contemplan adversarios o contrincantes (box, tenis, esgrima).
- b. Interacción sociomotriz de cooperación: En este caso los participantes se complementan y auxilian durante la actividad.

Este nuevo enfoque de interacción motriz surge como una nueva concepción pedagógica, teniendo como fundamento teórico la Sociomotricidad, donde hace referencia a situaciones donde existe una interacción motriz, esto quiere decir donde participa más de una persona, especialmente en la realización de la tarea proyectada en deportes de combate, esgrima, tenis y todos los juegos deportivos y colectivos, en donde los resultados son mucho más

enriquecedores. La Sociomotricidad comprende los juegos, los deportes, las actividades recreativas, cuyo fin es formar y socializar a los niños.

La incorporación de los juegos sociomotores en el plano educativo, puede ofrecer un campo de prácticas inmensas, caracterizadas por interacciones motrices. Dentro de estas acciones, se da el manejo de roles. Los juegos como creación social reproducen a su manera dicho fenómeno, no es lo mismo jugar de pillador o ser pillado, dichos papeles pueden ir variando a lo largo del juego.

Otro aspecto que se pone de manifiesto en esta interacciones motrices son los roles sociomotores, Parlebas (2001), lo define “por el conjunto de comportamientos motores que un juego deportivo, están asociados a un status sociomotor concreto, siendo este el conjunto de contenciones, derechos y prohibiciones prescritas que definen el campo de los actos motores autorizados”

Es decir, rol sociomotor son todas las obligaciones y todos los derechos que un jugador o alumno tiene en un juego concreto, el número de roles no debe confundirse con el número de jugadores, ya que un rol puede estar interpretado por varios jugadores.

Definidos todos los elementos que dan forma a este enfoque de juegos sociomotores, hay que darle sentido a su práctica como acción para contrarrestar el matonaje escolar, el estudiante puede aprender a convivir mediante los juegos sociomotrices, poniendo énfasis a evitar aquellas conductas agresivas y que le permita desarrollar los procesos de interacciones, de interrelacionarse, de dialogar, participar, comprometerse, compartir propuestas, discutir, disentir, acordar, reflexionar y conceptualizar sobre las acciones e ideas propias de los juegos. Una Convivencia escolar efectiva se logrará mediante el compromiso de todos los actores participes del proceso educativo, los juegos sociomotores son una vía de socialización.

Referencia bibliográfica:

1. Alzamora, M. Guerra, E. Guin, J. & tapia, K (2007) Propuestas de clasificación de juegos con un enfoque sociomotriz. Chile: Seminario para optar el al Grado de Licenciado en Educación y Título de profesor de Educación General Básica.
2. Amador. F (2000). Estudio Práctico de la acción de Brega de las Luchas canaria. España: Tesis Doctoral para optar al Grado de Doctor.
3. Blázquez, D. (1986) Iniciación a los deportes en equipo (1 ed.) Barcelona:

Edit. Sirvengrafic.

4. García, D. (1996) Juegos y Psicomotricidad. (1 Ed.) Madrid. Edit. Cepe
5. Ianni, D (2003) La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja.
6. Monografías virtuales Número2 Agosto Septiembre de 2003.
7. Lagardera, F. (2003) Introducción a la Praxiología Motriz (1 Ed.) Barcelona: Edit. Paidotribo
8. Parlebas, P. (2001) Juegos, deportes y Sociedades. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona. Edit. Paidotribo