

**Título: Reflexiones sobre el juego, lo lúdico y la educación del cuerpo a partir de la
reforma educativa (Uruguay 2023)**

Aparicio, Sophia. Instituto superior de Educación física CURE-Udelar.
sophiaaparicio0906@gmail.com

Cal, Nicolas. Instituto superior de Educación física CURE-Udelar. nicocal2909@gmail.com

Mayobre, Maximiliano. Instituto superior de Educación física CURE-Udelar.
maximilianomayobre231101@gmail.com

Pastorino, Santiago. Instituto superior de Educación física CURE-Udelar.
s.pastorino.sp@gmail.com

Píriz, Rodrigo. Dpto Educación Física Tiempo Libre y Ocio Udelar. piriz.rod@gmail.com

Resumen

Este trabajo se enmarcará en el grupo de investigación “Estudios culturales y sociales sobre el juego y lo lúdico”, del Instituto Superior de Educación Física (ISEF), de la Universidad de la República (UDELAR), más específicamente en la línea de investigación de “Estudios socio-históricos sobre el juego, lo lúdico y la educación del cuerpo”.

La investigación está centrada en los discursos sobre lúdica, juego y recreación en los programas de secundaria de primer ciclo del nuevo Marco Curricular Nacional; siendo este uno de los documentos rectores de la reforma educativa impulsada por el gobierno de Lacalle Pou, que entró en vigencia en marzo del 2023. Inicialmente los programas analizados son los correspondientes a los grados 7º, 8º y 9º, ya que es en estos que los cambios han sido más significativos.

El trabajo investigativo se ha guiado por las siguientes preguntas: ¿Qué lugar ocupa el juego y la recreación en los respectivos programas?; ¿Cuál es la relación que se expresa entre contenidos como el juego y la recreación y las competencias específicas?; ¿Cuáles son los contenidos especificados en relación al juego y la recreación que hacen al cumplimiento de las competencias específicas adjudicadas al área de educación física?; entendemos que estas y otras preguntas que irán emergiendo van organizando un trabajo de investigación que pretende aportar elementos para una mayor comprensión sobre la relación entre el juego, lo lúdico y la educación del cuerpo, en cuanto objeto de estudio.

A modo de *work in progress* se presenta un análisis inicial, centrado en la descripción del contenido “juego y recreación” perteneciente al área de educación física. Este contenido es

marcado por la Administración de Educación Pública (ANEP) como enseñable, pero a su vez, puesto a funcionar en relación al “aprendizaje por competencias”. Es en el concepto de aprendizaje por competencias en donde se materializa un quiebre discursivo en relación los planes de enseñanza anteriores y es en función a este concepto que intentaremos dilucidar redes de sentido con los contenidos analizados y con sus elementos enseñables, en donde inevitablemente saltan contradicciones propias de nuestra sociedad contemporánea, allí en donde la inutilidad del juego en cuanto una de sus características más nobles es funcionalizada en relación a dos elementos no menores, el aprendizaje y las competencias.

Palabras Clave: Juego, Recreación; Lúdico; Programa curriculares; Competencias.

Reflexiones sobre el juego, lo lúdico y la educación del cuerpo a partir de la reforma educativa (Uruguay 2023).

A modo de introducción una presentación general de la investigación

Esta investigación está centrada en los discursos sobre la lúdica, la recreación y lo lúdico en los programas del nuevo marco curricular nacional de la ANEP (Uruguay); estudiaremos el cambio que hubo en el plan 2023 en torno a los temas mencionados rondando además en conceptos nuevos que aparecen.

Existe un cambio significativo entre en los programas de educación física que se venían dictando en relación con el nuevo Marco Curricular Nacional, en currículos anteriores la recreación es tomada como una herramienta pedagógica para transmitir un tema, y en el actual es un contenido detallado que cuenta con posibles abordajes, metodología de evaluación y las “competencias específicas” con que trabaja.

Buscaremos contextualizar y describir la justificación de este nuevo Marco Curricular Nacional. En el programa de educación de 2023 aparece un concepto que no se venía utilizando en programas anteriores, el trabajo por competencias, en el PEBI (Programa de Educación Básica Integrada) se desglosan estas competencias y posteriormente cuando detalla el currículo de cada materia ya deja establecido cuáles de estas se trabajan, sin dar justificación de porqué la elección por unas y no por otras.

El programa, en relación a la asignatura Educación Física, comienza con la fundamentación en donde, se resaltan las ideas de la educación como formadora de “sujetos de derechos”, y la

concepción sobre educación física como generadora de conciencia corporal para la educación de una “vida social y cultural, desarrollo sostenible, hábitos saludables, convivencia ciudadana, disfrute y uso del tiempo libre” (PEBI; 2022; 1).

Existen en el programa de educación básica integral (PEBI) distintos aspectos que nos interesan y creemos pertinentes desarrollar: las competencias, los apartados sobre juego y recreación y en los que se mencionan estos dos elementos

Las competencias específicas en Educación Física son cuatro de ellas, competencia motriz (CE1), Competencia corporeidad y entorno (CE2), Competencia motriz expresiva (CE3), Competencia Cuerpo y pensamiento científico (CE4).

Cada una de estas competencias según el programa “interactúan con las competencias generales definidas en el Marco Curricular Nacional (MCN), y al mismo tiempo, con los contenidos estructurantes propios de la Educación física y los enfoques transversales.” (ANEP; 2023; pág:1), en nuestro caso nos centraremos en las que ya encasilla la organización en el contenido de juego y recreación las cuales son las competencias específicas CE1, CE2, CE3.

Estas competencias mencionadas pueden conceptualizarse como: competencia motriz, se vincula a la realización de actividad física, promoviendo actitudes saludables en relación al deporte, juego, etc; competencia corporeidad y entorno, la que propone fomentar el desarrollo corporal a través de la toma de decisiones espacio-temporal; competencia motriz expresiva, centrada en desarrollar una corporeidad para poder expresar, crear y generar desde una práctica corporal.

Dentro de estas competencias existen puntos que son referencias y hacen a la importancia de la labor de ellas, comunicación, pensamiento creativo, pensamiento crítico, metacognitivo, pensamiento computacional, entre otros que se mencionan como “enfoques transversales”.

En cuanto a los contenidos pudimos encontrar que son los mismos para los tres cursos (7mo, 8vo y 9no) pero lo que los diferencia en el grado de dificultad si se quiere decir que se los presenta al alumnado, por ejemplo, el contenido campamento para séptimo, trayendo palabras textuales del programa se centra en la “experimentación y disfrute” de estos mientras que en octavo grado se busca la “generación de propuestas”.

Algunas conceptualizaciones previas

Para poder definir a la recreación como concepto clave de esta investigación utilizamos el texto de Julio Rodríguez “Recreación. Definición e interpretación” (1950).

La recreación para Rodríguez es el espacio que encuentra el hombre en su día para poder realizar actividades, marcando además que el tipo de actividad va a desarrollar el formato o la manera en que el hombre se recree, definirá su actitud o actos a tomar, trayendo una cita “La recreación se logra, generalmente, por medio de actividades, pero ni se identifica ni está determinada por ellas” (1950, p.5). de esta forma entendemos que la recreación más que una actividad, un juego, una práctica, es en sí una actitud que toma el hombre.

Para el autor las diferencias entre recreación y juego se basan en las dimensiones que les dan algunas ciencias como la psicología o la pedagogía. el niño juega, dando sobre todo un carácter educativo y como un medio si se le quiere mencionar principal para el cumplimiento de objetivos tanto en el niño como futuro agente de una sociedad o como una herramienta pedagógica en un sistema educativo.

En tanto a la noción de juego que tiene nuestro trabajo, esta influenciada por autores como Roger Caillois y Johan Huizinga. El primero propone una idea del juego se opone a lo serio de la vida real, siendo considerado frívolo y estéril, ya que no produce resultados tangibles. A pesar de esto, hay ciertos estudios que sugieren que el juego es fundamental para el desarrollo de la cultura y la educación moral e intelectual de las personas. Para Caillois (1990) los juegos no solo tienen un impacto en la sociedad, sino también en el individuo. Refuerzan habilidades físicas e intelectuales, haciendo que lo difícil se vuelva fácil a través del placer y la abstracción. A nivel cultural, los juegos se relacionan con el deporte, el espectáculo y el desarrollo de disciplinas matemáticas. Los psicólogos reconocen su importancia en la formación del carácter de los niños.

Considerar la realidad como un juego, integrando la sabiduría de jugar con grandes virtudes como el desinterés y el dominio de uno mismo, contribuye a la civilización.

Caillois argumenta que los juegos son una parte intrínseca de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas y sociedades. Considera cómo los juegos reflejan y dan forma a las dinámicas sociales, los valores culturales y las estructuras de poder.

Johan Huizinga filósofo neerlandés es nuestra segunda fuente para poder definir un concepto de juego, lo principal que deja este autor es que el juego es innato, vital y cultural. Aclara las ideas de las ciencias conceptualizando que estas generan sus propias ideas basándose en el objeto de estudio de ellas mismas, en palabras del autor las explicaciones que estas dan buscan el ¿cómo?, ¿para qué? y el por qué?, estas ciencias tanto cualitativas como cuantificativas se interceptan en una idea principal, la cual es que cumple una finalidad biológica en los seres humanos.

La importancia que tiene el juego en la cultura es que se complementan una con la otra, la cultura determina al juego y el juego es el lugar para hacer visible a la cultura.

Entonces a modo de conclusión Huizinga (2012) esclarece que la importancia del juego radica en la formación de las personas tanto biológica y fisiológicamente además de sociocultural, haciendo alusión a esto presenta ciertas características que tienen para poder cumplir con este “carácter formador”.

Referencias

Anep. **Marco curricular nacional**. Uruguay, 2022. Disponible en:

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>

Anep. **Programa de Educación Básica Integrada Educación Física y Recreación Tramo 5 Grados 7º y 8º**. Administración Nacional de Educación Pública (ANEP), 2023.

Anep. **Programa de Educación Básica Integrada Educación Física y Recreación Tramo 6 Grados 9º**. Administración Nacional de Educación Pública (ANEP), 2023.

Caillois. R. **Los juegos y los hombres**. Lisboa: Ediciones Cotovia, 1990.

Huizinga, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

Rodríguez, J. **Recreación. Definición e interpretación**. Montevideo: Archivo del Centro de Memoria de Educación Física. (CEMEF). ISEF, Udelar, 1950.