

Juego, Discurso Pictográfico y Personalidad.

Sergio Ricardo Quiroga.

Cita:

Sergio Ricardo Quiroga (2013). *Juego, Discurso Pictográfico y Personalidad*. LECTURAS EDUCACION FISICA Y DEPORTES (BUENOS AIRES),.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/sergio.ricardo.quiroga/117>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgPS/mhM>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Juego, discurso pictográfico y personalidad

Game pictographic speech and personality

Coordinador de Investigación ICAES
Investigador en Deporte y Ciencias Sociales
(Argentina)

Esp. Sergio Ricardo Quiroga
sergioricardoquiroga@gmail.com

Fuente: <http://www.efdeportes.com/efd186/juego-discurso-pictografico-y-personalidad.htm>

Resumen

La realización de dibujos en el aula es una actividad placentera para los estudiantes, contribuye a desarrollar la creatividad en los niños, a construir su propio mundo atravesado por las imágenes escolares y la vida cotidiana extraescolar. Medios y nuevas tecnologías se unen para posibilitar nuevas imágenes de mundo que se aprehenden y se exteriorizan. Cada dibujo es un discurso, que sirve para expresar y comunicar, un instrumento que ayuda a resolver problemas y crear nuevas ideas. Una experiencia en la Escuela N° 38 Gral. Pablo Lucero de la localidad de El Morro (San Luis), Argentina.

Palabras clave: Juegos. Discurso pictográfico. Personalidad.

Abstract

The realization of images and pictures in the classroom is a pleasurable activity for students, helping to develop creativity in children, to build the own world images crossed by school and everyday life outside. Media and new technologies combine to enable new images of the world; these pictures and images are apprehended and are externalized. Each drawing is a speech, used to express and communicate, and a tool that helps to solve problems and create new ideas. This is an experience in School N° 38 Pablo Lucero of the town of El Morro (San Luis), Argentina.

Keywords: Games. Pictographic speech. Personality.

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, N° 186, Noviembre de 2013. <http://www.efdeportes.com/>

1 / 1

La práctica del ajedrez en las aulas y la realización de actividades y encuentros recreativos-colaborativos en las escuelas contribuyen a la interacción social de los participantes que disfrutan de un esparcimiento sano, demostrando sus aptitudes, su creatividad, sus expresiones y sus preferencias estéticas.

A la luz de la dimensión dibujo-juego como una unidad discursiva los dibujos escolares pueden ser examinados, ya que los mismos, nos brindan elementos sobre el contenido simbólico de los discursos infanto-juveniles.

En la escuela, la presencia del ajedrez se realiza con la intención de que todos los estudiantes, cualquiera sea su capacidad para dominar el juego, se vean beneficiados por su práctica. Aunque esto se diga y se privilegie en los discursos, muchas veces las actividades de un programa o plan de enseñanza de ajedrez en las escuelas están influenciados o contaminados con la ideología del deporte de prestación-competitiva que enfatiza las tareas competitivas en el seno de la escuela y entre las mismas.

Los encuentros recreativos-colaborativos no están o no deberían estar inmersos en la ideología del deporte profesional o de prestación deportiva, ya que constituyen actividades lúdicas donde el juego es una excusa para la sana diversión y el disfrute de lo social.

Por un lado la formulación de planes de enseñanza de ajedrez en las escuelas se constituye en un signo optimista de que la educación puede aún cambiar hacia más espacios de creatividad, rompiendo las estructuras tradicionales de la cultura enseñar-aprender y el rígido esquema de organización escolar, pero por otro la conducción de las experiencias escolares que no privilegian la formación permanentes de docentes y por otro lado, la no existencia de investigaciones y equipo de investigadores duraderos que indaguen sobre que produce el ajedrez en los escolares, cuáles son sus beneficios y cómo debería enseñarse para ser más efectivo, es un signo de debilidad y conspira para un conocimiento científico más acabado en la materia y una presencia más potente en cuanto a la disposición de una herramienta pedagógica útil para los educadores.

Cuando jugamos al ajedrez en cada partida también incorporamos nuestra personalidad, nuestra autoestima, y nuestra forma de ser (*que constituye nuestra personalidad-lúdico-deportiva*) que se reflejará en la capacidad de resolver las diversas situaciones que se nos presentan (el ajedrez es un juego donde del principio al final debemos resolver problemas), ya que si la autoestima esta elevada, será más fácil resolver los retos o enfrentarnos a las diferentes opciones y caminos en el tablero, como en la vida.

Analizar conjuntamente las partidas y ver donde se producen las equivocaciones, hacen que podamos ver los errores y aprender de ellos y comprender mejor el estilo, ayudar al estudiante a que se conozca más a si mismo le ayudará a elegir un repertorio, a disfrutar de lo que hacemos ya que nos moveremos con comodidad, en donde será mas sencillo encontrar los planes y las jugadas, y esto sin duda los irá reforzando como ajedrecistas, vendrán los resultados no solo por la superación del rival sino por la propia mejora.

El juego para el niño, no solo es distracción, también fortalece la personalidad. El juego puede superar más dificultades que las terapias de desarrollo psíquico infantil, ayudando a resolver conflictos. Es que a través del juego, los niños pueden adaptar el mundo imaginario al mundo permitido. Como es un juego, el niño tendrá tiempo para aprender lo correcto sin sentir miedo o angustia al equivocarse. Los juegos colectivos ayudan a resolver los problemas de socialización y de celos y la simulación de la realidad a través de ellos, también les ayuda a comprender cómo comportarse.

Ajedrez y lúdica

Mostramos aquí las contribuciones de los estudiantes del primer y segundo nivel de la Escuela N° 38 Gral. Pablo Lucero de la localidad de El Morro (San Luis) y fueron realizados durante los años 2011 y 2012 en el marco del Programa Ajedrez Escolar Inicial (AEI) de la Universidad de la Punta, en San Luis, Argentina.

La característica de los signos pictóricos es que pretenden ser una copia de la realidad. Recrean situaciones armando relatos mudos. Desde los primeros dibujos realizados en las piedras, conocidos como petroglifos, y las hermosas pinturas geométricas hechas en las cavernas antes de la llegada del conquistador español, hasta los efectos logrados por las computadoras modernas, el dibujo ha sido visto como una forma de expresión, como la narración muda de un individuo o comunidad.

Cada dibujo es un discurso, que sirve para expresar y comunicar, un instrumento que ayuda a resolver problemas y crear nuevas ideas. Es una unidad discursiva da cuenta de los procesos cognitivos y culturales a los cuales el niño recurre para ordenar y dar forma a los elementos simbólicos que representarán su visión de lo que los docentes solicitan (Jiménez Yáñez y Mancina Chaves, 2009).

La expresión plástica infantil fue investigada por Johann Pestalozzi estableciendo la capacidad del dibujo como método del desarrollo intelectual. Otros estudiosos como Barnes, Cook, Dewey, Kerschesteiner y Scully consideraron a las expresiones plásticas como un proceso de simbolización que promueve el desarrollo intelectual de los niños.

El valor narrativo en el dibujo esta dado por las referencias de actualidad tiene una significación simbólica. Expone como el niño vive las significaciones simbólicas que les atribuye a través de las cosas, reflejando con sus dibujos el conjunto de su mundo imaginario, lo que no puede decirnos de sus sueños (Antezana, 2003).

El dibujo nos aporta elementos simbólicos más frecuentes para representar las ideas de sus entornos y reconocer los elementos que utiliza cada niño para representar su mundo (Jiménez Yáñez y Mancina Chaves, 2009).

La mayoría de los dibujos de los estudiantes estuvieron inspirados en la contribución de Alberto Bordigoni en su libro de tapa roja sobre dibujos humorísticos realizado con motivos ajedrecísticos para el Mundial de Ajedrez, San Luis, Argentina 2005. Si bien las expresiones de los estudiantes, podrían estar caratuladas dentro de lo que se reconoce como una imitación libre, cuyas características son la expresión que sigue al nivel ajeno al desarrollo del niño, el pensamiento dependiente, las limitaciones, la adherencia a formas establecidas y la dependencia a seguir a

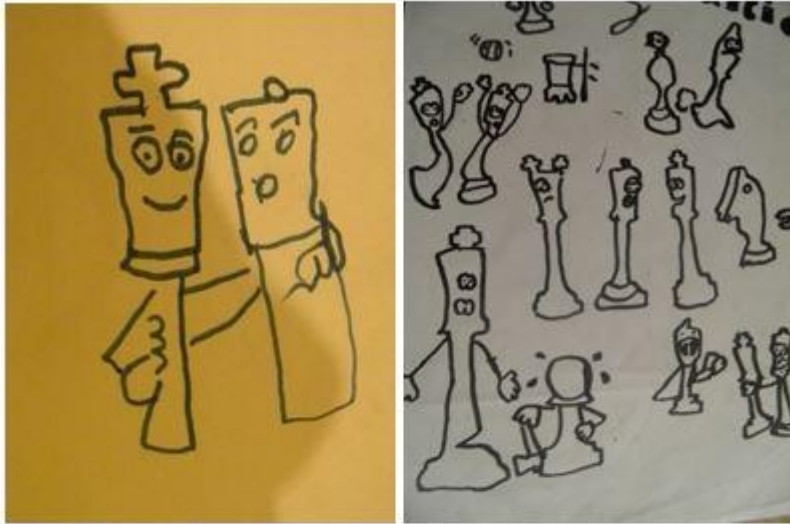
otros, hemos encontrado en nuestra práctica e indagación que aun existen espacios libertad y de creatividad en la realización de sus dibujos.

Los niños de la escuela de El Morro (San Luis) realizaron dibujos de ajedrez durante los años 2011 y 2012 durante algunas de las clases de los dos encuentros mensuales con el profesor de ajedrez. Pocas cosas, eran en la escuela, tan placenteras y atrapante como jugar una partida de ajedrez o tratar de imitar un dibujo del libro de Bordigoni. El profesor llevaba marcadores y papeles para el dibujo, elementos que en general, no eran contemplados por el Programa Ajedrez de la ULP, que solo distribuía entre sus docentes juegos pequeños de ajedrez y cartillas convencionales. Las escuelas rurales tienen su propia dinámica, sus caracterizados estudiantes, sus propios ritmos de aprendizaje y enseñanza y sus propios sabores, como el mate cocido o el té con pan casero y mermelada a las tres y media de la tarde.



Para los estudiantes, dibujar los ha vinculado con un mundo imaginario pero placentero, un mundo posible, un mundo ideal, en el espacio entre la práctica de un juego en el aula o en el patio.

Amor y amistad



Afecto y hogar



Emociones



Juego integrador ¿Para que competir?



El Morro



Solidaridad y ayuda



La realización de dibujos en el aula es una actividad placentera para los estudiantes, contribuye a desarrollar la creatividad en los niños, a construir su propio mundo atravesado por las imágenes escolares y la vida cotidiana extraescolar. Medios y nuevas tecnologías se unen para posibilitar nuevas imágenes de mundo que se aprehenden y se exteriorizan.

El nuevo escenario de avances tecnológicos y de medios de comunicación en la vida cotidiana sugiere que hay que prestar más atención a estas situaciones para que los estudiantes, las conviertan en un modo de aprendizaje que les sirva para adquirir nuevas competencias y destrezas que le ayuden a construir su mundo (Jiménez Yáñez y Mancina Chaves, 2009).

Bibliografía

- Aisenstein, A. y Perczyk, J. (2004) Título, El deporte en la escuela, ¿compartir o competir? En: *Novedades educativas*, Año 16, N° 157, ene 2004.
- Aisenstein A. (1998) Deporte y escuela ¿separados al nacer? *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, N° 11. <http://www.efdeportes.com/efd11a/angela.htm>
- Antezana Barrios, Lorena. 2003. "Primeros trazos infantiles: Una aproximación al inconsciente. *Revista electrónica Comunicación y Medios*, N° 14, año 2003.
- Bordigoni A (2005) Libro de dibujos humorísticos. *Mundial de Ajedrez*, San Luis, 2005. San Luis, Argentina. Editorial Payne.
- Brites de V.G. y Almoño de J.L. (2004). *Inteligencias múltiples: Juegos y dinámicas para multiplicar las formas de aprender utilizando al máximo las capacidades de la mente*. Buenos Aires. Bonum
- Barthes, Roland. "Retórica de la imagen". En *La semiología*. 1974. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, pp. 127-140.
- García Garrido, F. (2001). *Educando desde el ajedrez*. Barcelona: Paidotribo.
- Jiménez Yáñez C. y Mancina Chaves R. (2009) Semiótica del dibujo infantil: una aproximación latinoamericana sobre la influencia de la televisión en los niños: casos de estudios en ciudades de Chile, El Salvador y México. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 21, pág. 151-164.
- Olías Porras, J.M. (1998). *Desarrollar la inteligencia a través del ajedrez*. Madrid: Palabra.
- López-Bosch M. O. (2000) Simbolización, expresión y creatividad. Tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Revista Arte, Individuo y Sociedad* N° 12, pág. 41-57.
- Quiroga S.R. (1998) Ajedrez en las escuelas. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, N° 9. <http://www.efdeportes.com/efd9/ajed9.htm>
- Quiroga, S. R (2002). "Televisao e Crianças – Novas Perspectivas de relacao". *INTERCOM Revista Brasileira de Ciências Comunicacao*. Vol. 25. Numero 1.
- Quiroga S.R. (2012) *Ajedrez, currículum y participación de los estudiantes - Ajedrez en las Escuelas*. EAE.
- Quiroga Sergio Ricardo "Ajedrez Escolar y Formación Docente" *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 18, N° 181, Junio de 2013. <http://www.efdeportes.com/efd181/ajedrez-escolar-y-formacion-docente.htm>
- Requena M. Enrique N. (1985) *Programa Nacional de Ajedrez Escolar*. Secretaría de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil UBA. Noviembre.