



El juego físico como recurso para humanizar el aula y su ausencia en la modalidad *online*.

Francisco Javier Méndez Landa
Universitat Politècnica de València, España

-A Alejandro Yustiaza.

Resumen

La pandemia generada por el virus SARS-CoV-2 ha traído consigo una migración globalizada a los recursos tecnológicos. Si en años anteriores nos reconocíamos ya *adictos a las tecnologías*, queda aún más claro el incremento en los niveles de esta dependencia luego de la llegada de la pandemia a nuestras vidas.

Si bien, la educación *online* hoy día no es una opción, sino una obligación, en un intento gubernamental por frenar la rápida propagación del virus, resulta alarmante la poca preparación técnica que muchos docentes padecieron a la hora de hacer esta migración digital, toda vez que el cambio fue por demás abrupto.

Además, una de las grandes dificultades para los docentes radica en poder adaptar al entorno virtual aquellos modelos pedagógicos que sí funcionaban en el aula presencial; y en este sentido, se vuelve sumamente difícil solventar la irremplazable cualidad de generar un ambiente humanizado en medio de un entorno absolutamente virtual.

En el presente texto expongo un caso de estudio comparado entre dos grupos no-universitarios de educación artística dentro del Centro Cultural UNAM Morelia, México. En el primer caso, desarrollado antes de la pandemia, se aplicaron dinámicas físicas de juego para reforzar el conocimiento adquirido y fomentar el humanismo en el grupo; mientras que en el segundo caso, toda vez que se realizó de forma cien por ciento virtual durante la pandemia, no



podieron existir estas dinámicas físicas, y en consecuencia, hay una notable diferencia en términos de compañerismo y empatía en el aula.

Palabras clave: juego, aula, humanización, online, presencial.

1. Introducción

Como es bien sabido, la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2 trajo consigo abruptos cambios en prácticamente todas las esferas de la vida humana (Jiménez-Sánchez, 2020), entre ellas, por su puesto, la educación (Ordorika, 2020).

El confinamiento obligatorio suscitado a raíz de esta pandemia, y que tiene por objetivo disminuir la tasa de contagios, significó en el ámbito educativo una transformación en las lógicas clásicas de enseñar y aprender (Barrera, et. al., 2009). A raíz de esta pandemia, alumnos y profesores descubrieron, aprendieron y ejecutaron nuevas formas en que es posible generar, transmitir y procesar el conocimiento humano.

El mundo se encuentra hoy más o menos confinado, de acuerdo a las políticas propias de cada país, así como a su tasa de contagios respecto al virus, y sin duda, la tecnología nos permite estar *cerca* de nuestros trabajos, familiares y espacios educativos. Sin embargo, encuentro que lo anterior también conlleva el lado poco amigable y menos humano de la tecnología.

Podemos imaginar las repercusiones psicológicas, por ejemplo, que pueden estar experimentando los niños que ingresan por primera vez a un ciclo escolar en un aula que, aparentemente no existe, pues se limita a la pantalla de los dispositivos electrónicos. En este ambiente, ¿Cómo poder establecer relaciones sanas de amistad y compañerismo en estos entornos?, o tener momentos de introspección, confianza y descubrimiento del mundo si se encuentran vigilados continuamente, no únicamente por la mirada de sus padres -en aquellos casos afortunados en que los padres acompañan a sus hijos en las labores educativas-, sino por todas las demás cámaras de los padres de familia que, desde otras partes de la ciudad vigilan también el progreso y comportamiento de sus hijos.



Las respuestas a estas interrogantes probablemente tarden todavía algún tiempo en ser respondidas toda vez que puedan efectivamente analizarse las consecuencias de esta pandemia en los aspectos psicológicos y pedagógicos de los estudiantes.

Quienes trabajamos actualmente en aulas virtuales hemos descubierto la frialdad del entorno virtual, ya que no contamos con la *cercanía* física de nuestras figuras de confianza, como alumnos y/o profesores.

Aunado a las responsabilidades propias de la práctica docente, los educadores tienen la posibilidad -y desde mi punto de vista, creo que también la responsabilidad- de conferirle a su entorno educativo un aspecto más humano, pero la gran pregunta es: ¿Cómo humanizar lo virtual?

2. Propuesta

Durante el año 2019, tuve la posibilidad de impartir diversos cursos encaminados a la formación no estrictamente universitaria en el área de la Fotografía dentro del Centro Cultural UNAM en Morelia, México. Este Centro Cultural da cabida a una multiplicidad de públicos con rangos de edad muy variados (desde preescolares hasta adultos mayores) y proporciona una oferta cultural singular en la que se impulsa la educación artística desde distintos formatos, además de ofrecer conferencias, talleres, presentaciones de música, danza, teatro, o libros, por citar solo algunas de las múltiples actividades que allí se desarrollan.

En este contexto, pude impartir durante el 2019 diversos talleres presenciales de Fotografía, principalmente distribuidos en tres niveles: básico, intermedio y avanzado. Aquí, pude aplicar distintas técnicas teatrales aprendidas en el fantástico taller titulado *Desarrollo de habilidades docentes con herramientas teatrales* (Holowatuck, et.al., 2001), impartido por el maestro de teatro Alejandro Yustiaza en la Escuela Nacional de Estudios Superiores de la UNAM Unidad Morelia en enero de 2019, a quien debo mi agradecimiento por haberme hecho notar cómo es posible aplicar ciertos recursos teatrales en el entorno docente, y a defender también la tesis de que el juego es en sí mismo una actividad humanizante (Schiller, 1990).



Con estos recursos, pude establecer, para el desarrollo de estos cursos presenciales, una serie de dinámicas físicas en las cuales el juego era el pretexto para afianzar los conocimientos adquiridos dentro del aula, a la vez que se generaban lazos de confianza y empatía entre los participantes que, de otra manera, hubiesen tardado mucho más tiempo en aparecer. El juego físico es, como puede verse, un catalizador de procesos (Duvignaud, 1997).

Sintéticamente puedo resumir esta experiencia con un ejemplo: en el primer día de clases, es común que todos los alumnos presenten este cierto nerviosismo típico de enfrentarse ante una serie de personas extrañas que tienen en común el interés por la adquisición de algún conocimiento en específico.

En este primer día, y aún antes de abordar la materia o de presentarnos formalmente, existía de mi parte una consigna: ¡Vamos a jugar! Dejábamos en ese momento dentro del aula todas las cosas que nos fueran inútiles para desarrollar una partida de *voleyball de nombres* en el patio. Acto seguido cerrábamos el aula y nos disponíamos a jugar.

El juego se desarrollaba con una pequeña pelota y los estudiantes se organizaban a la manera de un típico juego de *voleyball*, en dos equipos bien definidos, con una red y unas dimensiones de la cancha imaginadas. Antes de comenzar, decíamos en voz alta nuestros nombres, ya que el objetivo del juego era memorizarlos. Con las mismas reglas con las que se juega el verdadero *voleyball*, cada equipo podía hacer un par de pases entre ellos, antes de devolver el esférico al equipo rival, con la diferencia de que, para poder generar estos pases, era indispensable decir en voz alta el nombre de la persona a la cual iba dirigido el pase.

Con este sencillo y divertido juego, que no nos llevaba más de treinta minutos ejecutar en una clase cuya duración total era de tres horas, -estamos hablando que destinábamos cerca de 1/6 del tiempo total de la clase al juego, y el resto, a la materia- lográbamos no sólo despertar y agilizar la mente y el cuerpo, sino que además, quedaban fortalecidos los lazos de confianza y empatía entre los alumnos, así como entre los alumnos y el maestro, toda vez que yo mismo me sumaba al juego en uno de los dos bandos.

Es importante señalar en este punto que, otra de las diferencias sustanciales que se establecían con esta dinámica era que no se llevaba realmente un conteo de puntos, ni



tampoco los integrantes de cada equipo eran fijos, sino que, por el contrario, se intercambiaban y se rotaban aleatoriamente cada vez que alguien se equivocaba en el nombre de la persona a la que se pretendía hacer llegar el pase y, por tanto, el equipo rival sumaba un ‘punto’.

El no llevar estrictamente un conteo ni promover la consolidación de dos equipos rivales, permitía que los estudiantes y el maestro no prestaran realmente atención a quién era más hábil en el pase de la pelota, sino que toda la energía se concentraba en realidad en el objetivo del juego que, repito, era aprenderse los nombres de sus compañeros de clase.

En este sentido, intentábamos sencillamente *jugar por jugar*, (Caillois, 1986) sin estar al tanto de marcadores y reglas estrictas, sino que este acto nos permitía reírnos, pues todos somos susceptibles de equivocarnos.

Volvíamos, después de unos minutos de juego, con el cuerpo y la mente atentos, con una actitud propicia para la incorporación de nuevos conocimientos luego de haber sonreído, roto el ‘hielo’ y, a la postre, con el nombre de más de algún compañero memorizado.

Ahora, quisiera contrastar esta experiencia con el cambio a la modalidad virtual que tuvimos a bien desarrollar a partir de la inminente llegada de la pandemia desde finales del mes de marzo de 2020.

En este sentido, en el mes de Agosto de 2020 se comenzaron las clases *online* en el Centro Cultural UNAM de Morelia, dentro de las cuales tengo el agrado de poder impartir nuevamente los talleres de Fotografía en tres niveles: básico, intermedio y avanzado.

Llegado el momento, nos encontramos sincrónicamente en un aula virtual mediante la cual, es realmente difícil establecer una dinámica para poder romper ese ‘hielo’ y ese nerviosismo de la primera clase.

Como maestro, la plataforma no me permite efectivamente saber si un alumno en específico está o no está prestando atención, dado que en su mayoría, prefieren ingresar al sistema con sus cámaras apagadas. La obligatoriedad de este aspecto tampoco es una solución

viable dado que puede claramente entenderse que no todos los alumnos cuentan con las posibilidades técnicas de contar con un equipo de cómputo que, además, cuente con el servicio óptimo de video y cámara; ni qué decir del servicio de internet, cuando todos sabemos las fallas eventuales que este servicio conlleva.

Ante la imposibilidad de poder establecer alguna dinámica física que nos permita generar en lo inmediato esos lazos de confianza, empatía y, además, poder memorizar los nombres de los compañeros, no queda más que proponer una dinámica muy estructurada para generar algún tipo de presentación individual que nos permita a todos por igual, conocernos.

Como se sabe, los micrófonos de las sesiones virtuales se prefieren tener apagados, y ello contribuye a un mayor orden en el desarrollo de la sesión, sin embargo, se añora aquel sentimiento de frescura que surge con la espontánea participación del alumno, que le hace saber al maestro que en su entorno le sigue.

Más aún, a la fecha, dentro de mis grupos de Fotografía mencionados, cuento con alumnos a los que no conozco en su imagen, sino que únicamente reconozco su voz y sus participaciones esporádicas.

En este contexto, considero finalmente que el docente en el entorno virtual obligado, no cuenta únicamente con la responsabilidad de transmitir un conocimiento determinado, sino que además debe tener el ingenio suficiente para conferirle a su entorno virtual una connotación humana, que permita en todo caso el desarrollo horizontal de los estudiantes.

3. Conclusiones

Como puede apreciarse en la comparativa realizada anteriormente, la imposibilidad de tener un contacto físico en el entorno virtual, imposibilita también la capacidad de ejercer físicamente el juego, visto como un recurso pedagógico que posibilita un refuerzo en el nuevo conocimiento adquirido y, a la vez, permite una integración mucho más orgánica y fluida entre los alumnos como tal, así como entre los alumnos y el docente.

La educación virtual obligatoria ha aparentemente ‘simplificado’ el proceso de enseñanza y aprendizaje, dado que puede parecer más cómodo no salir de casa para recibir

una información novedosa por parte del profesor, sin embargo, esta aparente comodidad también repercute en el ámbito humanitario y social de los alumnos pues, cuando se encuentran en un nuevo ingreso en cualquier nivel educativo, se enfrentan ante un panorama ajeno y ante el cual, es importante adaptarse para tener un adecuado nivel de desarrollo en su desempeño académico.

Si el juego físico era visto en su momento como un recurso adecuado para poder establecer las dinámicas necesarias que permitían lograr un grado de confianza óptimo en el entorno educativo, se debe trabajar ahora en la búsqueda de estrategias, juegos y dinámicas virtuales que permitan consolidar este grado de empatía, sobre todo en aquellos casos en que los estudiantes ingresan a un primer grado, tanto de educación básica, media o superior y que, en definitiva, su entorno nato es la virtualidad.

En casos como el descrito anteriormente es aún más importante el buscar como docentes esa sensibilidad que nos permita construir un ambiente de confianza y armonía, y en este sentido probablemente el esfuerzo de los docentes tendrá que ser mayúsculo, dado que, si en la modalidad presencial ya era difícil organizarse temáticamente para lograr los objetivos de la enseñanza y el aprendizaje planteados en cada inicio de ciclo escolar; ahora habrá que trabajar en áreas humanitarias que posibiliten la construcción de entornos más amigables cuando existe una computadora de por medio.

El reto, me parece, debe ser abordado tomando siempre en cuenta la visión de los alumnos mismos, donde, en muchos de los casos, no viven solos, su servicio de internet se ve colapsado, no cuentan con los espacios adecuados para poder desarrollar una clase, y, además, están resolviendo sus propias problemáticas derivadas de esta pandemia desde sus realidades.

En su conjunto, el escenario resulta complejo, pero no hay que perder de vista que cada crisis trae consigo los retos necesarios para repensar las lógicas que durante décadas han resultado válidas y, en este caso, al tratarse de una migración obligada y no voluntaria, es natural que nos mostremos abrumados ante un cambio tan abrupto.

Estos pocos meses de irnos paulatinamente adaptando a una llamada 'nueva normalidad' nos han enseñado a ser un poco más pacientes y tolerantes; restaría encaminar



nuestros esfuerzos a ser aún más creativos en la labor de intentar humanizar nuestros entornos virtuales.

Referencias

Libro:

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica

Duvignaud, J. (1997). El juego del juego. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica

Holowatuck, J., Astrosky, D. (2001). Manual de juegos y ejercicios teatrales. Hacia una pedagogía de lo teatral. Buenos Aires, Argentina: Atuel

Schiller, F. (1990). Cartas sobre la educación estética del hombre. Barcelona, España: Anthropos

Publicaciones periódicas (revistas):

Barrera, P., Fernández, C., Jiménez, F. (2009). Transición de Docencia Presencial a no Presencial o Semipresencial en un Escenario Heterogéneo. Revista de Educación a Distancia. Número monográfico IX, pp. 1-15

Jiménez-Sánchez, C. (2020). Impacto de la Pandemia por SARS-CoV2. Revista Electrónica Educare, volumen 24, pp. 1-3

Ordorika, I. (2020). Pandemia y educación superior. Revista de la Educación Superior, volumen 49, pp. 1-8