



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EDITORIAL

¿A QUÉ VAMOS A JUGAR EN GIMNASIA PARA DEJAR DE APRENDER EN EDUCACIÓN FÍSICA?

No podemos obviar que el juego es un gran recurso metodológico para que todas las personas (infantes y adultos) aprendan a través del mismo. Sin embargo, es necesario preguntarse si este proceso realmente ocurre en las sesiones de Educación Física (EF) y si, en el caso del alumnado, es consciente de que esto sucede.

La EF es un área educativa que casi nunca ha tenido la misma notabilidad de la que sí gozan otras asignaturas escolares. En gran parte, esto es debido a que en su naturaleza existe gran presencia de la actividad física y, en cambio, una escasa relevancia del ámbito teórico. Posiblemente, aquí se encuentre la primera deducción errónea al considerar, de facto, que el aspecto cognitivo debe de adquirir mayor importancia que el práctico.

Sin embargo, resulta comúnmente aceptado que tanto el cuerpo como la mente deben de tener una vida saludable en el ser humano. Entonces, ¿por qué anteponer un aspecto al otro cuando existe una materia que permite fomentar ambos constructos al mismo tiempo, así como otros que resultan apropiados para ejercer una convivencia social adecuada?

Consideraremos las posibilidades que tiene la EF para desarrollar la práctica y la teoría, pero antes, repensemos las clases de “Gimnasia” en las que sólo se potencian deportes popularmente conocidos, que únicamente promueven juegos sin que exista una intención educativa ni el logro de objetivos (más allá de los que demanda el propio juego), que consisten en ejecutar acciones motrices por el mero hecho de mover el cuerpo y en las

que, además, se adjudica una calificación evaluativa del conjunto de la asignatura según el resultado obtenido en unas pruebas físicas.

Vayamos hacia delante y dotemos a la asignatura de un mayor sentido. No se trata de rechazar por completo los anteriores patrones (ya que pueden ser efectivos desde varios puntos de vista), sino de diseñar actividades que contengan valor educativo y que promuevan el aprendizaje del alumnado. Es decir, se trata de cambiar la idea del *hacer por hacer*, del *moverse por moverse* y del *jugar por jugar* para, en su lugar, generar acciones que permitan aprender. Una posible idea, en este sentido, es la de que el alumnado conozca, reflexione, interprete e integre el motivo por el cual es oportuno que realice las actividades motrices que componen cada sesión de EF.

Las oportunidades para el aprendizaje desde la EF son enormes si, además, comprendemos que es el área escolar que mayor transferencia tiene en la vida de fuera de la escuela. Analicemos la idiosincrasia de una sesión de EF. En ésta, surgen elementos como la interacción entre personas, los acuerdos y desacuerdos, la resolución de conflictos, la competición, la gestión de la victoria y de la derrota, el compañerismo, etc. Todos, factores humanos que comportan valores sociales; un hecho que resulta lógico ya que el alumnado no se sitúa detrás de una mesa sentado en una silla sino que, principalmente, interactúa de manera práctica con demás personas.

Aprovechemos estas situaciones, pues, para promover aquellos comportamientos que ayudarán al alumnado a desarrollar su vida con éxito más allá del contexto escolar (deseo al que también se aspira desde el ámbito competencial) y que ofrecerá la posibilidad de convivir de una manera adecuada entre la ciudadanía para, en definitiva, mejorar la sociedad.

Recuperando la idea anterior, se trata de dotar al alumnado de ciertas herramientas para que le otorgue a la práctica un mayor sentido que el de *correr por correr*, *saltar por saltar*, *lanzar por lanzar*, etc. Una forma de potenciar este aspecto reside en el de informar al alumnado de aquello que el/la docente pretende alcanzar en cada sesión (o actividad) para promover la generación de diálogos e intercambio de ideas acerca del logro de dichas finalidades, bien sea a nivel cognitivo, hacia el cuidado del cuerpo, sobre la ejecución y la optimización de habilidades físicas, promoviendo una calidad de vida a través del mantenimiento y/o la mejora de la salud o, como se aludía en unas líneas anteriores, ayudando a que la ciudadanía

instaure una sociedad cuyos ciudadanos y ciudadanas manifiesten diferentes valores como, entre otros: la empatía, la voluntad de ayudar y de ser ayudado, el respeto (hacia los demás y hacia la propia persona), el afecto, la confianza mutua, la importancia de la responsabilidad (tanto individual como grupal), la participación, la colaboración, etc.

Las diversas interacciones con (y entre) el alumnado, sin embargo, no debe significar que en las sesiones de EF predominen los diálogos, o el intercambio de ideas, por delante de la práctica corporal y la acción motriz. Se trata de aportar indicaciones que, en determinados instantes, den lugar a ciertas reflexiones y originen el aprendizaje por parte del alumnado, lo cual resulta viable de realizar, por ejemplo, entre transiciones de actividades, o al finalizar la sesión. En función de las necesidades que el/la docente advirtiera entre el alumnado de sus grupos-clase, debería de generar actividades físicas que potenciasen diversos aspectos con el propósito de que, en varios momentos, fueran mencionados, explicados, comentados, reflexionados e, incluso, se animasen a poner de manifiesto más allá de la propia escuela.

Otro aspecto a considerar se basa en la terminología que habitualmente se utiliza en las sesiones de EF o, en este mismo sentido, la empleada cuando se alude al área escolar. Así, resulta habitual escuchar que en EF: “se juega”, “se hacen juegos”, “hoy hemos jugado a fútbol”, “la semana que viene haremos baloncesto”, etc. En el resto de las asignaturas, por el contrario, es menos común el uso de este tipo de expresiones (posiblemente porque se las relaciona con unos procesos que comportan esfuerzo mientras que, a la EF, sólo se la identifica desde su valor lúdico). Planteemos que sucedería si en lugar de, por ejemplo, se dejase de utilizar el término *juego* en la EF y se instaurase la idea de que se hacen *actividades*.

En este orden de ideas, se comprende que a través del juego sea posible aprender. Sin embargo, también resulta lícito cuestionarse si cuando el alumnado pregunta: “¿A qué vamos a jugar hoy en Gimnasia?”, realmente lo hace consciente de que mediante aquella práctica va a aprender y, sobre todo, si le va ser de utilidad para desarrollar su vida con éxito fuera de la escuela. Un hecho similar ocurre en los momentos en el que las familias (en el mejor de los casos) preguntan: “¿A qué has jugado hoy en Gimnasia?”. Ciertamente, el aprendizaje a través del juego es un proceso activo que puede ser muy eficaz; prueba de ello es la técnica conocida como *Gamificación*. Ahora bien, cabe plantearse si en la sociedad se concibe la EF de esa manera, si la comunidad educativa identifica las posibilidades reales del área y, en definitiva, si la práctica de juegos y

deportes en entornos escolares se vinculan realmente con un aprendizaje del alumnado o simplemente se realizan para que las personas se levanten de sus asientos y se muevan durante un tiempo para no estar quietas sin hacer nada; lo cual, aunque de por sí mismo resulte positivo, desde un punto de vista académico ofrece muchas dudas respecto a su potencial valor educativo y a su presencia en las escuelas.

Puede que si los/as especialistas en EF (con la complicidad del conjunto de docentes) encuentran el camino para complementar u otorgar de un mayor sentido a la práctica de actividad física que únicamente el lúdico, el área escolar de Educación Física adquiera una consideración académica más cercana de la que, ciertamente, parece que en la actualidad puede llegar a ofrecer.

Es oportuno mencionar, a modo de conclusión, que mediante el presente texto no se pretenden desvirtuar los factores que tiene la simple práctica de actividad física, ni el propio deseo de jugar por jugar. No obstante, nos situamos en un contexto educativo desde el cual se debería priorizar la formación saludable de ciudadanos y ciudadanas de la mejor manera posible, tanto desde un punto de vista motriz como también mental y emocional. Encontramos en la EF una asignatura capaz de potenciar aspectos cognitivos, físicos y actitudinales en los que, para lograrlo, resultará necesario efectuar un paso (o varios) más allá de aquellos que se han realizado hasta los tiempos actuales, esto es, transcurridas más de dos décadas desde que nos adentramos en el siglo XXI.

En definitiva, puede que sea pertinente reflexionar sobre consideraciones de este tipo para que la ciudadanía, en su conjunto, comprenda que la EF es un instrumento eficaz para la enseñanza, una oportunidad para el aprendizaje y una opción real para la mejora de la sociedad.

Sergio Moneo Benítez

Facultad de Educación. Universidad de Barcelona
sergiomoneo@ub.edu