

Desterrada la dicotomía cuerpo-mente, hemos reivindicado al juego como una de las más potentes herramientas didácticas para lograr en los escolares la edificación del saber cómo. El juego es medio y sistema: medio, pues posibilita a un grupo de niños interactuar, relacionarse y trabajar juntos a partir de un interés y motivación común; sistema, porque constituye y representa un convenio de realización y disfrute mutuo. La acción motriz es significativa en este contexto, porque se afirma en tres elementos fundamentales ³/₄ hacer, actuar y desempeñarse⁴, y se apoya en el juego como medio de expresión e instrumento de conocimiento

El saber cómo: *

hacer, actuar, desempeñarse, quid del juego y la educación física

Luis Felipe Brito Soto (México)
Subdirector de Educación Física
en la Dirección General de Materiales
y Métodos Educativos de la
Secretaría de Educación Pública.

En el momento del recreo

Un grupo de niños se organiza para jugar a “las correteadas”. Hay ya un conjunto de perseguidos y otro de perseguidores; inicia el juego y vemos que salen corriendo en todas direcciones y en pequeños grupos de dos y hasta tres que se corretean. Esta acción se da en el marco de un patio escolar, poblado de niños concentrados en otras acciones: unos saltan a la cuerda, otros, agazapados, juegan a las canicas, los demás contemplan, conversan, o simplemente están sentados en la banqueta que flanquea el patio. Centraremos la mirada y a través de un aumento hemos de seguir a uno de los niños que participan en el juego de las correteadas:

Emiliano corre, al tiempo va comiendo su refrigerio, esquiva a los niños más pequeños para no chocar contra ellos, hace muchos cambios de dirección pues no quiere ser capturado, con el rabillo del ojo dirige la mirada hacia adelante mientras cuida que su perseguidor no le alcance y le toque la espalda para “quemarlo” y capturarlo.

“Después de haber comenzado por ejercitar su cuerpo y sus sentidos, hemos ejercitado su espíritu y su pensamiento. En fin, hemos reunido el uso de sus miembros al de sus facultades; hemos hecho un ser actuante y pensante; y no nos queda más, para completar al hombre, que hacer un ser amante y sensible, es decir, perfeccionar la razón por el pensamiento”

Rousseau

* Artículo publicado en Revista Magisterio, Educación y Pedagogía, No. 6, Diciembre 2003 – Enero 2004, Bogotá, Colombia, p 25 – 28.

Esta acción tan cotidiana, no parece tener mayor análisis que el simple placer hedónico del juego mismo. Sin embargo, podemos profundizar en la escena y verificar que hay más. Hagamos un análisis sencillo de la acción:

1. **Emiliano corre.** Acción que supone, desde la óptica funcional, la movilización de toda su estructura corporal. Desde el ámbito de la expresión, la motricidad y la entidad corporal es "*Emiliano que corre*", territorio de la corporeidad que encierra gustos, aficiones, la alegría por jugar, por correr.
2. **Va comiendo su refrigerio.** No hay de otra...el recreo es poco y sus intereses son jugar y comer, hay que aprovechar el tiempo.
3. **Esquiva a los niños pequeños. ...No debo tener choques...hay que cuidar a los chavales...** Hay un control de sus desempeños motrices determinado por la sensorpercepción propioceptiva de su cuerpo. Hay un dominio del espacio.
4. **Hace muchos cambios de dirección.** En efecto, el móvil del juego es no dejarse atrapar, mantenerse en "activo". Toma decisiones, se apropia del espacio y a la velocidad y perspicacia de su perseguidor; por ello cambia con sagacidad de dirección, evade, esquiva, acelera, disfruta su actitud. Hay un control y dominio de sí mismo.
5. **Mira hacia delante, hacia atrás, y en ambos lados, al mismo tiempo que concentra su percepción en la espalda para percibir si es alcanzado o no.** Hay un registro de todo su cuerpo, de su corporeidad, mira el piso, a la fracción de segundo mira hacia arriba y adelante, luego esquiva y sigue corriendo.

Este pequeño análisis debe asociarse necesariamente al tipo de conocimiento de carácter procedimental que permite a las personas la realización de los cometidos motrices a partir del '**saber como**' y tiene que ver con el "saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse". Así, el concepto de acción motriz remite al placer de jugar, pero también a la actualización de un conocimiento de carácter práctico.

El saber hacer: vínculo entre el conocimiento procedimental y la destreza motriz

El saber hacer, es la primera relación con el saber cómo, y se refiere básicamente a la acumulación y sedimentación perceptiva de los conceptos acerca de cómo se hacen las cosas y, en el tema que nos ocupa, de cómo son los procedimientos, lógica, secuencia, estructura, tipo y cantidad de desempeños motrices que exigen los juegos y actividades desarrolladas en las sesiones de educación física. En principio, esos componentes se incorporan al reservorio motriz de niñas y niños a través de las declaraciones, nociones e instrucciones que los adultos proporcionamos a los escolares en torno a lo que sucederá y como serán las acciones que se desarrollarán. Las informaciones puntuales en ese sentido brindan la base para edificar el saber hacer. El saber hacer es el paso previo a la acción: las reglas y su conocimiento son el soporte de la dinámica y gramática de la actividad: cumplen y canalizan el orden de las acciones. La información proporcionada

por las reglas y las declaraciones acerca de en qué consiste el juego y cómo son las realizaciones motrices dentro de su dinámica, se ordena y codifica en el pensamiento con la finalidad de ser comprendida por los jugadores, quienes pueden así conocer las posibilidades de acción, los límites de la actividad, la lógica de los desempeños, el móvil del juego, y la forma en que se manipula el implemento.

Un ejemplo que nos permite clarificar este argumento, es la comprensión de la lógica y estructura interna del juego beisbasset¹: un niño comprende la continuidad, dinámica estructura y lógica de la actividad, previamente a la realización de la acción misma y, posee el conocimiento declarativo de este juego y sabe entre muchos otros conceptos lo siguiente:

- ❑ En el equipo de beisbasset somos nueve jugadores
- ❑ Uno de ellos es el lanzador
- ❑ La pelota debe rodar para que el jugador pueda patearla
- ❑ Los demás debemos completar tres pases antes de quemar al jugador que corre
- ❑ Se anotan las carreras que el equipo va logrando
- ❑ Al quemar a tres contrarios, nosotros pasamos a patear la pelota....

Estos enunciados declarativos ofrecen informaciones, y aunque no se preocupan por la manera eventual de aplicarlas en la acción, sí son circunstanciales para edificar las nociones y destrezas referentes a los cometidos motrices, a la vez que proporcionan el sentido y significado de la motricidad.

El saber actuar incorpora el Yo en la acción

Siguiendo con el ejemplo anterior, de la sedimentación perceptiva de cómo es el juego, pasamos a la acción: el momento de jugar, el momento de enfrentar ese saber hacer con los propios desempeños y la disponibilidad corporal. En ese momento, el niño hace una serie de contrastaciones entre aquélla idea perceptivo-motriz y el conocimiento procedimental que implica, con la acción concreta, ...ahora se trata de patear la pelota y correr lo más rápido posible antes de que me quemen...

Se pone en juego el conocimiento declarativo, tanto de las realizaciones motrices como de las reglas, y la motricidad en conjunto se supedita a ellas, mediante el ajuste y dominio de toda la entidad corporal, las emociones, las ideas, los sentimientos y, sobre todo, mediante la aplicación cabal de la lógica y continuidad de la actividad. A esto lo llamo saber actuar.

Saber desempeñarse; el toque estratégico y placentero de jugar

El conjunto de conocimientos referidos a las reglas, sus posibles modificaciones, el aumento de complejidad de los juegos, la codificación y comprensión de las participaciones individuales y del grupo, el móvil y la aceptación de actitudes tales como la

¹ Este juego consiste en patear una pelota, correr entorno a tres bases diseminadas en un área rectangular. Los jugadores de campo en posesión de la pelota, hacen tres pases entre ellos para después embrocarla en una caja de cartón, si toda esta acción se efectúa antes que el corredor recorra las bases éste se "quema" y no contabiliza su carrera; si, por el contrario, el corredor es más veloz que la secuencia de los tres pases, se contabiliza su recorrido. Se intercambian los roles de participación al momento de "quemar" a tres jugadores. Una "entrada" está compuesta por la participación de los dos equipos al momento que completan los tres quemados. Se puede jugar a varias entradas, dependiendo del Interés y la motivación de los niños.

tolerancia y la serenidad ante el triunfo y la derrota, forman en alto porcentaje del saber desempeñarse, es decir, son el epicentro y cristalización del nivel más alto de la motricidad ante el placer de jugar.

En efecto, la suma del saber hacer y del saber actuar forman el andamiaje del desempeño motriz inteligente. Residen en ella el conocimiento, la comprensión y la actitud atenta para saber cómo se ejecutan los propios desempeños. Ahora bien, durante el proceso de comprensión de las realizaciones individuales y de conjunto dentro de los juegos, el contexto de la actividad y el nivel de incertidumbre, demandan de los participantes la toma de decisiones y respuestas flexibles que permitan la adaptación y la improvisación. Aparece entonces la solución a los cometidos motrices planteados por las reglas, las respuestas a los desafíos planteados por la secuencia, orden y la fluidez de las acciones, las fintas, los cambios de dirección, la aceleración y el frenado, la cobertura de espacios de los adversarios, etc. En síntesis, la actualización del conocimiento del saber desempeñarse a partir de decidir qué gesto hacer, cuándo y cómo realizarlo.

Los juegos en educación física no son santuarios del saber, sino más bien escenarios privilegiados de los procedimientos motrices

A manera de conclusión

Después de esta pequeña incursión en torno al saber cómo y de la contribución que la motricidad y la realización de los desempeños motrices le añaden, conviene reflexionar en algunas orientaciones de carácter didáctico que los profesores hemos de tener en cuenta al momento de jugar con los niños:

- **Comentarle** siempre a los alumnos el tipo de desempeños motrices, actitudes, conceptos y procedimientos que hemos logrado con la realización de determinada actividad o juego. Esto tiene como finalidad provocar la disposición psicológica, motivar la actitud atenta para comprender el tipo de realizaciones, activar la experiencia motriz previa y agilizar el “saber cómo” y posibilitar, en conjunto, el cumplimiento de los cometidos y tareas cognitivo-motrices de acuerdo con el principio de que es más fácil poder hacerlo si de antemano conozco lo que hay que realizar. Los recursos que podemos utilizar, además de la verbalización, pueden ir desde la demostración, la confección de esquemas y dibujos o la observación de videos, hasta la manipulación de implementos y la modificación de las reglas de los juegos.
- **Escuchar**, conocer y tomar en cuenta las propuestas de los niños para confeccionar situaciones y ambientes de aprendizaje. La solicitud que las niñas y niños hacen por repetir ciertos juegos tiene como origen entre otros aspectos, el gusto por reiterar ciertos patrones de movimiento, característicos de su edad y desarrollo, cuyo control les proporciona confianza y un desempeño exitoso; la seguridad en la movilización corporal al participar en un juego o actividad relativamente prevista y conocida, lo que supone el ejercicio de una motricidad significativa anclada necesariamente al saber cómo; el reconocimiento del logro o meta de ese juego que se vincula con toda la experiencia previa y con el entramado de respuestas motrices que se pueden utilizar.
- **Observar** las actitudes de niñas y niños para verificar en cierta forma, los aprendizajes y conocimientos que están logrando. Una buena manera es organizar corros para comentar la experiencia, qué gustó más y por qué, cuáles fueron las

dificultades presentadas y cómo se pudieron salvar, cómo fueron los desempeños motrices, cuáles las emociones y sentimientos y cómo superamos en general toda la actividad.

- **Dar** espacio para jugar como una forma de actualización del saber cómo, pues encierra conocimientos de diversa índole.

¿Maestro y si jugamos también a las correteadas?...!Bueno así lo haremos...!

Bibliografía

AQUINO Casal, Francisco (1996), Para no aburrir al niño. Las formas jugadas y juegos para la etapa preoperatorio, Trillas, México

ARNOLD, Peter (1988), Educación Física, movimiento y currículum, Morata, Madrid.

BRITO Soto, Luis Felipe (1996), Educación Física y recreación, Edamex, México.

DÉVIS Dévis, José (1992), Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados, INDE, Barcelona.

NAVARRO Adelantado, Vicente (2002), El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores, INDE, Barcelona.

www.efdeportes.com