



UNIVERSIDAD NACIONAL DE RIO CUARTO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

Tesis para acceder al título de Doctora en Ciencias Sociales

LO LÚDICO EN LOS DEPORTISTAS PROFESIONALES

Un estudio de caso en Río Cuarto

Especialista: Viviana Graciela Gilleta

Directora: Dra. Ivana Verónica Rivero

Co-director: Dr. Esteban Manuel Barcelona

Río Cuarto, abril de 2026

Anexo I (B)- DISPOSICIÓN SPyCI N° 169/23 (24 abril de 2023)

Metadatos del/de la TF/TFI/TESIS

(se recomienda incorporar los metadatos en una página del/de la TF/TFI/Tesis)

- Título completo: **“Lo lúdico en los deportistas profesionales. Un estudio de caso en Río Cuarto”**
- Autor/es: Gilleta, Viviana Graciela. Universidad Nacional de Río Cuarto.
- Palabras clave: Lúdico, deporte, juego.
- Resumen en español: (si posee)
- Resumen en inglés: (si posee)
- Resumen en portugués: (No posee)
- Evaluado por pares: **SI**
- Fecha: (21/04/2026)
- Formato: (pdf)
- Idioma: (español, inglés)

A modo de recordatorio y según consta en Régimen de Carreras de Posgrado se transcribe la leyenda que debe aparecer **OBLIGATORIAMENTE** en el/la TF/TFI/Tesis:

“Informo que, de acuerdo a lo que prescribe la **Ley N° 26.899^(*)** (2013), su Reglamento Operativo (Resolución 753-E/2016) y la Política Institucional de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Río Cuarto (Resolución del Consejo Superior N° 202/2021), **este documento es resultado del financiamiento total o parcial otorgado por el Estado Nacional, por lo tanto queda sujeto al cumplimiento de la Ley N° 26.899 y la Política Institucional de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Río Cuarto**”.

() La Ley N° 26.899 define por financiamiento total o parcial con fondos públicos, a la inversión que el Estado realiza ya sea de forma directa, (como el pago de salarios, incentivos, subsidios, etc.), o indirecta (el acceso a bibliografía científica adquirida con fondos públicos, la utilización de la infraestructura de las instituciones y organismos, el uso de insumos y equipamientos, el financiamiento total o parcial de viajes, etc.) para el desarrollo de la actividad científica, tecnológica y de innovación.*



VIVIANA GRACIELA GILLETA

Resumen

Esta investigación indaga en la relación entre lo lúdico, el deporte y el juego. Con la siguiente pregunta problema ¿Qué sentido adquiere lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales acerca de sus experiencias deportivas? Los supuestos que se plantean sostienen que (a) en la trayectoria de los deportistas profesionales lo lúdico queda invisibilizado, (b) lo lúdico surge con mayor nitidez en la infancia de los deportistas y en las escuelas deportivas, y (c) la sistematización y automatización en los entrenamientos deportivos, generan dificultad en las acciones de juego lúdico. El objetivo general de este estudio es conocer y comprender los sentidos que adquiere lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales. Esta investigación está fundamentada en un diseño cualitativo flexible, la selección final incluyó a dos deportistas destacados y premiados de la ciudad de Río Cuarto: Pablo Aimar y Paola Arias. En el análisis se identificaron nueve categorías de estudio en el relato de los deportistas: 1) *“el deporte es un tipo de juego”*, 2) *“se identifican experiencias lúdicas de juego en la niñez y en su formación como deportistas profesionales, con énfasis en cómo jugar y las habilidades aprendidas”*, 3) *“el disfrute y la creatividad como condiciones para un deporte más efectivo”*, 4) *“lo lúdico como componente táctico, estratégico y planificado en el entrenamiento deportivo”*, 5) *“el juego lúdico como espacio de formación ética y desarrollo de cualidades personales”*, 6) *“los cambios tecnológicos y la disminución del juego espontáneo en la niñez”*, 7) *“lo lúdico como eje central en la formación de jugadores”*, 8) *“desigualdad de género en el deporte profesional”*, 9) *“el proceso de indagación y análisis permitió recuperar antecedentes teóricos de lo lúdico en el deporte”*.

Palabras clave: Lúdico, deporte, juego.

Abstract

This research explores the relationship between playfulness, sport, and play. It is guided by the following problem question: ¿What meaning does playfulness acquire in the narratives of professional athletes regarding their sporting experiences? The underlying assumptions propose that (a) throughout the careers of professional athletes, playfulness tends to become invisible, (b) playfulness emerges more clearly during athletes' childhoods and within sports schools, and (c) the systematization and automation of sports training create difficulties for playful game actions. The general objective of this study is to understand the meanings that playfulness acquires in the narratives of professional athletes. The research is based on a flexible qualitative design, focusing on the selection of distinguished and award-winning athletes from the city of Río Cuarto: Pablo Aimar and Paola Arias. The analysis identified nine categories within the athletes' narratives: 1) *“sport as a form of play”*, 2) *“playful game experiences identified in childhood and in their development as professional athletes, with emphasis on how they played and the skills they learned”*, 3) *“enjoyment and creativity as conditions for more effective sport performance”*, 4) *“playfulness as a tactical, strategic, and planned component of sports training”*, 5) *“playful game as a space for ethical formation and the development of personal qualities”*, 6) *“technological changes and the decline of spontaneous play in childhood”*, 7) *“playfulness as a central axis in player development”*, 8) *“gender inequality in professional sport”*, 9) *“the inquiry and analysis process made it possible to recover theoretical background on playfulness in sports”*.

Keywords: Playfulness, sports, game.

Agradecimientos

A todas las personas que de manera directa o indirectamente aportaron para que esta tesis doctoral fuera posible. Y a la institución Universidad Nacional de Río Cuarto por sostener estos espacios de calidad en formación de posgrado, enriqueciendo la producción científica y académica Argentina.

A la doctora Ivana Rivero, por sus aportes de conocimiento, su dedicación y su capacidad para guiarme en esta investigación.

Al doctor Manuel Barcelona por brindar sus experiencias y compromiso para la concreción de esta formación de posgrado.

Agradecer la disposición de Paola Arias y a Pablo Aimar por responder a mi solicitud. A Juan Siravegna, López Tobar, Fernando Pincini, Mónica Magallanes y Andrés Arias para que el procedimiento de la tesis fuera posible.

Y a quienes, ante el conocimiento de mis estudios fueron parte: especialmente al doctor Gustavo Cimadevilla por tutelar lo más duro que fue el diseño de la investigación, a la doctora Mabel Grillo y a la doctora María Inés Valsechi por sus sugerencias incondicionales.

Por último, a mis hijos y esposo por apoyar estos momentos de formación en mi profesión Educación Física.

Resumen	1
Abstract.....	2
Agradecimientos	3
Introducción	8
CAPÍTULO 1.....	155
CONTEXTO ESPECÍFICO DE LA INVESTIGACIÓN	155
CAPÍTULO 2	244
¡ESTO QUE PARECE SER UN JUEGO!	244
2.1. Desnudando un objeto de estudio	255
2.2. Un juego desdibujado	31
2.3. Lo lúdico en el jugar	400
2.4. Un juego enraizado	455
CAPÍTULO 3.....	555
LO QUE SE HACE Y SE DICE ACERCA DEL DEPORTE	555
3.1. Los primeros registros del deporte	566
3.2. Los vestigios en la búsqueda muchos años más tarde	677
3.3. Un deporte muy particular	700
3.4. Un poco de historia y acepciones del deporte	777
CAPÍTULO 4	866
MARCO TEÓRICO: ¿Y SI PONEMOS TODO EN JUEGO?	866
4.1. Las manos se estrechan	888
4.2. Un sentido y un lugar de encuentro	911
4.3. ¿Un deporte lúdico?	933
4.4. Cualidad lúdica: tensión.....	1000
4.5. Tensión ludus agonística	1011
4.6. Un soporte en la enseñanza del deporte	1133
CAPÍTULO 5	1233
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	1233
5.1. Objetivos y decisiones metodológicas	1244
5.2. Procedimiento	1277
5.3. Guía de entrevista	1300
CAPÍTULO 6	1344
LOS DEPORTISTAS PARA ESTUDIAR	1344
6.1. Biografía de un deportista: ¡Un jugador y que jugador!	13544
6.2. Biografía de una deportista: Pionera en Río Cuarto en un deporte de equipo....	144

CAPÍTULO 7	1555
INTERPRETACIÓN DE LAS FUENTES ANALIZADAS	1555
7. 1. Causalidad y casualidad	1555
CAPÍTULO 8	1632
CONCLUSIONES Y CONTRIBUCIONES	1632
CAPÍTULO 9	1677
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	1677
CAPÍTULO 10	1733
ANEXOS	1733
ANEXO A	1733
Páginas web consultadas	1733
ANEXO B	1733
Notas y documentos digitales	1733
ANEXO C	1733
Fuentes audiovisuales.....	1733
ANEXO D	1733
Entrevistas a Pablo Aimar	1733
ANEXO E	1744
Entrevistas a Paola Arias	1744
ANEXO F	1745
Testimonios (comunicaciones personales)	174
Modelo de entrevista.....	1755
Entrevista semiestructurada de elaboración propia.	179
Entrevistas a Pablo Aimar	180
Entrevistas a Paola Arias	215

Índice de figuras

Figura 1. Paola Arias con Papá Noel.....	26
Figura 2. Pablo Aimar en un subibaja.....	26
Figura 3. Jóvenes espartanos (Edgar Degas).....	63
Figura 4. Equipo Exiles FC Vigo.....	66
Figura 5. Representación del Olimpo en la mitología griega.....	78
Figura 6. Imagen publicada en El Uno Deportivo.....	79
Figura 7. Deportes romanos (Museo Caldoval)	80
Figura 8. Mosaico de Zliten (gladiadores).....	81
Figura 9. Mafalda 5 (Quino).....	86
Figura 10. Tregua olímpica (ShareAmerica).....	90
Figura 11. Mafalda 8 (Quino).....	94
Figura 12. Mafalda 8 (Quino).....	94
Figura 13. Mafalda 6 (Quino).....	95
Figura 14. Mafalda 1 (Quino)	96
Figura 15. Mafalda 1 (Quino)	96
Figura 16. Esquema secuencial de la estrategia metodológica.....	123
Figura 17. Guía de entrevista para deportistas profesionales.....	130
Figura 18. Pablo Aimar en su niñez.....	135
Figura 19. Inicio de carrera deportiva (C. Brasca)	136
Figura 20. Fotografía de López Tobar	137
Figura 21. Homenaje a Pablo Aimar	138
Figura 22. Pablo Aimar en El Gráfico	138
Figura 23. Último partido en Río Cuarto	140
Figura 24. Carta de Aimar a los padres	142
Figura 25. Lectura infantil de la Scaloneta.....	143
Figura 26. Campeona provincial y nacional (Al Toque)	145
Figura 27. Arias finalista mundial	146
Figura 28. Integrante del equipo de hockey (UNRC)	148
Figura 29. Integrante de Las Leoncitas	148
Figura 30. Entrevista en la revista de la UNRC	149
Figura 31. Información en la revista de la UNRC	149
Figura 32. Integrante de Las Leonas	150
Figura 33. Arquera de Las Leonas	150
Figura 34. Jugadora de Urú Curé (Al Toque)	151
Figura 35. Jugadora de fútbol en la UNRC (Al Toque).....	152
Figura 36. Centro Deportivo Rivadavia. Imagen 1.....	153

Figura 37. Centro Deportivo Rivadavia.Imagen 2.....	153
Figura 38. Centro Deportivo Rivadavia. Imagen 3.....	154
Figura 39. Instrumento de entrevista.....	177

Introducción

Lúdico, deporte y juego constituyen los ejes centrales que orientan esta investigación, temas abordados por diversos autores desde el siglo anterior. El estudio se propone analizar estos conceptos desde una perspectiva teórica situada, en diálogo con la realidad social, con el fin de conocer y comprender lo lúdico en deportistas profesionales.

Lo lúdico remite al espíritu del juego, según Caillois (1958/1987), al acto de jugar y a la actitud de quien se entrega al juego por el placer que este produce. En consecuencia, existe una asociación directa entre lo lúdico, el juego y las acciones de juego presentes en la práctica deportiva.

Desde una mirada sociológica, Durkheim (1982) reconoce que las actividades humanas son intrínsecas a la vida social, y los juegos y los deportes constituyen ejemplo paradigmáticos de ello. Estas actividades poseen características propias y forman parte de la vida cotidiana. En la misma línea, Ortega y Gasset (1943) y Huizinga (1938/1998) reivindicaron la importancia de estas actividades sociales, otorgándoles un lugar central en la comprensión de la cultura. Por ello, sus perspectivas de estudio conforman el marco teórico de esta investigación.

A lo largo del siglo XX los estudios de los autores mencionados inspiraron a otros intelectuales que retoman su lectura para analizar expresiones y afirmaciones vinculadas al juego. Caillois (1987) profundizó en la obra de Huizinga (1998), identificando categorías fundamentales, cualidades del juego y reconociendo los juegos de agón, cuya máxima complejización deriva en los deportes.

En Argentina, en la misma línea de estudio, Scheines (1998) y Ambrosini (2007) analizaron al juego como un objeto que se presenta indefinido, confuso y desdibujado. Desde un recorte disciplinar más específico en la Educación Física, Pavía (2006) distinguió entre la forma del juego y el modo de jugar, recuperando la perspectiva del jugador. Por su parte, Rivero (2011) indagó en los juegos motores con otros, abordando lo lúdico, el juego y el jugar desde una mirada en las prácticas corporales.

Todas estas investigaciones se sitúan en el campo de las ciencias sociales, estableciendo analogías entre el juego y la vida cotidiana, y no solo como contenido para enseñar o como un dispositivo didáctico en actividades con objetivos educativos específicos.

Ejemplos de ello son las jornadas lúdicas y recreativas en fechas festivas en diversas instituciones, o su uso como espacio de relleno en eventos estudiantiles, muchas veces disfrazado de disciplinas deportivas como el fútbol o el hándbol. En el plano social, el juego suele ser ignorado, banalizado¹, se lo inutiliza al momento de pensarlo “para”, provocando así una pérdida de su identidad lúdica.

Por otro lado, algunos estudios muestran que el deporte posee antecedentes como objeto de conocimiento con una marcada dispersión epistemológica, tal como afirman Otero y Lavega Burgués (2003). Así, pueden encontrarse en investigaciones provenientes de campos tan diversos como la Psicología, la Medicina, la Económica o la Antropología. La expansión de estas perspectivas teóricas lo ubicó históricamente en un lugar confuso y, en muchos casos, lo forzó a convertirse en un entretenimiento o un espectáculo mercantilista (Bourdieu, 1990), perdiendo sus atributos lúdicos al acercarse a la lógica de la comercialización (Scheines, 1998).

Sin embargo, el deporte también es utilizado socialmente con fines comerciales para promover productos de consumo (desde indumentaria deportiva hasta compañías de seguros) y para convocar a familias, niños, adolescentes y adultos en ámbitos educativos, religiosos o empresariales. Estas prácticas están cargadas de connotaciones e ideologías políticas, filosóficas y económicas. Como fenómeno social, además, el deporte no siempre resulta inclusivo: puede discriminar (García, 2018), reproducir situaciones de bullying (Del Pozo, 2019) y generar agresiones físicas y verbales (Alabarces, 2013).

Más allá de estos usos, el deporte es un fenómeno social que convoca multitudes (Bourdieu, 1984). Aunque existen diversas lecturas sobre el del fenómeno deportivo, la perspectiva que aquí se sostiene coincide con las investigaciones de Ortega y Gasset (1943), quien lo ubica en la categoría de “actividad creadora, vital, originaria, espontánea y desinteresada en la vida humana”.

Años más tarde, y en continuidad con esta línea de pensamiento, Cagigal (1957) estableció precedentes fundamentales para comprender la concepción del deporte social moderno, destacando su valoración como una actividad ancestral en sí misma, presente en distintas épocas y expresiones de la cultura humana.

¹ “El juego en proyectos de innovación educativa universitaria”. Investigación realizada en los proyectos de innovación educativa en la UNRC, cuyos resultados mostraron el uso del juego como estrategia didáctica en las aulas de la UNRC, pero no es dicho en los documentos presentados (Rivero y Gilleta, 2019).

Los antecedentes mencionados permiten observar que el juego y el deporte, como actividades humanas, suelen ser consideradas en las expresiones cotidianas de los adultos como conocimientos simples, fáciles de aprender y que no requieren enseñanza alguna. Frente a estas representaciones sociales, esta investigación analiza el lugar que ocupa lo lúdico en el deporte, a partir del estudio de las experiencias de juego en el proceso integral de formación del deportista, en tanto sujeto social.

El estudio se centra en dos casos de la ciudad de Río Cuarto: Pablo Aimar y Paola Arias, deportistas destacados en dos disciplinas deportivas de conjunto, fútbol y hockey, respectivamente. Ambos casos permiten explorar como las experiencias lúdicas, especialmente aquellas vinculadas a la infancia y a la formación inicial, se integran en la trayectoria deportiva y contribuyen a la construcción de sentidos sobre el jugar y el practicar deporte.

Se sospecha que las experiencias de juego en la infancia (en la placita, en la costa del río, en el recreo de la escuela, en la canchita de fútbol, en los clubes durante la iniciación deportiva y en los entrenamientos) son relevantes en la formación del deportista destacado porque apelan a la ludicidad. A pesar de la amplia difusión de estas actividades sociales, la identidad de lo lúdico permanece invisibilizada.

En este punto se abre una discusión respecto a lo lúdico, presente en las experiencias de juego de los deportistas profesionales de los deportes de equipo en la ciudad de Río Cuarto. Es precisamente allí donde se evidencia un campo de posibilidades de estudio: lo lúdico en los distintos grados de complejización del juego que lo aproximan al deporte² y que inciden en la disponibilidad corporal para jugar un deporte.

Es común escuchar expresiones, cargadas de emoción y satisfacción, tales como: “Ahora vamos a jugar un partido de hándbol”, “¡Queremos jugar así, como nosotros sabemos!”. Se trata de un juego deportivo socialmente instalado, denominado ‘juego’ o ‘deporte’ por las instancias sociales, que constituye una auténtica pasión social y una actividad humana significativa, tal como lo expresa Parlebas (2001).

Este estudio pretende visibilizar las experiencias de juego en la formación de deportistas destacados. Por ello, la tesis se inscribe en los estudios sobre lo lúdico, tanto

² Lavega Burgués (2000) explica como una actividad lúdica individual pasa a ser juego y luego deporte como manifestación cultural.

en sus vínculos con el juego (Cagigal, 1957; Huizinga, 1998; Caillois, 1987) como en su relación con el deporte (Ortega y Gasset, 1943).

La investigación busca responder la siguiente pregunta problema: ¿Qué sentido adquiere lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales acerca de sus experiencias deportivas? El objetivo general es comprender el sentido lúdico en el relato de los deportistas profesionales, particularmente como ven, significan y entienden el juego durante el proceso de formación deportista.

Desde un enfoque metodológico cualitativo, el estudio analiza el relato y sentido de lo que expresan los deportistas acerca de sus experiencias de juego en la práctica deportiva, otorgando un valor central a la perspectiva del propio deportista, quien antes de ser profesional fue jugador.

La estructura de la tesis se organiza en capítulos que presentan títulos consistentes y precisos, lo que aporta claridad y coherencia a lo largo del escrito. La introducción sitúa la temática central, expone la perspectiva teórica adoptada y presenta de manera sintética el contenido de los distintos capítulos, orientando al lector en el recorrido conceptual y metodológico que desarrolla la investigación.

El capítulo uno presenta el tema, el contexto específico del estudio, su problematización con las preguntas iniciales, mostrando de qué modo los estudios sobre lo lúdico, juego y deporte vienen inscribiéndose en el campo de las Ciencias Sociales y en la Educación Física, con trabajos mayoritariamente abordados desde la Filosofía, la Antropología, la Historia y la Sociología, para contribuir al estudio de campo en nuestro contexto y realidad social.

Los capítulos dos y tres, de antecedentes, recorren el camino desde la perspectiva lúdica situando autores como referentes centrales en sus investigaciones y como fueron alimentando con el correr del tiempo lo lúdico, en el juego y el deporte como prácticas autotéticas, a las que se dedica el campo de la Educación Física.

El capítulo cuatro presenta el marco teórico con expresiones, dichos sociales naturalizados en Argentina a través de la lente de la tira cómica Mafalda, creado por Quino en 1964. Su lenguaje gráfico y humorístico permite comunicar conceptos complejos de manera accesible y profunda, favoreciendo la comprensión de dinámicas sociales y culturales promoviendo la reflexión crítica.

Este capítulo se vincula con el dos y tres en el recorrido por las teorías, considerando las categorías de estudio más relevantes para esta indagación. Dichas categorías resultan centrales en el proceso de selección y recorte para la elaboración de la guía, la entrevista y los instrumentos de recolección de datos. Se trata de un marco teórico selecto para comprender el sentido que los deportistas asignan a las experiencias de juego.

Los capítulos cinco y seis presentan decisiones metodológicas y técnicas adoptadas para abordar el objeto de investigación. En ellos se desarrollan los objetivos del estudio, el procedimiento seguido y la elaboración de la guía de entrevista, explicitando además los supuestos que orientaron el proceso de conocimiento.

Se trata de un estudio de caso instrumental definido por el interés en casos individuales Stake (1999), seleccionado mediante un muestreo intencional en función de los ejes temáticos y conceptuales de la investigación. El diseño es cualitativo y flexible, con un recorte de la realidad micro social, con entrevistas no estructuradas en profundidad que permiten operar con categorías analíticas.

Los entrevistados fueron deportistas profesionales destacados de la ciudad de Río Cuarto con trayectoria local, provincial y nacional considerados como casos a estudiar. El método se basó en la indagación y en la recolección de datos a partir de relatos y experiencias. El trabajo comenzó con la elaboración de una biografía deportiva para conocer la carrera profesional de cada participante, seleccionar información relevante e identificar los temas centrales del análisis.

El corpus de análisis quedó constituido por documentos, artículos, libros, fotografías y transcripciones de entrevistas publicadas, seleccionadas para el primer caso. En el segundo caso se incorporó, además, una entrevista realizada por Meet, organizada en torno a los siguientes tópicos: la carrera profesional, la figura del jugador-deportista, la del deportista profesional y la del formador de deportista.

El análisis se centró en identificar nuevos significados en el lenguaje de los deportistas y en contrastarlos con conocimientos previos, con el fin de obtener una descripción más completa del fenómeno estudiado.

En el caso de Aimar, la imposibilidad de acceder a una entrevista personal constituyó un impedimento metodológico: por ello se procedió a seleccionar, sistematizar y analizar las entrevistas publicadas más relevantes, junto con documentos

oficiales, testimonios y fotografías aportadas por informantes claves, lo que permitió enriquecer el estudio.

En el caso de Arias, fue posible concretar íntegramente el proceso metodológico previsto en el diseño de la tesis, otorgando visibilidad a una deportista profesional mujer, pionera en Río Cuarto en un deporte de equipo. Su participación permitió profundizar en la experiencia lúdica desde una perspectiva situada y contemporánea.

El capítulo siete presenta la interpretación de las fuentes analizadas sobre lo que dicen los deportistas profesionales en sus experiencias deportivas, sin la pretensión de llegar a un absoluto en el sentido de verdad, ni afirmaciones excluyentes de otras discusiones. Se muestra lo lúdico en experiencias de juego, la relación entre deporte y juego en el lenguaje de los deportistas con palabras en todo momento referidas a lo lúdico cuando juegan o practican el deporte, identificado en la niñez y en su formación de deportistas, inmerso en la práctica del deporte y en los entrenamientos deportivos.

El capítulo ocho presenta las conclusiones, donde se exponen e interpelan los aportes que esta investigación considera significativos, así como las posibles líneas de continuidad para futuros estudios. Se dejan abiertos interrogantes y se destacan contribuciones teóricas y metodológicas derivadas del enfoque adoptado.

El capítulo nueve reúne las referencias bibliográficas que sustentaron la argumentación y la justificación, garantizando la validez científica del estudio. Finalmente, el capítulo diez incluye los anexos, la estructura de la entrevista, el material seleccionado como corpus de análisis y un conjunto de entrevistas transcritas como técnica de recolección de datos.

Esta tesis sostiene argumentos intrínsecos al deporte que permiten reconocerlo como un juego, al otorgarle identidad a su naturaleza lúdica. El deporte, como fenómeno social y actividad humana, representa la totalidad de la sociedad, aunque muchas veces se presente bajo la apariencia de un juego.

Por ello, se vuelve necesario hacer visible lo lúdico en esta investigación, recuperar los antecedentes teóricos y dialogar críticamente con ellos, reafirmando que lo lúdico no remite únicamente al juego (Rivero, 2012) y que el juego no es siempre lúdico (Pavía, 2010). La tesis trae a la luz un enfoque epistémico centrado en un conocimiento práxico, sin pretensión de codificarlo.

Esta investigación, compartida en el marco del Doctorado en Ciencias Sociales, se asume con la responsabilidad de ser docente investigadora de la Universidad Nacional de Río Cuarto, institución que ha sido escenario de este proceso iniciado en el año 2019.

CAPÍTULO 1

CONTEXTO ESPECÍFICO DE LA INVESTIGACIÓN

“Pero el arte y la pura ciencia viven de ser problemas, y sólo pueden interesar sinceramente a gloriosos equipos de aventureros” (Ortega y Gasset, 1966, p. 440).

Este primer capítulo identifica, describe y analiza las implicancias del tema en su contexto específico. El origen de esta tesis doctoral se fundamenta en el deporte y se proyecta, siguiendo a Ortega y Gasset, en estudiar problemas e inquietudes que atraviesan a quienes ejercemos la profesión, particularmente en torno a lo lúdico, el deporte y el juego. La investigación se propone desandar los significados construidos alrededor del deporte, que con frecuencia aparece entrelazado con el juego en el plano de lo lúdico.

A partir de ello surgió la necesidad de indagar el juego y el deporte en las relaciones sociales de la vida humana, entendidos como procesos complejos que requieren ser estudiados para comprender la realidad actual. En esta tesis, juego y deporte constituyen objetos de estudio que ameritan dedicación e interés, en tanto actividades humanas que pueden presentarse como contradictorias, pero que comparten un elemento común: lo lúdico.

Los temas centrales mencionados se inscriben en dos áreas estratégicas definidas por la Universidad Nacional de Río Cuarto (Educación y Desarrollo Institucional y Social) según la Resolución del Consejo Superior N° 086/97, consideradas de interés institucional para la promoción de actividades de investigación. Posteriormente, en el año 2008, se incorporó una tercer área prioritaria: Calidad de Vida Humana.

Otro argumento que sostiene esta línea de trabajo es la continuidad con un estudio previo desarrollado en el marco de una Especialización en Enseñanza de la Educación Superior, titulado “La enseñanza de los deportes de conjunto en la formación docente universitaria” Gilleta (2013). En él, se abordaron particularidades vinculadas al deporte, se identificaron áreas de investigación en el campo de la Ciencias Sociales y

de la Educación Física, y se detectaron oportunidades para profundizar en una indagación más exhaustiva, como la que se presenta en esta tesis doctoral.

En este estudio previo se buscó diferenciar el deporte del concepto de juego. Se analizó el deportes de conjunto en su sentido más general: dos equipos que se oponen dentro de un marco formal, donde la reglamentación se sitúa por encima de cualquier negociación entre los jugadores. Esta estructura exige desarrollarse en un espacio y un tiempo predeterminados, y orienta la acción hacia un objetivo central: ganar.

El juego, en cambio, se caracteriza por su flexibilidad. Permite que los jugadores ajusten las reglas para sostener el deseo y el interés por seguir jugando, elementos que, en definitiva, garantizan su continuidad. Ante una misma situación, los jugadores pueden acordar modificaciones que preserven la paridad, la alegría, la incertidumbre y la ilusión, de modo que el juego pueda reanudarse y siga mereciendo ser jugado.

También se destacó la proximidad semántica entre juego y deporte en el lenguaje cotidiano, especialmente frente a los intentos recurrentes de revisar, innovar y fortalecer los contenidos y sus fundamentos teóricos. Esta discusión responde al nuevo y dinámico universo de demandas que la sociedad plantea a los profesionales del campo. En ese marco, se analizaron distintos modelos de enseñanza (una síntesis se presenta en el capítulo cuatro) que permiten reconocer otro punto de contacto entre juego y deporte: el papel del juego como soporte para la enseñanza de los deportes de conjunto.

Como eje central, aquel trabajo identificó que para hacerse cargo de enseñar a otros un deporte de conjunto, los futuros profesores de Educación Física deben construir durante su formación de grado conocimientos del deporte como objeto de estudio. Esta posibilidad les permite contar con conocimientos transferibles que exceden los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios de un deporte en particular, habilitándolos a afrontar los desafíos que se les presente.

De esta modo, el deporte de conjunto, entendido como contenido disciplinar con un posicionamiento teórico definido y enriquecido por investigaciones específicas, favorece su reconocimiento (y el de los deportes en general) como espacios curriculares centrales en la formación de grado en Educación Física.

El posicionamiento teórico se consolidó durante el cursado de la Especialización donde se enriquecieron los conocimientos previos y se incorporaron, desde la Educación Física, temáticas específicas del campo disciplinar. En ese proceso se identificaron patrones, perspectivas de estudio y tendencias que llevaron a la necesidad de una exploración más profunda en el tiempo, dejando abierta la posibilidad de nuevas indagaciones.

Este análisis permitió situar el primer bosquejo del tema de la tesis, iniciando la búsqueda durante la formación doctoral mediante la revisión de estudios y experiencias vinculadas al movimiento en el juego y el deporte.

En esta etapa se registraron investigaciones provenientes de las ciencias médicas que, desde un enfoque biológico, justifican la necesidad del individuo de jugar, practicar un deporte y realizar actividad física, para mejorar la calidad de vida. La Psicología dentro del mismo paradigma biológico, aporta análisis cognitivos sobre las etapas evolutivas del ser humano y su incidencia en la salud mental.

Otras ciencias también realizan contribuciones relevantes. La Filosofía aporta reflexiones sobre la esencia, propiedades y los efectos de las prácticas humanas en relación con el mundo. La Antropología estudia los aspectos físicos, sociales y culturales de las comunidades, mientras que la Sociología analiza científicamente la vida social y las dinámicas colectivas. Todas estas perspectivas ofrecen marcos interpretativos valiosos para comprender el objeto de estudio de esta tesis.

Por su parte, la Educación Física, aunque es un campo disciplinar relativamente joven y con dispersión epistemológica (Otero y Burgués, 2003) es el ámbito donde se concentran en mayor medida las propuestas pedagógicas y los estudios empíricos que aquí se recuperan. Aun así, el juego como objeto de estudio ha logrado posicionarse y sostenerse al menos en Argentina, frente a la avalancha de enfoques centrados en el deporte como fenómeno social, espectáculo, mercantilizado o campos de investigaciones de corte biológico. El deporte en cambio, ha sido tensionado por múltiples intereses y abordajes, lo que complejiza su estudio y su lugar dentro del campo.

Entonces, ¿Por qué incumbe estudiarlos? Quizás porque ambos despiertan un interés que atraviesa a toda la sociedad. ¿Quién no ha jugado o practicado un deporte alguna vez? ¿Qué aspectos resultan pertinentes analizar? ¿Son semejantes? ¿Comparten elementos en común? ¿Qué distancia al juego del deporte?

Estos interrogantes y muchos otros, inducen a una construcción teórica de base empírica sobre temas que, en la vida social, suelen desdibujarse y perder su esencia, circulando entre críticas de boca en boca, de escuela en escuela, de barrio en barrio, de club en club, de ciudad en ciudad.

¿Será porque se considera que quien más sabe es quien más experiencia tiene? No parece importar si se trata o no profesional de la Educación Física. Es frecuente escuchar expresiones como: “ellos no saben de esa disciplina deportiva” (fútbol, básquetbol, hándbol), como si la misión del profesional se redujera únicamente a educar, promover actividad física, entretener a la población, jugar y enseñar deportes con un fin social orientado a mejorar la calidad de vida. Pareciera que esa es la mirada que predomina en nuestra sociedad.

Definir al deporte no es sencillo. Históricamente fue condenado por ser un entretenimiento o un espectáculo mercantilista, perdiendo así sus atributos personales y lúdicos. Los registros y la búsqueda bibliográfica muestran un volumen copioso de estadísticas provenientes de las ciencias biológicas, con datos e investigaciones netamente cuantitativas y con test de evaluación física en el deporte de alto rendimiento. Por su parte, las ciencias sociales han centrado su interés en el deporte social y sus beneficios desde diversos campos de estudio, como mencionó anteriormente. Estas dos líneas (biológica y social) son las más difundidas en la vida cotidiana, como actividades humanas que se entretajan en el hacer diario de la sociedad, lo cual genera hábitos y costumbres no siempre saludables, especialmente si consideramos la vorágine de la moda y el consumo.

Las ciencias económicas también reconocen y estudian el juego y el deporte. Ambrosini (2002), por ejemplo, recupera la asociación que Blas Pascal establece entre el cálculo de probabilidades matemáticas y el juego; mientras que Ortiz y Arriaz (2002) aplican el modelo de los deportes de equipo a la gestión de organizaciones e instituciones sociales.

Los distintos enfoques mencionados no constituyen el foco de este estudio; se consideran como parte de otras perspectivas o aristas que enriquecen la comprensión del fenómeno. Nuestro supuesto es que tanto el deporte como el juego son fenómenos visibles y populares que permiten vivenciar y reconocer lo lúdico. Entonces, ¿poseen identidad propia? ¿De qué manera se presenta lo lúdico? ¿El juego y el deporte son objetos sociales menores? ¿Es viable la discusión teórica y científica del deporte como

objeto de estudio? ¿Qué cuestiones permiten develar la importancia del juego y el deporte en la trama social?

Si bien se puede observar algo implícito de carácter abierto entre el juego y el deporte, la tensión³ es permanente y los posiciona en la discusión como actividades recreativas (Elías y Dunning, 1992). Las investigaciones que situaron al juego y al deporte en la historia de la humanidad están presentes en distintas modalidades en la vida cotidiana. En el campo de la Educación Física, constituyen un tema de estudio abordado por diversos autores que otorgaron entidad a distintos tipos de juego como anticipación o aproximación a los deportes: García-Fogeda Herrera (1982) postuló juegos pre-deportivos; Devís y Peiró (1995) propusieron los juegos modificados; Navarro Adelantado (2002) presentó los juegos motores con reglas; y Lavega Burgués (2000), analizó los juegos y deportes populares tradicionales. En Argentina, Gómez (2007) estudió los juegos motores colectivos y su utilización en la Educación Física.

Los vínculos entre juego y deporte son visibles: basta revisar textos referidos a la enseñanza del deporte para encontrar al juego como soporte didáctico de diversas disciplinas deportivas. Entre ellos pueden mencionarse Cavalli (2008), Blázquez Sánchez (1998), Mahlo (1981), Hernández Moreno (1994), García Eiroá (2000) y Bayer (1986).

Estos autores incorporan el juego en sus propuestas de enseñanza para habilitar aprendizajes significativos en el deporte. Sin embargo, el juego y las acciones de movimiento pueden ser más que un recurso didáctico: permiten atender aspectos vinculados con la vida en sociedad y con la formación integral del sujeto social.

En estas acciones de juego deportivas se visibilizan las experiencias lúdicas que pueden ser consideradas tanto en la dimensión microsocial como en la macrosocial, donde se constituyen relaciones con escenarios sociales que comprenden significados culturales y que, a su vez pueden enriquecer otras áreas de conocimiento. No obstante, en las expresiones diarias de los adultos, el juego y el deporte suelen ser considerados como conocimientos simples, fáciles de aprender y que no requieren enseñanza alguna. Por ello, es viable replantearse el lugar que ocupa lo lúdico y el juego en el deporte como procesos de formación del sujeto social. Esta mirada reduccionista habilita a

³ Tensión, cualidad presente en el juego de oscilación entre el éxtasis y el abandono de incertidumbre según Huizinga (1998) [1938].

replantearse el lugar que ocupan lo lúdico y el juego en el deporte como procesos formativos del sujeto social.

En estas actividades está presente, en todo momento, la disponibilidad corporal⁴ en permanente interacción con otros jugadores, quienes participan con todas sus capacidades y habilidades, no solo intelectuales sino también motrices, afectivas, sociales y emocionales para disfrutar la intensidad del juego (Huizinga, 1998) en una práctica que, desde la perspectiva de Caillois (1987), se caracteriza por su improductividad.

Este trabajo intenta responder a las siguientes inquietudes: ¿Cómo se presentan el juego y el deporte en el relato de los deportistas profesionales de Río Cuarto? ¿Qué experiencias lúdicas recuerdan? ¿Cuáles son los momentos, lugares y condiciones de juego que emergen en sus relatos? ¿Qué aspectos de esas situaciones lúdicas destacan los deportistas? Estos interrogantes orientan la perspectiva de estudio y delimitan los temas que conciernen a esta investigación.

La tesis se inscribe en el paradigma de las Ciencias Sociales y en el campo de la Educación Física, considerando un posicionamiento que se nutre de investigaciones previas y de los aportes de diversos autores, desarrollados posteriormente en el avance del estudio. Se identificaron antecedentes teóricos en torno al juego y al deporte que otorgaron identidad a lo lúdico como objeto de análisis.

El concepto de lo lúdico se aborda desde Huizinga (1938), quien estudio el juego en sí mismo, como rasgo constitutivo de la condición humana. En cambio la categoría lúdico, refiere a la acción que se vincula íntimamente con la diversión, la libertad, el disfrute, la espontaneidad y la alegría de quien juega. Lo lúdico, en este sentido, se manifiesta en juegos, deportes, expresiones artísticas, música y otras actividades realizadas por placer y no por necesidad. Esta distinción permite comprender como lo lúdico opera tanto como noción teórica, como herramienta analítica para interpretar las experiencias relatadas por los deportistas.

El deporte, como actividad humana, se inscribe en la línea de investigación iniciada por Ortega y Gasset (1914), uno de los primeros autores en reflexionar sobre el concepto moderno de deporte. Para el autor, el deporte es una actividad que se realiza por sí misma, enfatizando su carácter expresivo y placentero más que su utilidad. Su

⁴ Disponibilidad corporal en tanto construcción progresiva del uso del propio cuerpo (Gómez, 2007).

reflexión resulta de interés para esta investigación, ya que destaca la dimensión filosófica y cultural del deporte, más allá de su aspecto técnico o competitivo. Su obra ha influido en la forma en que se comprende la naturaleza y el significado del deporte, aportando elementos para el análisis que aquí se propone.

Siguiendo esta misma perspectiva filosófica, Cagigal (1957) desarrolla una profunda comprensión de la relación entre juego, lúdico, deporte, educación y condición humana, a partir de su formación en Educación Física y Filosofía. Sus conceptos e ideas constituyen un eje central que este estudio retoma y profundiza.

El investigador español, continuando las reflexiones de Ortega y Gasset, afirmó que el deporte es una forma de expresión humana y cultural que combina la actividad física con la competencia, el juego, la superación personal, los valores y las normas de la sociedad. Se trata de una actividad basada en la libertad y la creatividad, que permite a los individuos desarrollar sus habilidades y alcanzar sus objetivos

Cagigal (1957) sostiene que la competitividad y lo lúdico no son conceptos mutuamente excluyentes en el deporte. Argumenta que la competencia puede ser una forma de expresión de lo lúdico, siempre que se mantenga una actitud de juego y disfrute durante la competición. Destaca que la competitividad puede constituir un desafío y una instancia de superación personal que se produce en el contexto del juego, como expresión de la creatividad, la imaginación y la habilidad corporal.

Sin embargo, advierte que la competitividad deja de ser lúdica cuando se transforma en una obsesión o en una búsqueda de la victoria a cualquier precio. En este sentido, subraya la importancia de preservar una actitud de juego y diversión durante la competición, sin perder de vista el carácter lúdico del deporte.

Estos aportes permitieron identificar categorías de observación en esta tesis, orientadas a definir la unidad de análisis y seleccionar a los sujetos sociales más representativos de la ciudad de Río Cuarto: jugadores y deportistas profesionales con trayectoria en deportes de conjunto.

Se entiende por deportista profesional a quien se dedica a la práctica intensiva, y sistematizada del deporte, orientada a la mejora del rendimiento físico y técnico, en línea con los planteos de Cagigal (1957). La condición de deportista profesional no se define únicamente por la remuneración económica, sino por la dedicación exclusiva, el nivel de especialización y la participación en competiciones de alto rendimiento. Detrás

de esta competitividad se esconde una dimensión fundamental de la práctica deportiva: lo lúdico, una línea teórica desarrollada por los autores mencionados.

Lo lúdico se manifiesta de manera compleja en el contexto de los deportistas profesionales. Por un lado, la presión para ganar y la intensidad del entrenamiento pueden llevarlos a perder de vista el aspecto lúdico de su práctica. Por otro lado, la pasión y el disfrute que experimentan al realizar deporte pueden constituir un motor clave para su motivación, creatividad y rendimiento deportivo.

Esta investigación busca conocer y comprender el sentido que adquiere lo lúdico en los deportistas. El sentido, entendido como construcción social siguiendo a Bourdieu (1980), refiere a la capacidad de los sujetos para otorgar significado y propósito a sus acciones y prácticas en el mundo social. El sociólogo francés ha reflexionado sobre este concepto en el marco de la Educación Física y el deporte, aportando herramientas para interpretar como los actores construyen y actualizan el sentido de las prácticas corporales.

En la misma línea, Parlebas (2001), sociólogo francés y profesor de Educación Física, estudioso del juego, el deporte y la sociedad, destaca el significado que adquieren las conductas de los jugadores y deportistas. Estas conductas están cargadas de componentes subjetivos (emoción, relación, anticipación, decisión), todos ellos dotados de sentido y orientados a atribuir significado y propósito a las acciones y prácticas en el contexto de la Educación Física y el deporte, en relación con los objetivos y valores personales de quienes participan.

En términos de Parlebas (2001), en los juegos y deportes: Una conducta motriz solo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa (p. 85).

Desde esta perspectiva, el sentido constituye una forma de conocimiento práctico que se produce a través de la experiencia y la interacción social en el contexto de la Educación Física y el deporte. Se refiere a la capacidad de los deportistas para otorgar significado y propósito a sus acciones motrices en las prácticas deportivas.

En este trabajo se explora la relación entre el sentido y la práctica deportiva profesional, analizando cómo los deportistas profesionales experimentan y expresan el sentido lúdico en el deporte. Sin embargo, ese sentido se precisa con mayor claridad cuando se atiende a lo que los propios deportistas expresan. En este punto resultan

especialmente pertinentes los aportes de Rivero (2011) sobre lo lúdico en el juego, de donde se recupera un interrogante central: “para acceder al sentido construido por quienes participan de una práctica corporal, ¿alcanza con estudiar los movimientos corporales involucrados?” (p. 6).

Esta investigación retoma esa pregunta para profundizar la relación entre el sentido y la práctica deportiva profesional, desplazando la mirada desde la simple observación de las acciones de juego hacia la comprensión de las significaciones que los deportistas construyen en su hacer cotidiano.

CAPÍTULO 2

¡ESTO QUE PARECE SER UN JUEGO!

“Hay tres cosas que nunca cansan: ver correr el agua, contemplar las estrellas y ver jugar a los niños. Agua y estrellas; eternos símbolos de la simplicidad, de lo primario y de lo grandioso a la vez, precisamente por ser primitivo, ingenuo y puro. En el rango del agua y de las estrellas se encuentra el juego: lo simple, lo ingenuo, lo arcaico, casi lo eterno. Modernamente se admite que la forma lúdica es de índole primaria”
(Cagigal, 1957, p. 17).

El juego constituye un objeto de estudio que presenta un bagaje de miradas y líneas de investigación muy amplias. Se proyecta con una impronta muy consolidada en los sistemas educativos y en la vida social desde distintos campos profesionales, y promete mucha producción científica y epistemológica a través de la exploración, y la confrontación permanente.

En diversas instancias, se visibiliza un juego desvalorizado y en disputa, caracterizado por matices que oscilan entre lo místico, lo fantasioso, lo lúdico, lo estético, lo reglado, lo dócil y lo agonístico o lo imaginario y lo inclusivo. Es un concepto tan usado por las teorías de distintos campos con diversos significados simbólicos, histórico-culturales.

Al respecto, autores como Huizinga (*Homo Ludens*), Caillois (*Los juegos y los hombres*), Parlebas (*Juego Deportes y Sociedades*), Pavía (*Jugar de un modo lúdico*), Lavega Burgués (*Juegos y deportes populares y tradicionales*), Rivero (*Aprender a enseñar juegos motores con otros*), Gómez (*Motricidad y Juego*) han realizado contribuciones fundamentales. Sus obras resultan esenciales en la actualidad para indagar la relación entre lo lúdico y el deporte, desde la perspectiva de los jugadores; una línea social y cultural que hunde sus raíces en Huizinga y que gana territorio en el campo de la Educación Física como en la dimensión lúdica propiamente dicha.

En este capítulo se ponen en consideración los antecedentes teóricos sobre el juego, para un análisis en proceso permanente sobre el juego y lo lúdico. Se explica por qué lo lúdico refiere a la esencia del juego.

2.1. Desnudando un objeto de estudio

En palabras de Huizinga (1938/1998, p. 173) “La cultura humana brota desde el juego”. No se trata de darle un lugar al juego en las manifestaciones de la cultura, sino de analizar en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. Este capítulo posiciona a dos autores precursores, Huizinga (1938/1998) y Caillois (1958/1987) quienes permiten realizar un análisis del juego, desnudarlo como fenómeno cultural e ir en la búsqueda de concepciones epistemológicas de interés en este estudio.

Como se dijo en párrafos anteriores, son numerosos los estudios en el campo biológico y de la Psicología que tratan de justificar la importancia del juego en lo útil y su finalidad como descarga y recuperación de energía. Las múltiples explicaciones que de estos estudios surgen desde una ciencia experimental responden al año 1901 donde se registran los primeros estudios de Groos, psicólogo y filósofo alemán.

En 1938, el pionero investigador Huizinga afirmó que el juego va más allá, que traspasa los límites puramente biológicos y físicos que supera la barrera del instinto. En la actualidad dichas afirmaciones se sostienen, pero debemos ser claros para evitar la confusión conceptual y resaltar la importancia que el juego, como fenómeno social presenta.

La obra de Huizinga ha sentado precedentes en muchos estudios que retoman su lectura para analizar expresiones y afirmaciones de interés acerca del juego. Desconocer al juego como una cosa incierta es una ironía, se puede afirmar que es parte de la realidad, se observa, se juega, se registra, se conoce, como afirma el autor: “el juego es tan viejo como la cultura”.

¿Quién no ha jugado a la mancha y a los juegos de ronda; cuántas veces jugamos a lo largo de nuestras vidas? Existen culturas tan diferentes, pero con formas de jugar tan similares; así es el juego de particular y diferente a otras actividades que se desarrollan en la vida cotidiana. Las peculiaridades del juego como actividad humana con su relación lógica de vínculo cultural, son lo que lo hace tan interesante de estudiar.

Se presentan imágenes representativas del juego como acciones cotidianas en la vida diaria.

Figura 1. *[Arias, P. sentada con Papá Noel]*



Nota. Magallanes, M. (s.f.). F. Personal.

Figura 2. *[Aimar jugando en un subibaja]*



Nota. El Gráfico. (s.f.). <https://www.elgrafico.com.ar>.

¿Cuántos juegos tradicionales conocemos que se juegan en distintos países con costumbres, culturas diferentes y en distintas épocas?

Pero es el juego en su esencia como actividad humana el que nos iguala y nos trae a la realidad para no pensarnos como sociedades tan distintas. Y es aquí donde “la belleza del movimiento humano se revela en su forma más pura en el juego” (Huizinga, 1998, p. 165). Entre la alegría y la gracia, entre la sensatez y la necedad, pero fuera, dice el autor, del contraste entre verdad y falsedad, bondad y maldad.

Entre las características que presenta el investigador sobre el juego, una de ellas cobra sólida estructura una vez que se juega: la que afirman que queda en el recuerdo como creación o como un tesoro adquirido y es transmitido por tradición de generación a generación.

Además, puede ser jugado infinitas veces y repetido en cualquier momento, porque el juego da la oportunidad de disfrutarlo con muchas emociones, te permite sentir y hacer. Es la belleza del juego que no es medible pero sí vivida: expresiones corporales y verbales, alegría, frustración, llanto, enojo, gracia, desencanto, diversión y algo más aun, compartido con otros.

Te permite en palabras de Huizinga (1998) escaparse de la vida “propriadamente dicha” y el hacer “como si”, actividad que transcurre dentro de sí misma y se vive debido a la satisfacción que produce su misma práctica. Así es como se presenta el juego en primera instancia, como ocupación en tiempo de recreo y para el recreo. El juego humano pertenece a la esfera de la fiesta, al culto, un fenómeno social que debe ser considerado igual que el mito y el culto, donde tienen origen las diferentes pasiones culturales.

“El juego crea orden y es orden”, otro rasgo positivo que interesa destacar de Huizinga (1998). El juego exige un orden absoluto y el autor afirma que la desviación más pequeña lo estropea, le hace perder su carácter y lo anula. En ejemplos del día a día: ¡deja de jugar que tenemos que salir!” (Expresiones de un adulto), el timbre del recreo para ingresar al aula cuando estamos jugando al hoyito quema, a las figuritas, a la pelota manchada, a la escondida, al elástico, a saltar la soga, o ¡qué te llamen para hacer los deberes! Se pueden citar infinidad de momentos donde se restringe la libertad y se coarta la posibilidad de jugar.

Lo ético y lo estético resplandece en el momento en que, como dice el autor, “está encerrado en sí mismo” y agota su curso. El juego comienza y termina. Mientras

se juega hay movimiento un ir y venir, un cambio, un desenlace, esta limitación temporal da lugar a otra característica como forma cultural que te atrapa y permite que se pueda volver a jugar.

Dentro de lo estético los efectos de la belleza en el juego se dan por la tensión, el equilibrio, la oscilación, el contraste, la variación, el desenlace, la incertidumbre. El juego, en palabras del autor, oprime y libera, arrebat, hechiza y electriza. Y el jugador puede encontrar dos cualidades, ritmo y armonía como emociones vividas de contrastes formidables.

Hasta aquí, se recupera lo esencial de Johan Huizinga, lo lúdico refiere al juego como una actividad esencial en la cultura humana, para continuar años más tarde con Caillois (1958), quien retoma el estudio del juego con críticas hacia Huizinga, pero, reconociendo su trabajo como la primera obra sobre el estudio del juego en esta perspectiva. Caillois reafirma la idea de juego en Huizinga y lo clasifica, ya que centra su preocupación en la diversidad y multiplicidad de juegos.

En esta investigación se ponen en consideración algunas categorías y características que Caillois destaca en la obra de Huizinga como indiscutibles pioneros en los estudios sobre juego.

Caillois, en su obra de 1958, sostiene que Huizinga presenta al juego en la historia de la humanidad y su evolución, además realiza un análisis magistral acerca del juego en las categorías fundamentales y como manifestaciones esenciales de toda cultura, declarando un carácter de juego donde nadie aún había reconocido su presencia.

Destaca de su obra la fecundidad del espíritu del juego en el terreno de la cultura. Y en la observación hace hincapié en la energía que reina en cierta especie de juegos: “los juegos de competencia reglamentados”, que forman parte del análisis que se pondrá en consideración en momentos posteriores de la tesis.

Caillois expresa:

“Huizinga define al juego así: Resumiendo podemos decir por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de

un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (1987, p. 28).

Caillois comenta que Huizinga no da una definición porque es imposible hacerlo, lo que hace es especificar, es decir, presentar características. Retoma las palabras de Huizinga quien sostiene que no se puede definir al juego, ya que lo considera de gran valor y sentido, pero a la vez demasiado amplio y limitado. Se cuestiona en la caracterización del análisis: el secreto, el misterio y el disfraz, debido a que son actividades de juego que desvían la naturaleza de este, pero sin embargo son próximas a él.

Además, analiza otro fragmento de la definición de Huizinga: como acción desprovista de interés material, donde omite por ejemplo las apuestas y los juegos de azar, ya sean juegos considerados buenos o malos, estos forman parte de la economía y vida de los pueblos, la relación y el vínculo estrecho entre el dinero y el azar impactan en su presencia en la sociedad.

Recalca que el juego no lleva ningún interés de orden económico, a pesar de que suele ser lucrativo y ruinoso a un grado extremo. Explica que incluso en su forma juego por dinero, el juego sigue siendo rigurosamente inútil, porque la suma de ganancias para alguno de los jugadores es la suma de pérdidas para otros.

Es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, eso lo hace diferente del arte y el trabajo: por ejemplo, los boxeadores, los ciclistas, los jinetes del hipódromo no son jugadores, son hombres de oficio.

Coincide con Huizinga en que el juego es una actividad libre y voluntaria como fuente de alegría y diversión, si alguien nos obliga a participar dejaría de ser juego, perdería la categoría fundamental de ser espontáneo, y la libertad de volver a jugar. Es una ocupación separada, se aísla del resto de la existencia como actividad, contempla los límites de tiempo y espacio, significa retomar el juego en la frontera, tiene un inicio y un final, establecidos por acuerdos o por un árbitro. No aclara Caillois a qué tipo de árbitro se refiere, si a un juez o un interventor.

Se juega cuando se quiere y el tiempo que se quiere, por eso es una actividad libre con incierto resultado al igual que el deporte, pero éste es diferente porque en él predomina un entrenamiento sistemático que puede sacar ventaja en la especulación del resultado. En el juego podemos inventar una respuesta libre, según Caillois, dentro

de los límites de la regla, margen concedido por la acción y que implica en parte placer en el juego.

La regla te concede un margen de libertad que implica placer; los juegos de mayor improvisación son los que generan mayor placer en representar un rol de comportarse “como si”, este sentimiento sustituye a la regla, y está por sí misma, crea una ficción con el mismo sentido común de la regla, pero con un personaje significativo que la hace sublime en su creatividad e imaginación. Las reglas en el juego se discuten y pueden ser acordadas, el juego no tiene más sentido que en sí mismo, sus reglas son imperiosas y absolutas.

Existen reglas que a veces no son fijas y rígidas, por ejemplo: la muñeca, el soldado, el hombre araña, el avión. Los juegos en donde prevalecen “el como si fuera alguien” (Caillois, 1987) este sentimiento sustituye a la regla, se derivan del placer de representar a alguien o una cosa (un tren, un robot). Esa regla por sí misma crea una ficción. Y si el juego imita a la vida el jugador no sabe inventar y seguir reglas que no existan en la realidad, es simple mímica, en palabras del autor.

Una afirmación más para subrayar de Caillois (1987) los juegos son “reglamentados o son ficticios” y agrega dos nuevos campos al universo de los juegos: el primero de las apuestas y el azar, el segundo, de la mímica y la interpretación. Aclarando que hay numerosos juegos que quedan de lado y que hay que volver a indagar.

Este análisis permite definir al juego como una actividad con seis cualidades⁵ puramente formales, destacando que no influyen sobre el contenido de los juegos. Caillois, preocupado por la variedad de juegos de aspectos tan diferentes que permiten ser clasificados desde distintos puntos de vista, escoge criterios de distribución como son; el instrumento de juego, la cualidad principal, el número de jugadores, el ambiente de la partida y el lugar en que se disputa el juego. Así es como propone una división en cuatro categorías fundamentales⁶.

En esta investigación Caillois, centra al juego como ineludible en la cultura humana, desarrollando y situando las particularidades de este donde lo lúdico es la esencia del juego, la actitud y el espíritu que lo define en búsqueda de placer y

⁵ Caillois, analiza al juego como una actividad libre con seis cualidades: Libre, incierta, separada, ficticia, reglamentada, improductiva.

⁶ Las categorías fundamentales en Caillois: Agón, Alea, Mimicry, Ilinx, que se analizan en el marco teórico.

satisfacción en el juego mismo. Años más tarde investigadores argentinos de fin de siglo pasado estudian al juego, como aquello que se presenta indefinido, confuso y desdibujado, Scheines (1998) y Ambrosini (2007).

2.2. Un juego desdibujado

En este capítulo se indagó en las investigaciones de Scheines (1998) y Ambrosini (2007), ambas autoras argentinas quienes siguieron la línea de estudio de Huizinga sobre el juego.

En el año 1998, Scheines en su obra: “Juegos inocentes, juegos terribles”, intenta limpiar y destacar lo más genuino y bondadoso del juego, contrasta sus elementos más nocivos mostrándolo tal cual es, sin perder de vista su valor social. En su libro y en una conferencia en la Universidad de Buenos Aires (1999), analiza los usos y abusos, los pros y los contras del avance de la educación y del mundo adulto.

De esta autora interesan los primeros capítulos “Abriendo el juego”, para recuperar de su obra el sentido de este. Tuvieron que pasar muchos años para que este objeto fuera materia de un pensamiento responsable y sistemático.

La investigadora relata los inicios del juego en sus tiempos más remotos desde distintas líneas de estudio y cómo llega a ser el ingrediente infaltable en los sistemas educativos y en algunas otras instituciones tomando como ejemplo los geriátricos y las terapias para enfermos. Es así como observa que a todo se juega, y cómo al hacerlo ensamblar en distintas actividades, se hace perder el sentido del mismo.

Analiza un juego que forma parte del mundo de las finanzas a través de videojuegos, robótica y la electrónica aplicada, luego de la aparición de los juguetes. Scheines (1998) comenta, que estos juegos dilatan el mercado; es una actividad superflua que pierde el parentesco con la haraganería, el no hacer, el hacer inútil y el hacer perder el tiempo: pasa a ser un juego bajo la consigna del que juega gana, el juego es asimilado al sistema educativo, un juego útil para la vida real. Así es como se presentaba por esos años.

“El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan

armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida “real”, no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita” (Scheines, 1998, p. 14).

Esta cita deslumbra en lo bello de la condición humana de jugar. Es un objeto que te atrapa pero que el ser humano al no poder vivir en el caos necesita encontrar una conciliación en el mundo real, para establecer un sistema de relaciones con el fin de humanizar la sociedad en que vivimos, red que permita “fundar un orden” o descubrir el ser humano. La autora toma como ejemplo el orden agrario de los indígenas de Cuzco ante la llegada de los españoles, como calendario, control de los actos y la conducta, aclara con otro ejemplo más, el orden de los faraones egipcios con sus dioses y organización política y social.

Vivimos en una red de interacciones organizadas socialmente, en donde hay sistemas de pactos y en el que se interpreta, según Scheines (1998) que el orden no destierra el azar, no anula el caos, no cubre todo el espacio, el vacío está allí con la necesidad del equilibrio natural en esas zonas de incertidumbre, riesgo, descubrimiento y aventura. El orden instrumenta el caos, si bien el orden del mundo es frágil, inestable constantemente por el caos, el azar y el accidente forman parte del desorden.

En el orden de la humanidad destacan dos coordenadas; la temporal que es donde no se puede vivir en el tiempo sin contar la historia, un tiempo cualificado desplegado en tres dimensiones: pasado, presente y futuro.

Cada dimensión se proyecta de diferentes maneras, por ejemplo, los ciclos de la naturaleza son algunos de ellos. La segunda coordenada es la espacial; que representan los mapas que sirven para domesticar el espacio. Son representaciones del mundo conocido colonizado, no hay mapa de lo desconocido, hasta la geografía más lejana y exótica está al alcance de la mano.

El mapa abarca el planeta total; pasaron cinco siglos, comenta Scheines, para que la Tierra se vuelva a ver como una isla en el infinito espacio, el mapa fue el que permitió al hombre viajar y explorar, sin mapa no hay suceso, los planos y los planes en la vida del ser humano se apropiaron del futuro.

¿Cómo se vinculan estas coordenadas en el juego? Se juega siempre recortando un espacio en el mapa del mundo y metiéndose adentro. Ya que cualquier juego es un espacio-tiempo simbólico y mágico, se puede dibujar en el suelo, y toma como ejemplo la rayuela, cuando el niño juega extiende la alfombra mágica de los juegos, donde aparece la ficción lúdica ya que el vínculo entre el juego y el campo de juego es indiscutible. Este es el primer rasgo que destaca de un jugador.

Scheines presenta esta idea: mientras se juega el mundo es el tablero, estos son campos de fuerza que se modifican en el transcurso de la partida, aclara que son dichos de famosos ajedrecistas y que es válido para cualquier juego. Si bien, ejemplos como el tatetí, el ajedrez y las damas, parecen espacios homogéneos hay casillas fuertes y casillas débiles, zonas privilegiadas y otras nefastas, centros de fuerzas, pasajes de riesgo, etc.

Afirma (Scheines, 1998) “En el espacio lúdico es imposible permanecer inmóvil” (p. 21) tablero, rayuelas, mapas y planos impulsan también a la acción. Todo movimiento del juego responde a las reglas y la mínima infracción es severamente sancionada. Y algo más interesante aún, no hay movimientos gratuitos o inútiles en el tablero o en el campo de juego, cada uno de ellos forma parte de una estrategia para alcanzar un objetivo, en la búsqueda de este hay aliados y contrarios, oportunidades, situaciones inesperadas que deben neutralizarse o compensarse con habilidad, ingenio y rapidez.

Otro rasgo sobresaliente que destaca en un jugador es ser aficionado, cuando practica ese juego durante días, meses y años. La repetición tiene como resultado el perfeccionamiento del juego y las jugadas inéditas, comenta que hay juegos que se agotan, en ese caso el jugador ya no tiene ganas de jugar nunca más, lo descarta y lo reemplaza por otro.

El juego es el camino para llegar más allá de donde se está, y responde a la pregunta ¿cómo lograrlo? El juego pone en evidencia la viabilidad de un proyecto (Scheines, 1998). Tiene su tiempo propio, la duración y los ritmos de los juegos están indicados por las reglas. Pero también hay ciclos arbitrarios que resultan de un código tácito entre jugadores especialmente en los juegos inventados y en los de ficción (la casita, los soldaditos). Cada juego simula una o varias situaciones existenciales relacionadas con los viajes, los sueños, las metas y otros. Si fuera posible hacer un relevamiento de todos los juegos que existen y que existieron, hallaríamos todas las situaciones que la vida puede plantear en ese contexto histórico y cultural.

Cada juego es un microcosmo perfecto, el medio en que aparece una y otra realidad, delimitada y con fronteras precisas, nada se gasta, ningún agente externo lo deteriora, es producto de la imaginación y la inventiva, todos los juegos resuelven situaciones elementales, hasta la muerte transita en el juego, dice la escritora, toma como ejemplo; expresiones del jugador “¡me morí!”, pero al rato nuevamente estamos de pie jugando, acaso ¿existe la frustración en el juego?

Relaciona las experiencias de juego con ese otro orden del mundo que funciona como un refugio imperfecto, lleno de fisuras que exigen respuesta. En él, nunca se vive la misma situación: todo cambia, todo aparece como nuevo y lo pasado ya quedó atrás.

Pero en el juego está la vida de cuerpo presente, *el jugador* en la lucha por el logro, las superaciones personales y de grupo, infinidad de situaciones en cada acción de juego buenas y malas, mejores o peores, todo es acción, tensión e intención. El jugador mientras juega es alguien con una identidad bien definida. Como dice la autora:

“El juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador, cada jugada se anudan unos con otros formando bellos dibujos que se hacen y deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sin sentido, del vacío” (Scheines, 1998, p. 25).

Un año más tarde expresa: “*No hay juego sin reglas*” (Scheines, 1999). En cada juego rige una legalidad propia, distinta a la del mundo de afuera. Es por eso que un jugador puede negarse a jugar, pero si acepta el desafío debe someterse a la regla del juego. La regla es el juego y los límites son las reglas.

Jugar es instituir el orden y aceptar con placer someterse a él. El juego no se produce ni siquiera arranca si los jugadores no se comprometen tácitamente a respetar sus reglas, básicamente depende de los jugadores. Hay dos formas de libertad en el juego: la absoluta al momento de tomar la decisión de jugar y la libertad condicionada por las reglas mismas. Estas son libertades que nos permiten emanciparnos y ser autónomos en ese mundo lúdico. Otro rasgo más que destaca de un jugador.

Hay juegos que son simulacros ya que no cumplen con los requisitos básicos de los juegos competitivos, para que exista la competencia entre dos rivales y tenga la jerarquía de un juego debe poseer las reglas como únicas y soberanas, el trato respetuoso entre rivales y la libertad de los jugadores de entrar al juego cuando ellos

mismos lo decidan. Un rival es un igual que respeta las leyes comunes que rigen para unos y para otros. El juego no posee enemigos, sí rivales.

En 1999 un año después a la publicación de su obra, en una conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, la investigadora argentina comenta:

“El juego es un tema inagotable e inacabable para el investigador. Huizinga se hizo eco de este pesimismo generalizado, el renacimiento fue la culminación de la cultura lúdica, a partir de entonces empieza a decaer hasta llegar al siglo XX, cuando el juego fue reemplazado por el puerilismo, y la competencia lúdica, por una agresividad y una violencia descontrolada que no tienen nada de juego. Esta idea de la ausencia del auténtico espíritu lúdico en la cultura fue retomada ya bien entrado el siglo XX” (Scheines, 1999, p. 1).

Su reflexión responde a este siglo, donde empieza a revertirse la condición del juego, pareciera que actualmente el juego goza de un prestigio inédito en la historia. En ese año, 1999, su declaración sobre el juego fue que se había instalado para quedarse y formar parte de la educación para siempre, como un recurso didáctico para enseñar desde su diversidad.

Consideraba que el juego había adquirido jerarquía de recurso para enseñar en los sistemas educativos y recreativos, en los adultos mayores, en capacitaciones de distintos campos profesionales de ayuda para los vínculos empresariales, sociales y políticos, como una manera sutil de sumar adherentes y reconocer el lado humanístico, de marketing y publicidad.

Por siglos hubo un desprestigio del juego (Scheines, 1999) se hizo hincapié socialmente, como si fuera un tipo de religión que oponía el juego al trabajo, se consideraba al juego como sinónimo de haraganería y de pérdida de tiempo. No obstante, esta vuelta de tuerca actual con respecto al juego que aparece como solución para resolver todos los males, es muy peligrosa, afirmó.

La multiplicidad en ese momento (año 1999) de los talleres de juego para diversas edades, momentos, objetivos, instituciones, visto como un juego multifacético y de moda, son talleres de falsos juegos, comenta. Porque el juego no es cualquier cosa, dice Scheines, tiene sus límites y sus reglas, y el juego es el juego y el deporte es el deporte, y la actividad desordenada es la actividad desordenada, y una cosa no tiene

nada que ver con la otra, es por eso por lo que su preocupación fue reflexionar sobre el juego y descubrir los límites.

Plantea un vínculo de contraste entre la vida y el juego. Una vez que terminamos de jugar, volvemos a la vida de todos los días, donde recuperamos el sentido histórico, los valores sociales, éticos y otros aspectos de nuestras vidas. Aclara que hay muchas formas de relacionarse con el mundo. En el caso del juego lo considera una forma muy peculiar de relacionarse con él al interrumpir el orden que rige la vida cotidiana, romper ese mapa que nos sirve para manejarnos en la realidad de todos los días, y sumergirnos en ella colmada de objetos tal como aparecen.

En sus palabras aclara que muchos estudiosos del juego y los deportes hacen esta diferencia en el deporte siendo un juego reglado y el juego como una actividad sin reglas, eso es falso, afirma:

“...no hay juego sin reglas. Una vez que nos desprendemos del orden de la vida cotidiana es necesario fundar un nuevo orden que es el del juego, o por lo menos acatarlo, si se trata de un juego institucional (fútbol, rayuela, etc.). Jugar es fundar un orden. El juego es la regla” (Scheines, 1999, p. 4).

En su teoría es crítica de cómo se presenta el juego socialmente y el lugar central que posee la regla como constructora del juego en sí. En la cultura lúdica de la sociedad humana, desde el caos se organiza y ordena por medio de las reglas, orden de sentido lúdico.

Algo más relevante para destacar en Scheines (1999) es lo que denomina antijuego: aquellas actividades que se presentan como juego, pero que son en realidad hostiles y prejuiciosas socialmente, cuyo significado daña el espíritu de la nobleza del mismo, porque no en todas se puede jugar lúdicamente. La autora fue muy crítica con las líneas de investigación de ese momento en las que el juego como objeto de estudio fue manipulado por la moda y el uso.

En este mismo capítulo, como se comentó en el inicio de este se analizó, además los aportes de otra investigadora argentina en el ámbito filosófico. En el año 2007, Cristina Ambrosini, docente de la Universidad de Buenos Aires y Universidad Nacional de Lanús, presenta su libro cuyo tema es “Ética y juegos” basado en una amplia recopilación de datos sobre su estudio, aportes de interés para quienes indagan en el tema de lo lúdico.

La obra se centra en el fenómeno del juego en relación con la ética, la toma de decisiones y el proceso de elaboración de reglas en la acción, argumentando en todo momento la conexión de lo lúdico y lo ético y estudiando importantes fuentes filosóficas, como Platón, Aristóteles, Pascal, Kant, Apel, Habermas, Elster, Rawls, como así también, Huizinga, Freud, Klein, Malinowski y literarias Carroll, Borges, Cortázar, desde distintos paradigmas para discutir o reafirmar los argumentos.

El libro de Ambrosini se presenta en ocho capítulos, su aporte es una reflexión ética sobre la situación del juego en ese momento. Fue sucesora de la obra de Graciela Scheines, formando parte del pensamiento filosófico contemporáneo.

Según Ambrosini, “El monstruo y el estratega” son dos modos de participar en el juego: en la creación de reglas o en el seguimiento y aprovechamiento de estas. Y la especificidad del fenómeno lúdico indicando que el jugador es libre en el juego y la ley lúdica instala un régimen de libertades, no existía antes de ella y solo es posible cuando es aceptada.

En el inicio de su obra Ambrosini comenta sobre la variedad de juegos que con el correr de los años permanecen, y como se fueron naturalizando a las distintas épocas y costumbres. Una noción de juego, pensada en la libertad de imaginar órdenes y respetar reglas.

Por años nos limitamos a jugar respondiendo a órdenes reglados omitiendo la posibilidad de ver algo más en ese universo lúdico tanpreciado y sentido, romper con este mandato social nos permite en palabras de Ambrosini:

“En definitiva, el juego se produce en un ámbito donde converge la creación junto con la convención. En alguno de los distintos sentidos que se le adjudican, el juego asocia, además, la presencia del límite junto a la facultad de inventar normas en el interior de tales límites sin perder de vista la presencia del azar y el riesgo” (2007, p. 14).

Es la acción de jugar en el jugador donde aparece el coraje, el cálculo, la audacia, el riesgo, la prudencia, un sistema reglado espacio ordenado donde se suspende el caos para dar lugar a la anarquía, donde las reglas definen el juego y de un modo imperativo pero arbitrario en su origen. Lo que está permitido y prohibido, implica trasgredir la regla o desconocerla dentro del campo de juego.

Es el jugador que respeta las reglas quien se somete libremente a la convención para que el juego tenga sentido en sí mismo, en donde la tensión está latente entre el deseo de participar y el respeto a la regla.

Ambrosini en su obra cuestiona a Huizinga la imposibilidad de definir el juego, aunque encuentra algunas similitudes en los juegos de índole social. La aclaración que expone en su obra sobre el juego, como una actividad libre que puede abandonarse en cualquier momento, pero que al formar parte de una actividad social aparece la obligación y al no formar parte de la vida corriente y ser una vía de escape de las obligaciones tiene el carácter de *como sí*.

Según la autora, a menudo se contamina de realidad sobre todo cuando se transforma en el ejercicio de un trabajo, ahí se observa la diferencia entre atletas profesionales y personas que juegan sin fin de lucro; no se pone en consideración el comediante ya que tiene beneficios económicos diversos y es quien no altera los caracteres formales del juego, pero si su espíritu.

“Todo aquel que participa libremente de un juego debe aceptar necesariamente la validez de las reglas que suspenden momentáneamente el orden cotidiano para imponer otro orden de carácter ficticio, donde puede participar la máscara, el disfraz, el misterio. Esto crea un factor de tensión o incertidumbre entre el aspecto competitivo y el elemento normativo de las reglas, lo que otorga cierto contenido ético a las acciones del jugador” (Ambrosini, 2007, p. 16).

Tensión que condiciona al jugador que interesa estudiar aquí, antes, durante y después, o sea en todo momento, la incertidumbre en la manera de actuar y definir su próxima jugada ya que el aspecto competitivo nos aventura a un nuevo desafío y el elemento normativo de la regla nos condiciona a una realidad.

La escritora observa dificultad en la obra de Huizinga en cuanto a la definición de los juegos, siendo su análisis relevante, se pregunta: ¿es posible una conceptualización distinguida y al mismo tiempo con dificultades?

Ambrosini centra su preocupación en el juego como fenómeno lúdico y rompe con la tradición platónica: el juego y lo serio, la diversión y el trabajo, la función biológica y psicológica de estos últimos cincuenta años después de la segunda guerra mundial.

En las características fundamentales considera la idea de un juego infinito que es impredecible, pero sí es admisible empezar el juego desde la nada misma, donde el

tiempo cumple un papel determinado en la estructura lúdica y hay un espacio donde jugar.

La presencia de reglas es necesaria para condicionar al jugador, donde aparece el sentimiento de tensión e incertidumbre con un desenlace, para llegar a un resultado que siempre es impredecible. Si bien, aclara que todo juego supone el riesgo de perder y la oportunidad de ganar, ambas prevalecen hasta el final. Es una característica que Huizinga destaca, la presencia de una conciencia lúdica a partir del orden ficticio que el juego instala.

Además, Ambrosini pone en discusión la clasificación de Caillois en sus cuatro categorías fundamentales mencionando la responsabilidad que acarrea el juego al hacer derivar de ellos toda la civilización, centrado en los juegos de competición y excluyendo los de azar que ocupan una parte fundamental en el universo lúdico.

A estas categorías fundamentales que estudió Caillois, Ambrosini las analiza de la siguiente manera:

El *Alea* es donde la competencia se instala, destreza para aprovechar la oportunidad que coloca a la suerte, de carácter antagónico al *Agón*, juegos de lucha donde se enfrentan rivales, noción que proviene de la ríver, con igualdad de oportunidades en fuerza muscular y mental, organizada por categorías.

Aclarando que la mayoría de los juegos de suerte son una mezcla de *Agón* y *Alea*. *Mimicry* es el juego de simulación o de ilusión que generalmente consiste en interpretar un personaje con escasas reglas, donde se privilegia la invención y la capacidad de crear representaciones. Y el *Ilinx* son los juegos que incitan al vértigo y a veces al pánico, elementos como el miedo, la audacia, la caída, la náusea, el movimiento brusco, la velocidad y la propulsión.

En el jugador la confusión de los sentidos y la falta de coordinación son los ingredientes perfectos según Ambrosini, que forman parte del fenómeno lúdico, aclarando que Caillois intenta destacar en los juegos las características antagónicas de los distintos tipos de juego. En el *Agón* aparece el conflicto el resultado depende de la destreza de los jugadores, en el *Alea* el jugador se entrega a la suerte que define el resultado.

La escritora destaca la escala que elabora Caillois en estos dos componentes *paidia* y *ludus* en el universo de los juegos. La primera dominada por la diversión, la

turbulencia, improvisación y despreocupada alegría, impone el reino de la fantasía y la creación de formas, dado por su raíz etimológica. *Ludus* es el extremo opuesto a la necesidad de someterse a convenciones arbitrarias e imperativas de tendencia adversa con la *paidia*, y es esta la que presenta los aspectos fundamentales del juego (actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada). Ambrosini los considera manifestaciones primarias del impulso lúdico, si bien no tienen nombre cuando aparecen las reglas los juegos identificables con sus elementos y espacios de juego, *el ludus*. Las competencias deportivas como el alpinismo, el skate, la lotería son actividades que emergen del espíritu lúdico donde prima el acatamiento y el respeto a las reglas.

Puede que estas últimas contribuciones de Ambrosini mencionadas permitan en este estudio explicar algunas relaciones de continuidad de lo lúdico en el jugador que se está formando como deportista. Con esto, culminamos el repaso por las investigaciones del siglo XX con autores que reivindican lo lúdico y continuamos en el siglo XXI donde transcurrieron investigaciones que contribuyen a la producción científica en Argentina en el campo de la Educación Física. Estos aportes se fueron apropiando desde diversas perspectivas de estudio, pero se ubican en el universo del juego y lo lúdico específicamente.

2.3. Lo lúdico en el jugar

Como se expresó en este último párrafo, se continúa en la misma línea de investigación donde se pretende claridad teórica en el análisis de los textos, recuperando categorías de estudio con una dinámica que se relaciona con la práctica concreta, ese ejercicio que volcamos en nuestro ámbito profesional en nuestra sociedad.

En esta misma perspectiva el investigador Víctor Pavía en Argentina, profesor de Educación Física egresado del Instituto Profesorado en Educación Física de Córdoba, licenciado en Actividad Física y Deportes por la Universidad de Flores y magíster en Teorías y Políticas de la Recreación por la Universidad Nacional del Comahue. Deja un volumen de producción académica en publicación de textos, conferencias y un detalle que no es menor, su compromiso en nuestro país con la formación de grado en las distintas universidades.

En el año 2005, publica “El Patio escolar: el juego en libertad controlada”, obra que muestra una interpretación de las cualidades del patio escolar y sus modos de uso como espacio cotidiano de recreo. El análisis se sitúa en el patio escolar en los aspectos

arquitectónicos, pedagógicos, recreativos y educativos, aportando elementos para poner en discusión los patios de recreo en las distintas instituciones educativas.

Y en el año 2006 publica “Jugar de un Modo Lúdico: El juego desde la perspectiva del jugador”, obra de interés en este estudio. Esta obra presenta un grupo de docentes investigadores del juego, objeto de estudio desde la perspectiva de los jugadores. Así inicia Pavía su escrito, que, aunque cuenta con un volumen de páginas no tan cuantiosas, su lectura es muy significativa para quienes estudiamos el juego y el jugar.

Los autores abordan algunos temas de interés en el estudio de categorías en todo aquello que aproxima al juego con lo ficticio, la construcción del escenario, el fluir desplegado del tiempo, los otros (haciendo referencia a los jugadores); estas son cuestiones que, desde la perspectiva del jugador, suelen tener mucha impronta en el entorno social.

Este es un libro que compila investigadores que conciben el juego como objeto primordial en sus aspectos culturales, sociológicos, educativos y modos de relacionarse. Se proponen secuencias de actividades lúdicas donde la prioridad central es el compromiso corporal y el sentido autotélico del juego, con un formato como propuesta pedagógica para quienes incursionamos en la enseñanza del juego y del jugar.

Pavía (2006) expresa claramente que el juego sólo es juego si es autotélico y es el modo particular de jugar un juego a conciencia de que se está jugando, un juego como ficción y aclara que significa tomar distancia con la realidad, un desobedecer el andar de la actividad cotidiana.

En la primera parte del libro, un juego de palabras con la palabra juego, trata sobre los vaivenes semánticos del término juego, tal como se expresa a continuación:

“Claro que, si bien los lingüistas reconocen a la polisemia como una característica universal común a muchos términos actualmente en uso, la frondosidad de significados atribuidos a “juego” ha logrado convertirlo –a pesar de su sonido frecuente y cotidiano- en una expresión extremadamente imprecisa. Es de los posibles malos entendidos que tal característica puede provocar en un texto como este, de lo que tendríamos que estar advertidos a partir de aquí” (Pavía, 2006, p. 37).

Expresa claramente que, para quienes se dedican al estudio del juego, terminan estudiando al jugador, lo que equivale a decir el juego con *los jugadores*. Lo más relevante es el sentido que estos jugadores le atribuyen al jugar desde la perspectiva de un jugador situado social, cultural e históricamente. Por el contrario, la interpretación de un espectador es una observación debatible.

Si bien el término *juego* indica muchas cosas, desde describir una acción, actividad, un artefacto, una instalación, Pavía (2006) intenta precisar a qué se hace referencia en su estudio cuando se habla de juego. Un juego que presenta dificultades al momento de estudiarlo y decir qué cosa es el juego.

El juego que analiza es una pequeña proporción de lo lúdico, que involucra una adecuada disponibilidad corporal con acciones de juego en el contexto de la regla, de interés en la presente tesis. Un juego donde los protagonistas centrales son el movimiento y el cuerpo, con jugadores que juegan con estos dos componentes: lo ficticio y lo autotélico en el marco de la regla.

Es por eso por lo que Pavía (2006) comenta sobre el interés en estas dos categorías, forma y modo como dos variables fundamentales para comprender el juego. La primera variable hace referencia a la actividad, el juego y los juegos, en la segunda variable el modo (“yo juego”), pertenece al jugador que está jugando.

En la primera variable dice lo siguiente; “Como forma interpretamos la apariencia singular de un juego específico. Su configuración general. Lo que lo expresa como totalidad organizada y empuja a los jugadores a respetar determinados requisitos de presentación y desarrollo (en sentido directo, formalidades)” (Pavía, 2006, p. 41).

Reafirmando el sentido propio del juego, de un juego específico y las reglas de este representativo y más explícito, el autor resalta los procesos de conservación de las formas y toma como ejemplo los tan queridos juegos tradicionales y populares para decirnos que es la estructura de superficie la que puede cambiar en función de los intereses y negociación de los jugadores.

En cambio, la estructura profunda de un juego hace que no cambie el sentido del juego, por ejemplo: la mancha colores y la mancha congelada son diferentes, pero siguen siendo manchas con características propias de un juego de persecución.

La otra categoría que presenta es el modo: “Veamos ahora el modo. Comparado con la forma, el modo es más subjetivo, más eventual, más lábil, más escurridizo. Por lo tanto, menos previsible para un observador externo” (Pavía, 2006, p. 42).

El modo expresa claramente la manera particular que adopta un jugador para jugar libremente, dice el autor que es una predisposición para jugar, es por eso que habla de un jugar aprehendido, además de la actitud y el deseo en mixtura con los componentes cognitivos, individuales, colectivos y afectivos del jugador que está jugando.

Estas dos perspectivas de estudio en forma y modo permiten incursionar en el estudio del juego. Pavía (2006) sitúa su investigación en analizar el modo, o sea: *desde la perspectiva del jugador*, más oculto y recóndito que el juego, preocupación para los profesionales que enseñan a jugar de un modo determinado o mejor dicho jugar de un modo lúdico.

El primer aspecto que aborda es el sabor a lo lúdico, el jugar con la emoción, pretensión que va más allá del adiestramiento de jugar por jugar. Según Pavía (2006) la búsqueda de la emoción se encuentra por encima del placer, búsqueda de un estado afectivo breve e intenso que puede ser alegría, miedo o tristeza, la sorpresa y otros componentes como son lo agonístico, el vértigo, la fantasía, la incertidumbre de que algo placentero llega en el jugar en plena ebullición y energía.

En este análisis, el investigador cierra comparando las emociones que genera el jugar, lo cual lo hace diferente de las sensaciones cotidianas. Porque el jugar transmite la sensación tranquilizadora de permiso y confianza, en una zona de riesgo ilusorio sabiendo que se trata de una situación ficticia, en donde se pueden acordar reglas o salir si se quiere.

El otro aspecto al abordar el jugar de un modo lúdico, es sostener la búsqueda de la emoción, que si bien el juego aparece con formato útil y serio condicionando al jugador, aclara que en nuestro ámbito sociocultural jugar significa participar de un juego, y debemos aceptar que están literalmente jugando. Lo que interesa discutir aquí es si lo hacen de un modo lúdico, modo que adopta un sujeto para decir que está jugando desde la perspectiva de un jugador. “Una perspectiva que generalmente cabalga sobre afirmaciones contradictorias y paradójicas, más fácil de percibir que de poner en palabras” (Pavía, 2006, p. 45).

Destaca las palabras “estoy jugando” que indican tanto la acción (un juego de rondas, de persecución u otros) como uno de los modos posibles de estar en ella (jugando con alegría y confianza de no hacer el ridículo, jugando en la incertidumbre, comprometido disfrutando en el mundo de la ficción y la fantasía, asumiendo responsabilidad de jugar en serio); esto es lo que hace diferente a un jugador, que juega de un modo lúdico.

Y muy distinto es aquel jugador que considera como que participó de una actividad que tiene formato de juego y lo tomó como compromiso, por ejemplo, juego por jugar, para estar con mis amigos, con mis compañeros, para estar en el grupo y tener el consentimiento y aceptación de mis pares. Así se constituye otro modo de participar en el “estoy jugando”.

Si juego de un modo lúdico, el autor evidencia claramente que se pone en juego la disponibilidad corporal con expresiones verbales y no verbales, en un juego como actividad protegida, pero de riesgo ilusorio aceptado para ir al encuentro de diversos momentos emocionantes en un contexto ficticio y de sesgo autotélico:

“Jugar implica siempre jugar-se, en el sentido de que es muy difícil que otro puede hacerlo por mí. Por lo tanto, es lícito suponer que en la posibilidad de entrar, mantenerse y salir autónomamente de esa zona de riesgo y exposición considerada “diferente”, mucho tiene que ver el grado de confianza y permiso de cada sujeto/ jugador”. (Pavía, 2006, p. 47).

Si bien el autor expresa que este jugar de un modo lúdico se aleja mucho de los juegos de competencia como modelo hegemónico en la búsqueda de emoción, vale preguntarse si es posible la presencia en el jugador de un modo lúdico agonístico, sin que se convierta en una situación arbitraria. ¿Es posible jugar con las emociones sin entrar en lo ficticio? ya que las reglas y normas de la actividad no se lo van a permitir al jugador, o como dice Pavía, van a condicionar al jugador. ¿Puede el jugador ingresar y salir cuando quiere de cada acción de juego?; ¿necesita de la confianza, el permiso de los otros y autonomía de libertad para actuar corporalmente?

Más allá de que lo considere una pérdida de autonomía y de permanente competencia con el otro, los interrogantes aquí aparecen y quedan abiertos para su análisis en el tercer capítulo, donde se desprende un eje de trabajo: la posibilidad de pensar jugar un deporte, ¿lo lúdico en un deportista?, ¿cuáles son los condimentos necesarios para ello? Si bien escapa de los procesos de enseñanza del deporte, va más

allá de su desenlace, se funde en el estudio desde la perspectiva de los jugadores que practican un deporte y que se puede analizar un modo lúdico de jugar.

En ese universo lúdico del jugador y el juego, Ivana Rivero inicia en la misma época sus investigaciones en nuestro país y continúa su producción científica acerca del juego y el jugar, donde ya no son huellas, sino raíces que se conciben como línea de investigación.

2.4. Un juego enraizado

El juego y el jugar hunden sus raíces, desde una perspectiva de estudio, en Argentina, donde hoy es posible hablar de una producción científica y académica consolidada.

En el año 2008, Ivana Rivero, docente de Educación Física y becaria CONICET de la Universidad Nacional de Río Cuarto, recibe su titulación de Magister defendiendo su tesis sobre juego. Rivero sigue la misma línea de trabajo de los autores mencionados en capítulos anteriores, y toma como referentes centrales en sus investigaciones a Huizinga y Caillois. Su mirada imbuida en su campo profesional, realiza aportes significativos a través de un corpus de estudio centrado en el juego y lo lúdico.

En el 2011, publica el libro titulado “El juego en las planificaciones de Educación Física”. En el prólogo, Pavía expresa brevemente los inicios de Rivero en una temática que representa una asignatura para los educadores del movimiento, en un campo disciplinar en plena metamorfosis. Este libro da a conocer una investigación de tesis titulada en el año 2012 “El juego y el jugar en la Educación Física que viene siendo”, centrada en la formación docente.

Esta obra permite revisar las formas de juego y modos de jugar en la formación docente en Educación Física, dejando registros de una didáctica comprensible en las prácticas concretas, sentidas, vividas, con emociones, recuerdos y expresiones. Se trata de divertirse sintiéndose en tanto cuerpo (Rivero, 2011) en ese mundo de la Educación Física, el cual no es el común de cualquier profesional de la educación: una profesión en lo cual poco se dice, pero mucho se hace en movimiento.

Sus aportes buscan identificar el juego motor con otros, aclarando cuál es el que interesa a la Educación Física. Este reconocimiento del lugar del juego y del jugar es fundamental en las planificaciones docentes de la asignatura y en decisiones que toman

los profesores de Educación Física: “proponer jugar y corregir”, para develar interrogantes que alimenten investigaciones futuras sobre el juego y el jugar.

La investigadora expresa que las prácticas sociales, como el juego se organizan alrededor de necesidades humanas que se desarrollan y afianzan en la sociedad. Estas se presentan en instituciones como el club deportivo, el gimnasio o la colonia de vacaciones gracias a la intervención del docente, quien distingue entre “el jugar por jugar” y “el juego como dispositivo”.

En el primer capítulo, aborda los vínculos más visibles entre el juego y la Educación Física. En él se destaca el siguiente párrafo:

“La presencia de una situación lúdica excede los límites del compromiso corporal, pues una persona puede jugar sin comprometer su cuerpo. Sin embargo, al tener el movimiento como centro de atención, el juego inherente a la Educación Física es el motor, marcando la existencia de una estrecha relación entre el grado de compromiso motor del juego y la alegría, el gusto que el juego despierta en el jugador” (Rivero, 2011, p. 33).

La segunda parte del libro se centra en las diferentes concepciones sobre lo lúdico, *“Debate sobre lo lúdico el juego y el jugar”*, se referencia a Huizinga y la idea central del juego como constructor de cultura; una herramienta generadora de significados profundamente incorporada a la identidad cultural. Aborda el concepto de juego como una actividad que acontece debido a la satisfacción que produce su misma práctica, lo que la hace sumamente divertida y significativa.

“Así la dinámica del concepto juego se presenta similar a una valija repleta, cerrada a costa de empujar y apretar, y que, si se abre al cierre, se desborda de significados que, en la misma maleta, la sociedad ha ido guardando con el transcurrir del tiempo” (Rivero, 2011, p. 45).

Rivero indaga en los vocablos latinos *jocus* y *ludus*, que dan origen en castellano a los conceptos “juego” y “lúdico”. Afirma que suelen utilizarse indistintamente, aunque encierran la distinción entre broma y entretenimiento, dos conceptos cercanos al juego, pero totalmente diferentes.

El *jocus* evoca broma y diversión, cercano al concepto de “juego”, pero en oposición a los pares, broma/seriedad, juego/trabajo, juego/deporte que se constituyen y construyen en las relaciones sociales. Analiza en el *jocus* la idea de broma que

involucra un contexto físico y social, porque exige un esfuerzo al jugador para divertirse. Implica en él una gran disposición para abstraerse y crear un mundo de ficción donde el error no impida la diversión.

La broma es una construcción social que adquiere matices de juego para el bromista, pero no para quien la recibe. Hay juegos similares a la broma, tanto el que propone como el que acepta jugarlo donde el objetivo no es solo divertirse, sino obtener el placer que otorga la satisfacción de ganar, debido a sus características agonísticas.

Rivero (2011) deja explícito que estas formas de entender el juego se acercan demasiado al deporte: al ser dos bandos que luchan por un resultado, siendo la habilidad de las partes el condicionante del desenlace, se organizan de modo tal que el beneficio de un grupo se opone al perjuicio de los otros, en eso se parece a la broma.

En cambio, el vocablo *ludus*, evoca una disposición personal que le permite identificar en la persona que lo que se está haciendo lo divierte.

“Es el propio hacer o decir el que le hace pasar el tiempo sin notarlo, lo moviliza a sentirse entre-tenido, contenido entre los polos de la tensión emotiva; es permanecer en el equilibrio perfecto oscilando entre la creación y el sostenimiento de un estado de fascinación y la vuelta repentina a la realidad, a ser de nuevo el mismo de siempre (Rivero, 2011, p. 47).

La autora concluye que el primer término *jocus* es más cercano al deporte por su tinte agonístico, mientras que el segundo *ludus* se desprende de la actividad de jugar por completo, a la diversión y da origen a la expresión lúdica que es muy común su uso en la Educación Física. Ambos términos suelen usarse indistintamente, lo que genera una contradicción entre el *ludus-jugar* y *jocus-deporte*, entre “jugar por jugar” y “jugar para”.

Una de las conclusiones que se desprende de su obra es que lo lúdico refiere al juego y no al jugar en la Educación Física, ya que este último hace referencia a la acción de los estudiantes durante la participación, donde se proponen tanto juegos como “no-juegos” (Rivero, 2011).

En el año 2012, la escritora con gran compromiso y responsabilidad en la producción científica presenta su defensa de tesis doctoral “El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física”, publicada en la Universidad Nacional de la Plata. Este estudio que presenta un

volumen importante en la selección y desarrollo de referentes teóricos nacionales e internacionales. Sus contribuciones ponen en evidencia algo más: la perseverancia en el campo disciplinar “Educación Física”, siendo su formación de posgrado en otro campo profesional.

La tesis doctoral responde a una investigación cualitativa cuyos aportes tienen relación directa con la didáctica del juego y el jugar en el ámbito de la Educación Física. Se analizan situaciones de juego iniciadas voluntariamente en tres contextos de intervención profesional: escuela, club y colonia de vacaciones. Para habilitar la discusión, se estudia también el discurso de los docentes en dichos ámbitos.

Del desarrollo de esta tesis, resultan relevantes los aportes sobre el juego como objeto de estudio y lo lúdico. El primer capítulo se sumerge en los antecedentes teóricos sobre el juego, la línea de investigación y el lugar de vacancia en que se inserta la tesis. En el siguiente capítulo se desarrollan los supuestos ontológicos, epistemológicos y metodológicos en el estudio de lo lúdico y las decisiones metodológicas para el trabajo de campo.

La búsqueda de precisión se centra principalmente en el juego en sí mismo, se encontró que más allá de la forma de los juegos elegidos, los jugadores sitúan su interés en la actitud, el modo y lo lúdico circunscripto por líneas de estudio que más adelante se desarrolla.

Si bien en esta tesis se evidencia de interés la acción de jugar y lo lúdico, esto sólo es construible en el instante que los participantes interactúan entre sí, la autora sostiene:

“En esta investigación se parte de la idea que el juego es una construcción social, de modo que nace y se sostiene en y gracias a la interacción de los participantes. Aun cuando una persona elija jugar solitariamente, tendrá incorporada la noción de estar jugando y no haciendo otra cosa gracias a la vivencia de situaciones de juego con otros que le han permitido construir esta noción” (Rivero, 2012, p. 25).

Por lo tanto, realiza un corrimiento en el marco teórico que ofrecen las distintas teorías del juego, cuya preocupación inicial no atiende a la acción de jugar, pero sí recupera ideas que permiten acceder al sentido que los jugadores asignan a sus acciones: el estar jugando. Aclara cómo la Psicología ha influido en la Educación y en la Educación Física viendo al juego como un entrenamiento de instintos heredados o como conducta adaptativa

Mientras que su tesis pone el foco en lo lúdico, como un componente del juego divertido, alegre, oscilando entre la libertad y la regla (Rivero, 2012). Contiene, además los antecedentes sobre lo lúdico, un análisis en Huizinga y Caillois.

“Es difícil hablar de lo lúdico; sin embargo, se sabe que tiene relación con el juego, con la diversión y el estar jugando con otras personas. En principio, se puede decir que no tiene aspecto de sustantivo, aunque se lo utilice como tal, pues la simple mención sin artículo hace que luzca incompleto (hablar de lúdico no alcanza para entender de qué se habla)” (Rivero, 2011, p. 63).

El concepto de lúdico nace de la expresión latina *ludere*, significado que responde a la idea de jugar y deriva de *ludus* (diversión, placer, entretenimiento) y la actitud constante de búsqueda de acción colectiva. Si bien la autora centra la atención en coincidencia con Huizinga, en que el juego es una actividad, esto se vuelve difuso cuando entra a una situación de enseñanza, cuando aparece como dispositivo propuesto por una persona y que en su aspecto formal además es una acción, haciendo referencia a las decisiones que toman los jugadores al momento de jugar.

Retoma en Huizinga, la dificultad que presenta como objeto escurridizo y su resistencia al análisis, en su obra habla sobre lo lúdico y el juego, son lo mismo. La diferencia la expresa, cuando describe las características del juego en general y del juego social, sistematizado, disciplinado propio del deporte donde se esfuma bastante lo lúdico (Rivero, 2012).

Este aspecto responde a necesidades o intereses personales, a la construcción colectiva que tiene lugar en la situación lúdica, cuestión que engrosaría las nociones de acción colectiva y reglas del jugar.

En esta investigación, lo lúdico es abordado en un análisis de los conceptos utilizados para posicionar la noción de juego, no es casual que el término lúdico ofrezca dificultades para ser conceptualizado tal como queda explícito en esta cita:

“Así, aunque en castellano se pueden identificar dos palabras para este universo: juego y lúdico, la sociedad ha decidido encerrar en el primero el significado de ambos. Se utiliza el concepto juego para nombrar tanto aquellas actividades ligadas a la esfera agonística o deportiva como aquellas pertenecientes a la esfera lúdica” (Rivero, 2012, p. 102).

La investigación busca acceder al modo lúdico de jugar, se sospecha que, en los juegos voluntariamente iniciados por los jugadores, y a diferencia de los juegos propuestos por un docente, la intención y decisión de los jugadores condicionan la forma y el modo de jugar, nociones que toma de Pavía (2009).

La tesis cierra con seis afirmaciones donde el orden no implica el grado de importancia de dichas conclusiones, todas responden al estudio de las situaciones de juego. En esta tesis es de interés analizar las cuatro primeras conclusiones como aportes para esta investigación.

En la primera conclusión afirma que “lo lúdico es diversión”, ya que se muestra como una oscilación entre la máxima emoción y el aburrimiento. Al momento en que los jugadores se apropian de lo que están haciendo y diciendo, se esmeran en divertirse y divertir a sus compañeros. Oscilación que implica habilidad de quien invita a jugar o tiempo de organización entre los jugadores,

“Es un proceso que por momentos se vuelve muy emocionante y por momentos decae al extremo de poner en riesgo la posibilidad de jugar. Esta fluctuación hace que los jugadores se sientan entretenidos, contenidos entre el éxtasis y el abandono” (Rivero, 2012, p. 186).

Para divertirnos no es suficiente con tomar distancia del mundo habitual. El juego es diversión, la risa, el grito y los movimientos corporales se vuelven expresión de estar jugando, los jugadores asocian el juego a la diversión y para divertirse necesitan jugar con otros: “La diversión remite a una sensación agradable de liberación alcanzada en la acción que se está realizando con otros en ese instante y que corre el riesgo de desvanecerse al mismo tiempo en que va apareciendo” (Rivero, 2012, p. 188).

Este estudio da continuidad a las investigaciones desde la perspectiva del jugador, porque lo piensa desde su propia participación. Se puede observar, dice la autora, que en los juegos motores con otros la sorpresa y el desafío son las dos fuentes que generan diversión, el jugador se compromete enteramente “en hacer como si”, para invitar a otros a jugar utilizando dos estrategias para hacerlo, “sorprendiéndolo” con alguna acción de movimiento gestual o con palabras, es decir: invitando a poner en juego su competencia y habilidad.

Si se analiza la acción de juego aparece otro rasgo que hace a la “tensión emotiva” con ese mundo de emociones complejo de descifrar, pero, como dice Rivero en “constante oscilación”, entre movimientos, risas, corridas, gritos, momentos

reflexivos y apaciguados, entretenidos, aburridos. Tensión que se sostiene en todo momento y que expresan los jugadores, registra el grado de diversión cuando “están jugando”. La diversión está asociado a la risa, “a una risa muy especial” en el juego motor con otros, que pueden ser reconocidas como lúdicas y que muestra la actitud compartida de despojo de las convenciones sociales, donde se entrega al devenir colectivamente construido.

En la segunda conclusión afirma que “lo lúdico es también apariencia”, donde hay ruptura de pactos, convenciones, y apertura de un escenario que presenta una aparente realidad sobre la realidad cotidiana, “hacer como si” según Huizinga, y que sólo es comprensible para quienes se involucran.

Rivero aclara que, aunque la apariencia es un proceso individual comprometido con la imaginación, la fantasía y la experiencia, lo lúdico aparece como un proceso colectivo de creación de un nuevo sentido a las acciones ya conocidas, la función de un jugador no alcanza para sostener la “ludicidad” de la situación, requiere de acciones sorprendentes y desafiantes por parte de los jugadores y de la imaginación.

Se aparta la imaginación, su significado implica situaciones pasadas que son pensadas con anterioridad y no implican su realización, “Mientras tanto lo lúdico se relaciona con sorpresas agradables, gustosas, que por alentar la participación de los demás son esperadas y deseadas por los jugadores, y lo vivido no se considera una versión deteriorada a la verdadera” (Rivero, 2012, p. 196).

Lo lúdico es acción, movimiento en construcción que tiene lugar en la misma acción y que la palabra fantasía es reemplazada por imaginación de un entorno social. Imaginación que tiene la facultad de dejar registro de las cosas en la consciencia, de convertir en imagen lo percibido. Por lo tanto, dice la investigadora, lo lúdico es producto de la imaginación y de la ilusión, porque implica no sólo la separación del mundo habitual, es la esperanza cuyo cumplimiento parece especialmente atractivo, ilusión que lleva consigo una connotación positiva, optimista, deseable y gustosa que expresa mejor la ludicidad de una situación en acción, montando la ficción.

La tercera conclusión: “lo lúdico es acción colectiva”, proceso que se genera por la coordinación de las acciones de los jugadores. No está pensado estratégicamente ni se prevé la situación que genera saber que el otro actuará de manera tal que siempre se podrá intervenir, el hacer y decir será aceptado en el grupo para divertirnos. Lo lúdico es una construcción con otros que va más allá de un entendimiento de palabras, se siente y se percibe.

Las personas pueden comportarse de acuerdo con lo establecido por las reglas de un juego ya instituido, lo que define el estar jugando es el compromiso del jugador con la acción que está realizando.

“A pesar de los significados que el concepto juego ha ido ganando a lo largo de la historia por el uso que la comunidad de habla castellana ha hecho de él, un núcleo de significado ha permanecido estable alrededor de la acción de jugar” (Rivero, 2012, p. 208).

Como una actividad organizada con reglas que permiten la negociación y la presencia o no, de un nuevo sentido que va construyéndose en la acción a medida que suspende todo motivo o razón que explique dicho proceso. El juego se presenta entre las actividades y la decisión a actuar, irrumpe la imaginación, haciendo posible nuevas asociaciones donde confluyen comportamientos instalados por normas instituidas y donde puede crear nuevas alternativas, de generar sorpresa, en una suerte de tensión donde el jugar aparece en constante oscilación.

La cuarta conclusión es: “lo lúdico se da en una mixtura de cuerpo y lenguaje”. Tanto los gestos como los movimientos corporales pueden ayudar a alimentar la ludicidad en una situación, pero no alcanza para descubrir la intención de tomárselo como si fuera un juego. El lenguaje es quien sella la intención de los jugadores aun cuando se dice una cosa y se hace otra. Tanto las acciones verbales como corporales suelen ser imprecisas y poseen diferentes sentidos, es el contexto el que permite comprender la intención. Afirmando que además de conocernos para jugar debemos compartir similares costumbres y hábitos (la dimensión cultural).

“En la comunicación entre jugadores se acompasan palabras, gestos y movimientos, para crear y sostener una situación particular que la comunidad en que están insertos les va enseñando a reconocer (nominal y afectivamente) como estar jugando y que les permite entenderse en que lo que están haciendo es tomado por ellos como un juego” (Rivero, 2012, p. 218).

La autora centra el análisis en dos temas para abordar el entendimiento entre los jugadores cuando se dicen estar jugando: las reglas del juego y una regularidad en las intenciones, emociones y creencias entre los jugadores, las reglas del jugar recuperando los usos en Wittgenstein (2004). De esta manera, lenguaje y movimiento corporal al jugar se acoplan con ductilidad para crear un nuevo sentido que se desprende del habitual.

En el juego el uso del lenguaje se vuelve doblemente ambiguo, sistema simbólico de origen social con la dificultad para descubrir lo que el otro me quiso decir, al estar con otros, al ser con otros asignando al lenguaje verbal un lugar privilegiado en la construcción de sentido en una situación que no sería tal sino es corporal. Nos da libertad para decidir y actuar, comprometer al otro a estar jugando y permitirse jugar con otros, dinámica que atrapa en la acción de jugar en ese mundo lúdico en el que no todos nos permitimos estar.

Estas cuatro conclusiones son aportes pertinentes para esta tesis doctoral. Sin actuar como una réplica en su estudio, pero tratando de sostener con claridad y recuperar contribuciones que permitan avanzar en la temática posterior.

Luego, en el año 2016, Rivero publica “El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois”. Texto donde aparecen interrogantes sobre el juego, la cultura y lo lúdico, que nutren la línea de estudio del juego desde los jugadores, con las obras del “Homo Ludens” en Huizinga, y “Los juegos y los hombres” de Caillois.

En un capítulo del texto hace referencia a la maduración de la idea de juego en Huizinga donde aclara que no parece haber resultado enteramente del trabajo solitario, sino que se fue enriquecido por el intercambio académico con intelectuales liberales autoexiliados en los tiempos de la Guerra Civil española en los años 1936 y 1939. En esos años, en la Universidad de Leiden, Huizinga dicta un ciclo de conferencias de las que participa su amigo Ortega y Gasset. Al respecto, Rivero (2016) dice:

“Quizás sea éste su mejor referente de la característica lúdica de hacer «como sí» en el juego de la vida político-social, ya que se pronunciaba políticamente a favor de Franco para lectores de otros países, pero guardaba silencio en la convulsionada España como garantía de independencia (pues había alimentado el liberalismo español)” (p. 5).

Allí, Huizinga presenta un escrito sobre el juego que luego formará parte del libro “Homo ludens”. La autora hace referencia a reconocer la audacia de tomar al juego como tema de conferencia, lo que llamará “la esencia del juego” y presenta una idea que tiende a despegar el concepto de juego de la noción de deporte. Según las investigaciones de Rivero 2016, la noción de deporte inspiraba algunos escritos, ya publicados por Ortega y Gasset.

“Estos escritos pudieron haber alimentado, aunque no direccionado, las reflexiones de Huizinga sobre el juego. A pesar de la autonomía de las obras, se

encuentran resabios de la existencia de un diálogo enriquecedor para ambos autores. Así como, en afirmaciones puntuales de Huizinga sobre el juego, se transparenta la definición de deporte de Ortega y Gasset, también se puede percibir cómo este autor llega a una consideración del arte moderno muy próxima a lo lúdico en Huizinga” (Rivero, 2016, p. 5).

Es decir, el deporte ha sido un tema recurrente en Ortega y Gasset (1943) y ha impactado en la noción de juego en Huizinga. Las obras de Ortega y Gasset reflejaron su concepción del deporte como fenómeno cultural que movilizó al hombre desde sus orígenes hasta la actualidad. Fenómeno complejo de consideración y análisis particular en el campo de la Educación Física, al igual que el juego.

Hasta aquí se presenta un capítulo con amplias presunciones, que pone en evidencia investigaciones previas en el juego y lo lúdico, con un análisis de interpretación personal que da identidad al deporte en Ortega y Gasset (1943), tema que se desarrollara en el segundo capítulo de antecedentes teóricos.

CAPÍTULO 3

LO QUE SE HACE Y SE DICE ACERCA DEL DEPORTE

“El deporte, la guerra y las emociones tal vez parezcan el saco viejo donde se guardan los temas olvidados, pero si reflexionamos sobre ello un momento veremos cómo se traslapan entre sí y hasta puede que de manera significativa” (Dunning, 1992, p. 13).

Otra actividad humana y fenómeno social de interés en este estudio, por sus antecedentes y particularidades, es el deporte. Se presenta en la vorágine de la vida de manera diferente al juego y de manera muy desigual, pero quizás tengan similitudes y semejanzas. Compete al campo de la Educación Física su estudio y es un objeto que ofrece diversión, competencia, dinero y pasión. Ha convocado y convoca a multitudes de personas con diferentes intereses en todos los tiempos y épocas.

Un *deporte* tan desvirtuado, estructurado, reglamentado y politizado. Pragmático con acciones concretas funcionales a la vida diaria, con cuantiosos estudios biológicos en la medicina y polémico en los medios de comunicación, comentaristas deportivos y exjugadores profesionales reconocidos por la sociedad, ¿cómo puede romper ese muro para pensarlo objeto de estudio en el campo de la Educación Física?

Siempre está atravesado por tensiones que lo ponen en la discusión y es objeto de manipulación en su accionar social día a día con eventos deportivos, publicidades de empresas y campañas políticas. Por otra parte, los medios de comunicación con publicidades, notas y entrevistas evidencian con claridad muchas veces la desatención del sentido y significado de estas actividades deportivas, las cuales son utilizadas como marketing para distintos fines. El deporte se ha transformado en un tema mediático discutible y popular, ignorando el valor de sus atributos en el escenario social.

En la revisión de publicaciones científicas sobre deporte es posible distinguir un deporte educativo, otro competitivo y un tercero recreativo, los cuales se presentan con diferentes modalidades de disponibilidad corporal, objetivos y fines. Por ello, surge el interrogante ¿en qué momento se puede pensar consolidado a una teoría y lejos de ser un fenómeno social de usos múltiples? para que no se vicie, se desvanezca en diálogos o discusiones carentes de argumentos, y se desvirtúe su sentido y su naturaleza.

Se concibe en este estudio al deporte, no como un lugar de adiestramiento o de alto rendimiento, sino como una actividad humana imprescindible para los sujetos sociales donde se pueden adquirir competencias y habilidades que van más allá de las físicas. Se aborda el deporte desde la perspectiva de los jugadores, recuperando investigaciones de Ortega y Gasset (1943) como primer antecedente teórico, sintetizando su posicionamiento respecto a su teoría, ciencia y temas relevantes que proporcionan un contexto teórico, para entender mejor esta investigación.

3.1. Los primeros registros del deporte

Desde este paradigma la investigación pretende entrar en diálogo sobre la noción de deporte, que cobra sentido en las obras y registros de Ortega y Gasset (1943). Este es un filósofo español poco y casi nada referenciado en las investigaciones de Educación Física y el deporte en Argentina, con un posicionamiento acerca de la ciencia; en sus estudios sobre deporte y sus relatos de vida en los procesos históricos, sujetos a las diferentes culturas.

Y algo más: fue amigo de Huizinga con quien compartía momentos de espacios académicos y de estudio. En sus indagaciones, Rivero (2016) muestra los indicios de una línea de trabajo que se menciona en el capítulo anterior, y que inicia supuestos teóricos filosóficos y sociológicos que responden al campo de las ciencias sociales.

En este capítulo se pone en conocimiento una biografía breve de Ortega y Gasset (1943) que vincula sus investigaciones desde una perspectiva filosófica y visibiliza su relación tan próxima con Huizinga, en otro campo de investigación donde la cultura y la actividad humana fueron el punto de encuentro entre ambos científicos para una sociedad libre.

Ortega y Gasset nace el 9 de mayo de 1883, en una familia de la alta burguesía en Madrid, sus estudios los transita en la Universidad de Deusto y la Universidad Central de Madrid. Viaja en 1905, 1907 y 1911 a Alemania, donde estudia el idealismo, base de su primer proyecto de regeneración ética y social de España. Es catedrático de la Escuela Superior de Magisterio de Madrid, y de la Universidad Central de Madrid en 1914, año de inicio de la Primera Guerra Mundial.

Ortega y Gasset desarrolla una filosofía original de la razón vital e histórica, tomando como fundamento el hecho de que la vida humana de cada cual es la realidad

en la que radican el resto de las situaciones, punto de partida de toda filosofía. Es un raciovitalismo orteguiano⁷ crítico con la tradición española.

Con el tiempo, muchos de sus artículos periodísticos se constituyeron en libros; entre ellos mencionamos: España invertebrada (1922), El tema de nuestro tiempo (1923), La deshumanización del arte e ideas sobre la novela (1925), La rebelión de las masas (1930) y los ocho volúmenes de El Espectador (1916-1934) continuando con las Meditaciones del Quijote. En los años treinta, la obra de Ortega y Gasset empieza a ser conocida en todo el mundo, especialmente en Estados Unidos y Alemania.

Luego expone su programa a manera de introducción desde una modernidad latina alternativa. Y en el año 1916 viaja hacia Argentina, lo que sella de forma decisiva su trayectoria profesional y sus relaciones culturales con Iberoamérica.

Es un investigador preocupado en el análisis de su época: su obra El tema de nuestro tiempo fue muy consistente en la necesidad de superar el idealismo y volver a la vida, núcleo de su teoría de la razón vital. Esta es fruto de la nueva sensibilidad que advierte en el siglo XX, ejemplificada en el arte nuevo como La deshumanización del arte (1925).

En el año 1929 se involucra en el curso titulado ¿Qué es filosofía? y en 1930 publica La rebelión de las masas, de gran repercusión internacional. Su posicionamiento consiste en no formar parte de ningún partido y tiene que exiliarse en 1936, de París a Argentina (entre los años 1939 a 1942) y finalmente, a Lisboa. En esta ciudad escribe buena parte de lo que se considera su obra posterior: Velázquez, Sobre la razón histórica, El Leibniz, El Hombre y la Gente y Epílogo.

Posteriormente, regresa a España con su familia para promover el Instituto de Humanidades. Muere en Madrid el 18 de octubre de 1955.

Ortega y Gasset es un filósofo intelectual que considera necesario incrementar el nivel cultural del pueblo, convencido de la libertad que necesita. Así su filosofía se presenta transparente en el intento de superar el idealismo moderno sin caer en el realismo⁸, ni en el relativismo⁹, piensa que los conceptos esenciales de la filosofía deben

⁷ Son dos perspectivas importantes en las que se sitúa el ser humano, la vida y la razón. Ortega y Gasset (1923). Obra: El tema de nuestro tiempo.

⁸ Corriente filosófica con varias líneas de pensamiento, afirma que los objetos existen con independencia del observador.

⁹ Corriente filosófica donde todos los puntos de vista son igualmente válidos, por lo tanto, toda verdad es relativa a cada individuo, es particular.

ser sustituidos por los descubrimientos de su filosofía raciovitalista¹⁰. Donde antes se decía “ser”, ahora hay que decir la realidad esencial de “cada vida humana”, expresión que muestra la actividad humana en sociedad. Donde se decía “existir”, por el solo hecho de estar, hay que decir “vivir” y donde se decía “coexistencia” por el solo hecho de comprender, hay que decir “convivencia”, compartir con otros, disfrutar con otros, hacer con otros.

Esa convivencia con otros, ese compartir, disfrutar y hacer con otros es lo que refleja en sus escritos Ortega y Gasset, en todos los hechos y sucesos históricos: aquello que es indiscutible y verídico, aquello que forma parte de lo cotidiano de las acciones esenciales de la vida humana. Una ciencia verdadera y real es su preocupación en ese tiempo. Actualmente, esto es un paradigma latente en el campo de las ciencias sociales, cuando se presentan investigaciones específicas y bien concretas, por ejemplo, en estudios de casos.

Para este pensador, el valor o eficiencia de la verdad se aferra al hombre que lo piensa, cuando coincide con su idiosincrasia, con su carácter y deseos. Aunque no sea verdadera, aunque carezca de valor objetivo, posee una eficiencia subjetiva, dando satisfacción intelectual a los sentimientos y emociones, aclarando que se fusiona con la verdad, con la vida y las acciones vividas en hechos, expresiones y dichos cotidianos. Al respecto, destacamos la siguiente cita:

“Dos usos de rango diferente tiene en la ciencia la metáfora. Cuando el investigador descubre un fenómeno nuevo, es decir, cuando forma un nuevo concepto, necesita darle un nombre. Como una voz nueva no significaría nada para los demás, tiene que recurrir al repertorio del lenguaje usadero, donde cada voz se encuentra ya adscrita a una significación. A fin de hacerse entender, elige la palabra cuyo usual sentido tenga alguna semejanza con la nueva significación” (Ortega y Gasset, 1966, p. 384).

Es válido recuperar en este estudio su posicionamiento con respecto a la ciencia para dar credibilidad y aumentar la validez de esta indagación. El autor destaca lo importante que es para las investigaciones en el mundo científico su colaboración con el progreso técnico.

¹⁰ Ortega y Gasset define el raciovitalismo como una síntesis entre la razón y la vida. Corriente filosófica que entiende a la vida como la realidad fundamental, la razón una herramienta para comprenderla y la experiencia para entender la realidad.

Según Ortega y Gasset (1966) no es problemático, ni milagroso, y toma como ejemplo la multiplicación de los laboratorios y su mejora día a día en las condiciones para los investigadores y en sus resultados: pueden pronosticar la curación del cáncer, la tuberculosis, la invención de nuevas formas de energía que disminuyan el esfuerzo humano. Pero este es un tipo de ciencia, “la técnica” afirma el filósofo, hacia la cual es digno el entusiasmo de las multitudes; que no se las defraude y se las estimule a dedicar procedimientos con resultados que interesen y que ofrezcan soluciones. Al respecto, se incluye la siguiente cita:

“Pero el arte y la pura ciencia viven de ser problemas, y sólo pueden interesar sinceramente a gloriosos equipos de aventureros. No fundemos las cosas sino en la sinceridad, tierra firme. Pero se dirá que también ellas necesitan medios, auxilio social. Perfectamente. Que le sean proporcionados por grupos particulares de la sociedad” (Ortega y Gasset, 1966, p. 440).

Para el investigador, la ciencia pura no se propone ninguna aplicación inmediata: existe el hecho gigantesco de que la civilización europea fue la que ha obtenido mayor dominio material y práctico sobre el mundo en ese tiempo, y afirma que ha sido a la vez la civilización de la matemática más irreal y profunda.

Destaca la importancia de la ciencia experimental, dejando de lado la jerarquía de conocimiento. Considera a esta necesaria y de interés para la vida de todo el mundo como utilitaria, más allá de un conocimiento referido a las ocupaciones serias como son la política y la industria en general, el derecho y la economía a los que Ortega y Gasset (1916) llama puros formalismos con tendencia a concebir las cosas desde su aspecto externo.

La ciencia, según el autor (la mejor ciencia), es la filosofía. Comenta: nada sorprende si se conoce que la filosofía se inventó por unos viejos sonrientes en conversación con los muchachos que salían del gimnasio jugueteando delante de sus maestros. Y sugiere la lectura de Lysias¹¹ para una mejor comprensión de los estudios de la época. La preocupación de Ortega y Gasset por la sociedad en ese momento era que el mundo antiguo sólo produjo una técnica escuálida y torpe, una de las causas más concretas de su decadencia, ya que no cultivó la matemática y el pensamiento con

¹¹ Ortega y Gasset, sugiere la lectura de Lysias: orador ateniense dedicado a la enseñanza. Su obra, discurso de estilo literario, se caracterizó por la corrección, la sencillez y la elegancia propia de los autores áticos. Por lo que ha sido considerado como el máximo exponente del aticismo, a partir del siglo I después de Cristo, la prosa romana sufrió el influjo del aticismo e imitó la lengua y el estilo de los grandes prosistas clásicos (Valdez Cuba, 2015).

suficiente *alegría deportiva*, concepto que Ortega y Gasset desarrolla en su ensayo *Meditaciones del Quijote* (1914). Se refiere a la actitud y el espíritu que caracterizan la práctica deportiva en su forma más auténtica y pura.

En las expresiones metafóricas del siglo XX cuando se refleja el gran desarrollo del deporte, Ortega y Gasset (1983) lo considera como un elemento cultural propio de las sociedades modernas incluso sostiene, es el origen del estado. Una forma superior de existencia es la del espíritu deportivo, donde el filósofo espera que de la sociedad broten nuevos ideales que arrebatan a la desilusionada Europa.

Esta sensibilidad deportiva sienta sus bases en la nueva ética fundada en la ilusión del ser, contra toda ética utilitarista del trabajo. De goce desinteresado, de disfrutar el deporte por sí mismo, sin buscar la fama o el dinero, con espíritu de aventura, con una actitud de exploración y descubrimiento, sin temor al riesgo o al fracaso. Una entrega total, comprometiéndose plenamente sin limitaciones y en armonía entre cuerpo y espíritu, integrando la dimensión física y la dimensión espiritual en la práctica deportiva, para la unidad y coherencia entre ambas.

Para Ortega y Gasset (1925), el predominio del deporte físico en ese tiempo con su “tono de alegría muscular” (así lo llamo), es una filosofía del tiempo presente, ocupada por esa sociedad que, después de una etapa de trabajo (la cual considera triste) dominada por la idiosincrasia del burgués y el obrero, pasa por una etapa de puerilidad y juventud, sin la satisfacción del disfrute en la práctica del deporte.

Para el autor son tiempos de la historia del olvido del ser y el sin pensar científico de la vida. En su escrito plantea un interrogante sobre lo exagerado en lo estético del cuerpo físico. El filósofo dice que la nueva biología y las recientes investigaciones históricas invalidan el mito y proponen una idea distinta de la vida, afirmando una ceguera congénita donde el hombre de esa época tuviera sólo ojos para los hechos como fenómenos de utilidad y adaptación.

En esos hechos diarios identifica dos formas de actividad:

“Así, pues, podemos distribuir los fenómenos orgánicos animales y humanos en dos grandes formas de actividad: una actividad originaria, creadora, vital por excelencia que es espontánea y desinteresada; otra actividad en que se aprovecha y mecaniza aquélla y que es de carácter utilitario. La utilidad no crea, no inventa, simplemente aprovecha y estabiliza lo que sin ella fue creado” (Ortega y Gasset, 2011, p. 261).

Esta cita permite comprender su vínculo estrecho con Huizinga, la cultura y el juego, tomando la categoría de *actividad creadora*, vital originaria espontánea y desinteresada, dejando de lado las formas orgánicas, pues son anhelos de la vida humana, dicho por el autor.

En esta categoría de actividad creadora posiciona al deporte, atendiendo sólo a las acciones de la vida plena que nos aparece siempre como un esfuerzo, pero que es de dos clases. El primero, el esfuerzo que hacemos por la simple delectación de hacerlo, tal como se expresa aquí:

“Esto nos llevará a transmutar la inveterada jerarquía y considerar la actividad deportiva como la primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante en la vida, y la actividad laboriosa como derivada de aquélla, como su mera decantación y precipitado. Es más, vida propiamente hablando es sólo la de cariz deportivo, lo otro es relativamente mecanización y mero funcionamiento”, (Ortega y Gasset, 2011, p. 262).

Esta mecanización y mero funcionamiento son segundo esfuerzo, obligado por una necesidad impuesta y no inventada o solicitada por nosotros que nos apura y arrastra.

“Y como este esfuerzo obligado, en que estrictamente satisfacemos una necesidad, tiene su ejemplo máximo en lo que suele el hombre llamar trabajo, así aquella clase de esfuerzos superfluos encuentra su ejemplo más claro en el deporte” (Ortega y Gasset, 2011, p. 261).

Estas son expresiones que revelan a la actividad deportiva como una actividad creadora y primaria, el trabajo es una actividad de esfuerzo, que deriva del deporte en la evolución de la sociedad. La acción utilitaria no influye en las creaciones de la fortaleza deportiva, entendido este como un paso trascendental vital de energía, de sentido libre en la vida corporal y en la vida histórica como un destino en la vida individual, donde las circunstancias afectivas se presentan entre sus posibilidades personales.

La actividad deportiva humana solo se pudo desarrollar en las organizaciones sociales, según Ortega y Gasset: la primera organización social no divide al grupo en familia, sino en lo que se ha llamado clases de edad, hombres maduros, jóvenes y niños. En estas tres edades, la que ordena y decide no es la de los hombres maduros sino la de los jóvenes de poder y autoridad, es ésta la única, ya que existen hechos históricos

(que luego mencionaremos) que dan cuenta de cómo la clase organizada originariamente era la juvenil.

El filósofo habla sobre un hecho histórico que en ese entonces fue una de las acciones más geniales de la historia humana: la guerra como medio al servicio del amor, donde aparece una disciplina, una ley y una estructura social. Y una disciplina que fomentan la unidad de espíritu, la preocupación en común por todos los grandes problemas: “Y, en efecto, en estas asociaciones de muchachos comienzan el culto a los poderes mágicos, las ceremonias y los ritos” (Ortega y Gasset 1916, p. 268).

Otro hecho histórico que permite comprender al deporte como actividad humana se sitúa en la vida común. El autor en su obra "Meditaciones del Quijote" (1914), menciona la idea de que la primera casa que el hombre construye es la de su propia identidad, su yo interior.

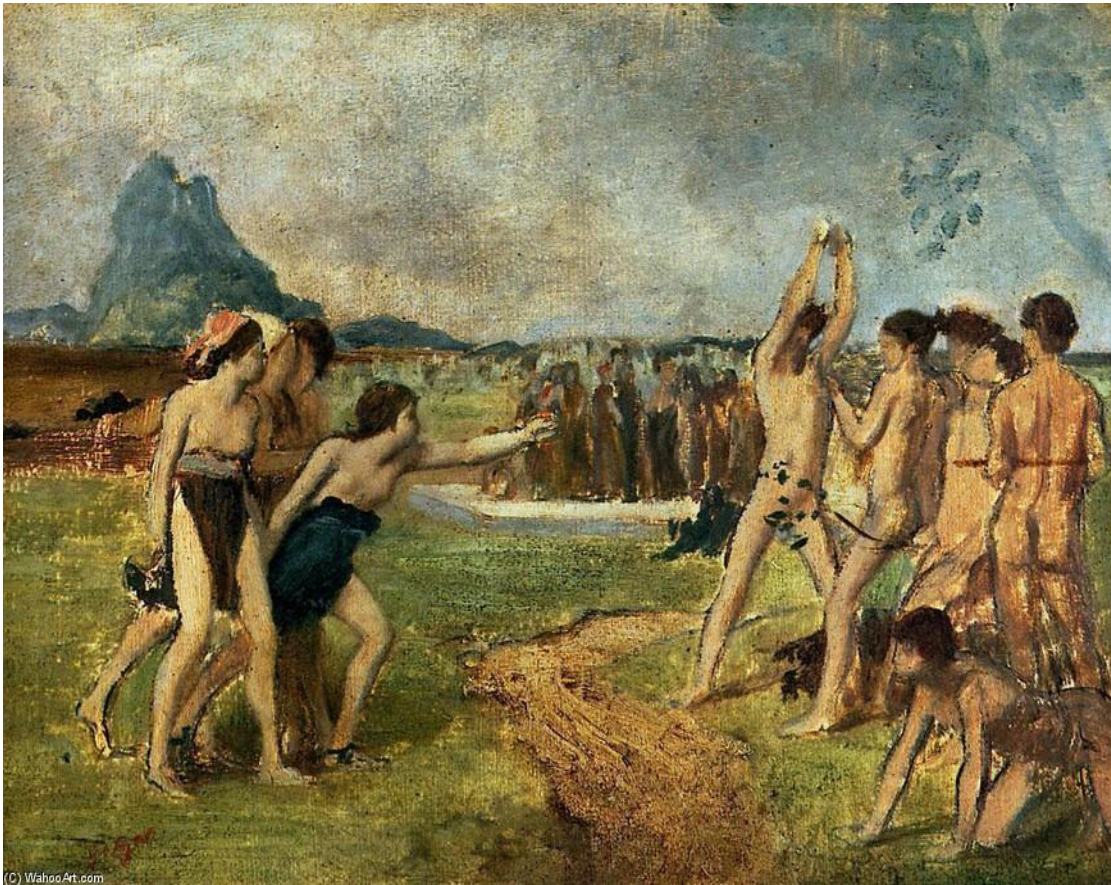
Habla sobre la importancia de los grupos sociales y la formación de la identidad en relación con los demás, y cómo las experiencias compartidas y los espacios sociales influyen en la formación de la identidad individual y colectiva. La primera organización social en la historia de la humanidad no divide al grupo en familia, sino en clases de edades, y como clase organizada, la juvenil.

Toma como ejemplo de hecho histórico las hordas¹² que vagaban años y años hasta que el número de individuos de la especie humana proliferó, y este aumentó su población como síntoma de una mayor vitalidad y desarrollo en la especie. En las hordas preparaban sus expediciones, cumplían sus ritos; se dedicaban al canto, a la bebida y al frenético banquete común. El club, como organización social es más antiguo que el hogar doméstico, afirma Ortega y Gasset (1916).

El filósofo cuenta sobre las primeras asociaciones de hombres jóvenes, donde se preparaban para la guerra, *las fratías* fueron un tipo en Esparta propias de la Antigua Grecia.

¹² Hordas: el autor hace referencia a la comunidad nómada que se distingue de la tribu, por el carácter rudimentario de los vínculos sociales y espirituales que unen a los que la integran. Las hordas bárbaras comenzaron a invadir el imperio romano en el siglo V, d. C.

Figura 3. Jóvenes espartanos ejercitándose.



Nota. Degas, E. (1834–1917). *Young Spartans Exercising* [Pintura]. Museo de Orsay, París.

Es importante aclarar que, la fiesta, la caza y la guerra permanecieron mucho tiempo indiferenciadas: por eso casi todas las danzas primitivas son la estilización de gestos y el traje de guerra es el mismo que el traje de fiesta: la máscara.

“La asociación política originaria es la sociedad secreta y que si sirve para el placer y la bebida es, al propio tiempo, el lugar donde se ejercita el primer ascetismo religioso y atlético. Recuérdese que la más exacta traducción del vocablo ascetismo es «ejercicio de entrenamiento», y los monjes no han hecho sino tomarlo del vocabulario deportivo usado por los atletas griegos. «Askesis»¹³ era el régimen de vida del atleta, llena de ejercicios y privaciones. De donde resulta que el casino de los jóvenes, primera casa y primer «club» placentero, es también el primer cuartel y convento” Ortega y Gasset (1916, p. 270).

La primera sociedad humana según el filósofo es esta asociación de jóvenes para robar mujeres extrañas al grupo consanguíneo, más que un parlamento o gobierno

¹³ Época del romanticismo, movimiento cultural que nació a finales del siglo XVIII en Reino Unido y Alemania. Entre los años 1800 a 1850 fue su esplendor.

de severos magistrados, se parece a un Atlético Club. El club de los jóvenes se inicia en la historia con las siguientes acciones: la exogamia, la guerra, la organización autoritaria, la disciplina de entrenamiento, la Ley, la asociación cultural, el festival de danzas enmascaradas o Carnaval y la sociedad secreta. Llama a estos hechos, la *génesis histórica e irracional del estado*, y afirma que en todo origen de los sucesos históricos se halla instalada la gracia, la elegancia ética y no la utilidad.

En estos sucesos históricos ya mencionados, Ortega y Gasset (1916) toma como ejemplo claro al rito matrimonial romano y comenta: dejó huellas que perduran, como la de la esposa, al ingresar en la casa de su marido es tomada en brazos simbolizando que había sido arrebatada. Son interpretaciones en la evolución de la sociedad en donde las ideas pueden tener dos caras y dos valores o validez diferentes pero que pretenden ser espejo de la realidad. Cuando esta pretensión se confirma, decimos que es verdad científica, ya que se inclina ante la realidad de quien haya enunciado la verdad antigua o la nueva.

Estas realidades que interesa señalar como actividades humanas, en su origen se instalaron en la gracia y no en la utilidad: como el festival de danzas enmascaradas o Carnaval, como la sociedad secreta. Y quien inició el gran proceso político no fue el obrero, ni el intelectual, ni el sacerdote, ni el comerciante sino la juventud (Ortega y Gasset, 1924).

Esta juventud preocupada de feminidad y resuelta al combate, fue el amador, el guerrero y el deportista. Ellos fueron la incorporación originaria de un organismo político, donde aparece el estado, la presencia del “club” juvenil que, además de danzar, combate como estructura social.

Para Ortega y Gasset (1924) el club es una forma de agrupación muy peculiar que existe entre lo lúdico y el mundo cotidiano, y es allí donde está presente el espíritu lúdico deportivo que crea el estado y todas las instituciones culturales políticas a través del club.

Esto da sentido a expresiones del autor holandés, la cultura en forma lúdica, ya que en principio la cultura se practicaba en forma de juego. Para Huizinga: “Aún las actividades encaminadas directamente a la satisfacción de necesidades vitales, como por ejemplo la caza, gustan adoptar, en la sociedad arcaica, la forma de juego” (1944, p. 67).

Ortega y Gasset (1924), a partir de los griegos en su rastreo histórico, toma como ejemplo las acciones humanas y realiza sus comentarios como sociedad antigua. Habla sobre los helenistas, las tribus como *File*, pero no como unidad de consanguíneos, sino como cuerpo organizado de guerreros, la *Fratría* significa hermandad, y *hetairía*, compañía. Antes de la *polis* (ciudad con su constitución), el pueblo griego se hallaba estructurado socialmente en esas otras formas.

En cuanto a *hetairía* o compañía, su función era del principio asociativo de sociedad secreta que se reúne en torno a un jefe, a los varones mozos como hermanos, a quienes los germanos llamaron secuaces: asociaciones exclusivas de carácter aristocrático en el mundo griego compuestas por individuos vinculados entre sí por afinidades políticas.

El autor expresa que en Atenas todo lo tradicional se borró pronto, y el cuerpo social entra en un proceso de cambios aparentes. Esparta con las *fratrías* bajo la especie de organización militar, mantiene a los guerreros viviendo juntos, apartados de sus familias; la solidaridad de su asociación cultural y bélica se simboliza en las famosas cenas (mito del robo de Helena, que era primero una divinidad lunar y luego una mujer extranjera).

Todos estos son hechos históricos de algunas culturas como actividades humanas y sus orígenes políticos. Otro ejemplo que toma Ortega y Gasset (1924) es Roma en la que los jefes de los jóvenes guerreros y danzarines convivían en la asociación varonil su casa, la curia, lo cual evidencia los primitivos clubes juveniles del estado romano. Esto trae a consideración la leyenda del rapto de las sabinas, hazañas realizadas por Rómulo y sus compañeros, reconoce esta leyenda como un hecho característico en la evolución social.

Al respecto, Ortega y Gasset (1924) enuncia sobre lo que se sabe de la vida militar con cualquier asociación de jóvenes, aún en los pueblos llamados salvajes, toma como ejemplo a los Masai del África oriental, como organización cultural y política diversa.

Todos estos sucesos a los que hace mención el filósofo en sus obras dan cuenta de su preocupación por el estado de la sociedad y su evolución en el inicio del siglo XX, época donde la opinión pública de los ciudadanos se empezaba a notar en los países industrializados. La sociedad española de los años veinte, a la que él pertenecía, se modernizaba y sus costumbres, sus hábitos evolucionaban rápidamente. Junto a las novedades mecánicas y tecnológicas que influían en los cambios sociales, aparecieron

nuevas costumbres y hábitos culturales que, importados del mundo anglosajón se fueron abriendo paso entre los gustos de las clases medias y populares de las grandes ciudades y núcleos urbanos españoles.

Una de las costumbres importadas con mayor aceptación popular, fue la práctica del Fútbol en España: el primer club constituido tuvo su origen en el norte del país, en la ciudad de Vigo con el nombre de Exiles Vigo, FC.

Figura 4. *[Equipo posando antes del partido].*



Nota. *Exiles FC Vigo* (2018). Fuente: <https://www.exilesfcvigo.com/galeria>

Este club surge como una sociedad de entretenimiento deportivo creada en Vigo 1873, con el objetivo de facilitar el acceso al ocio de los trabajadores del cable inglés. El cable inglés fue una iniciativa de la Eastern Telegraph Company, una empresa británica que creó estaciones terminales de telégrafo por todo el mundo para facilitar la comunicación a nivel mundial y elige el puerto de Vigo por su ubicación geográfica, vía cable submarino. Esta terminal telegráfica en Vigo motivó a trabajadores ingleses exiliados de su tierra a que residieran en dicho lugar.

Según las investigaciones de Cabanelas (1996), los trabajadores del cable y sus familiares trajeron de su tierra natal la pasión por el “foot-ball”, y ellos comenzaron a organizar partidos contra la tripulación de los barcos ingleses que atracaban puntualmente en el puerto de Vigo.

Estos trabajadores fundarían en 1876 el Exiles Vigo FC, convirtiéndose en la primera entidad deportiva de España destinada en exclusiva a la práctica del fútbol, un par de años antes que el Ríu Tinto Foot-ball Club, considerado hasta ahora el pionero del fútbol español. El Exiles Vigo FC, pese a ser el primer equipo de fútbol en España, nunca llegó a registrarse como club de fútbol en dicho país, pero sí en Reino Unido, debido a que todos sus jugadores y cuerpo técnico eran británicos, su legado desapareció con el correr de los años y no fue reconocido hasta estos últimos tiempos.

Canabelas (2010) aclara, que el equipo sobrevivió hasta principios del siglo XX, ganó la Copa de Pontevedra de 1907 y ayudó a formar técnicos, jugadores y directivos a los otros clubes como el Vigo FC en el año 1903 y el Fortuna FC en 1905.

Exiles FC, es patrimonio de la historia española donde un grupo de “exiliados” ciudadanos ingleses, marcaron el camino que cambiaría para siempre la cultura de ocio en España, dejando un legado que, aunque nació en el puerto de Vigo, hoy es parte de la historia deportiva de España. Tuvo en ese país algunos retrasos en principio, pero en los últimos veinte años su desarrollo fue en aumento. Como deporte espectáculo de masas, con indumentarias deportivas y propagación de artículos en los diarios de información general, el deporte había perdido su esencia y se observaba como algo vulgar, según la opinión de Ortega y Gasset, (1924).

Este investigador español en las obras mencionadas sitúa al deporte como objeto de estudio donde permite delinear una corriente de pensamiento tan ligado a la historia y a la cultura, quizás analizado con el historiador Huizinga, como el vínculo más próximo: dos investigadores europeos que compartían espacios académicos y de producción científica como fortaleza y base para este estudio.

3.2. Los vestigios en la búsqueda muchos años más tarde

En la misma línea de pensamiento de Ortega y Gasset, se menciona a Rivero Herraiz (2011) quien un siglo después retoma el estudio del deporte y analiza algunas obras del filósofo español que permiten en este capítulo, centrar el deporte como objeto de estudio. Su tema de interés es el profesionalismo futbolístico: un fútbol como espectáculo deportivo, que competía con la fiesta taurina entre los aficionados de las clases populares, hecho histórico de importancia y preocupación en Ortega y Gasset.

El escrito de Rivero Herraiz sobre la semblanza de Ortega y Gasset trae a consideración el deporte desde sus diferentes puntos de vista, con una mirada metafórica y como fenómeno social, además lo describe como actividad superficial de esa época. Analiza textos donde aparece el deporte como fenómeno, el primero es de 1921 y el último de 1934, tiempos donde éste evolucionó en España. Lo cuenta el autor, hecho nada ajeno a Ortega y Gasset, quien también cambió su forma de analizarlo y expresarse sobre él.

La obra *El Espectador*, del año 1916, toma el *espíritu deportivo* como metáfora del deseo en contraposición a la necesidad y a la obligación. Para Ortega y Gasset, todos los avances de la humanidad se deben a que los hombres los realizan con espíritu generoso, espontáneo y sin un utilitarismo inmediato.

El carácter deportivo es paradigma del estado espiritual con que el hombre crea y progresa.

“El nuevo estilo, por el contrario, solicita, desde luego, ser aproximado al triunfo de los deportes y juegos. Son dos hechos hermanos, la misma oriundez. En pocos años hemos visto crecer la marea del deporte en las planas de los periódicos, haciendo naufragar casi todas las carabelas de la oriundez” (Ortega y Gasset en Rivero Herraiz, 2011, p. 156).

El autor comenta sobre el culto al cuerpo eterno, indicio de inspiración ingenua porque sólo es bello y ágil en la juventud, mientras que el culto al espíritu indica voluntad de envejecimiento, porque sólo llega a la plenitud cuando el cuerpo ha entrado en decadencia. De allí que el triunfo del deporte signifique la victoria de los valores de la juventud, sobre los valores de la madurez.

Hace referencia al viejo de su generación que cuando era joven prefería imitar los andares fatigosos del hombre caduco. Y a la juventud de ese momento que se esforzaba en retener y subrayar su juventud, donde la sociedad entraba en una etapa de insignificancia y predominancia del hombre joven.

Expresa Rivero Herraiz (2011), que en el año 1930, Ortega y Gasset dedicó al deporte una mayor atención en otro escrito: “El origen deportivo del Estado”. Donde vuelve a elogiar al espíritu deportivo como un espíritu creador y protagonista, entregando el legado al deporte, de la creación de estructuras comunes de las sociedades humanas, y específicamente de la organización humana que es el estado.

Observa en su estudio que Ortega y Gasset deja a un lado las formas orgánicas, atendiendo sólo a las acciones. La vida plena nos aparece siempre como un esfuerzo; el primero es el esfuerzo que hacemos por la simple delectación de hacerlo, jerarquía que permite considerar la actividad deportiva como primaria y creadora. Luego, el esfuerzo obligado por una necesidad impuesta que debemos satisfacer, lo que suele el hombre llamar trabajo, es plena mecanización y funcionamiento.

En 1934, cuando el deporte en España era ya un auténtico fenómeno de masas, Ortega y Gasset escribió sobre él en su ensayo *El revés del almanaque*; donde destaca y casi que se puede decir, reivindica lo corporal en nuestro siglo. Pero se muestra disconforme con la excesiva importancia que, desde la prensa y en la juventud, se le da a los deportes, especialmente al fútbol.

Durante tres siglos los pueblos continentales han hecho lo posible por suponer que el hombre no tiene cuerpo, error que era preciso corregir. El siglo nuestro atendió a desenfundar el cuerpo y redescubrirlo, reivindicación del cuerpo en donde aparecen los deportes, y tras los deportes ha venido la exageración de estos como uno de los vicios de las enormidades. Está bien alguna dosis de fútbol, pero ya tanto es intolerable y lo mismo ocurre con los demás deportes físicos, “Los muchachos no se ocupan con más fervor más que de su cuerpo y se están volviendo estúpidos” (Ortega y Gasset en Rivero Herraiz, 2011, p. 157).

Rivero Herraiz comenta que el interés de Ortega y Gasset por el deporte que no fue una simple casualidad, al igual que el de Unamuno (filósofo y escritor español) junto con otros intelectuales de su época. Sus reflexiones, fueron más que meras anécdotas. El siglo XX fue época de cambios de importancia en la sociedad y en la opinión pública que se empezaban a notar en los países industrializados. La sociedad de los años veinte moderna, con costumbres y hábitos que evolucionaron juntamente con las novedades mecánicas y tecnológicas, implicó cambios sociales muy significativos.

Estas nuevas costumbres y hábitos culturales importados del mundo anglosajón atraparón los gustos de las clases medias y populares de las grandes ciudades y núcleos urbanos españoles pero el de mayor aceptación popular fue la práctica del fútbol. El análisis que aquí se describe da continuidad al pensamiento de otro autor español, José Cagigal, quien en sus investigaciones toma como referente central a Ortega y Gasset para hablar de deporte y a Huizinga para hablar sobre el juego.

Es importante posicionar las investigaciones de Cagigal, cuyos temas centrales son lo lúdico y el deporte, temas genuinos en el campo de la Educación Física. Es un

investigador poco referenciado en los estudios sobre deporte y Educación Física en Argentina, a pesar de contar con una cuantiosa producción científica. Sus indagaciones se centran en un deporte noble, puro, genuino, lúdico y de identidad con el juego.

3.3. Un deporte muy particular

Una distinción que le otorgó Cagigal al deporte fue la de “noble”. Fue un investigador español que desarrolló en sus estudios la concepción del deporte, como medio y como fin en sí mismo, aportando su conocimiento, su sabiduría y su entusiasmo a la Educación Física, al deporte y a la pedagogía en España, en el siglo XX.

Este subtítulo inicia su escritura con una publicación de su hija Virginia Cagigal de Gregorio, antes de ir al análisis de las obras del autor, para conocer brevemente su biografía y, en el avance de esta, comprender sus indagaciones. En el año 2006 la autora escribe sobre un hombre de pensamiento y acción que fue su padre, en un texto titulado Cagigal: Retrato de un hombre la escritora agradece poder expresar y contar algunas anécdotas sobre su padre.

Cagigal nació en Santander, España en 1928, en su adolescencia ingresa como seminarista donde luego solicita la exención para abandonar la orden. Su formación de profesor y licenciado en Educación Física lo llevó años más tarde a trabajar con la elaboración de la Ley de Educación Física (1961) en España (Madrid), solicitado por el delegado nacional de Educación Física, José Antonio Elola-Olaso con quien ya venía trabajando. Lo designan subdelegado nacional de Educación Física y Deportes y le delegan la función del Instituto Nacional de Educación Física (INEF), siendo su primer director hasta su renuncia en 1977. Esta decisión provocó en sus años venideros problemas económicos y dificultades en su vida profesional, hasta que fue nombrado funcionario del Cuerpo Técnico del Ministerio de Cultura.

Entre los años 1978 y 1981, comenta Virginia Cagigal (2006) que trabajó en una empresa privada pero nunca dejó de dar clases en el INEF de Madrid, continuó siempre con sus aportes intelectuales en el ámbito internacional. También fue profesor en el INEF de Barcelona, su responsabilidad como docente en formación estuvo siempre activa.

Respecto a su producción científica, en 1957 publica su primer libro y obtiene el Premio Nacional de Literatura Deportiva de la Delegación Nacional de Educación Física

y Deporte. Son ocho libros los que conforman su producción bibliográfica, y quedó a medio escribir la que habría sido su siguiente obra.

Fue una figura de grandísima relevancia para el pensamiento y el desarrollo de la Educación Física, internacionalmente y en España. Enfocó sus estudios en el hombre, la educación y el deporte y ocupó importantes cargos en los principales organismos internacionales del mundo de la Educación Física y el deporte.

Se graduó de doctor en Filosofía del Deporte por la Universidad Karlova de Praga, fue licenciado en Filosofía y Letras, licenciado en Educación Física, licenciado en Teología, y diplomado en Psicología y Psicotecnia. Habló cinco lenguas con total corrección, español, inglés, francés, alemán e italiano, además del latín y el griego.

José Cagigal fallece a los 55 años en un accidente de avión en el aeropuerto de Barajas. Es hoy, un referente para las actuales generaciones: son varias las facultades de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte que le han escogido como patrón. Recibió premios y galardones, muchos de ellos en vida y otros importantes tras su muerte.

En la indagación de sus obras, interesa en esta tesis estudiar el lugar que le otorga a lo lúdico, al deporte y al campo de la Educación Física. En 1984, Cagigal escribe “¿La Educación Física, ciencia?” interrogante que muestra su posicionamiento humanístico al respecto. Destaca algunos aspectos relevantes sobre la ciencia y cuál era, en ese entonces, la problemática de la Educación Física reconocida en esos tiempos como disciplina pedagógica o sostén de la medicina, en sus palabras:

“La ciencia, para ser viva ha de estar atenta al progreso de la vida, sobre todo al espontáneo comportamiento humano y social, que es donde el hombre muchas veces encuentra valiosos hallazgos por vías distintas a las utilizadas por la ciencia. El mundo de los deportes, de las prácticas gimnásticas que han terminado englobándose más o menos en la denominación “educación física”, ha supuesto un fenómeno social, humano, vital, al margen de la ciencia” (Cagigal, 1984, p. 57).

El autor habla, sobre las actividades como el deporte, la gimnasia y muchas otras que engloba la Educación Física, hace sesenta años, estos movimientos empezaron a preocupar por la inercia de ser objeto de estudio por parte de minorías científicas e intelectuales. Se percataron de las grandes conexiones que tenían sus prácticas con la fisiología, anatomía y, posteriormente, con la pedagogía. Necesitaron de ellas para

adquirir prestigio; tal es así que aun en muchos países el profesor de Educación Física debe poseer conocimientos en medicina, lo cual quiere decir que tiene base científica en anatomía y fisiología.

Las prácticas físicas, competiciones y organizaciones han sido detectadas como expresión de una singular actitud humana, incluyendo desde el examen analítico de la fibra muscular en movimiento hasta las relaciones psicosociales y políticas del hombre deportivo internacional. Todo ello comprende el estudio del hombre en movimiento, nueva preocupación y ocupación científica que, sobre un importante espacio de las conductas humanas, ha descubierto el hombre mismo.

Cagigal (1984) menciona la ciencia de la Educación Física y reconoce los servicios prestados por la anatomía y fisiología, como ciencias en algún modo madres, y su reflexión fue que habrá de incorporarlas como parte elemental de sus conocimientos. Y la otra realidad fueron las ciencias de la educación, objeto progresivo de acercamiento por parte de nuestras ciencias.

“Si dividiésemos las ciencias en dos grandes grupos, según sea o no el hombre su objeto propio, tendríamos a las ciencias que podríamos llamar humanísticas y las no humanísticas. Las englobadas en este segundo grupo (generalmente denominadas como ciencias naturales, cuyos sujetos protagonistas están acaparando la exclusiva de "científicos") han obtenido un enorme desarrollo en los últimos tiempos, por su mayor mensurabilidad, que es la más cómoda dimensión para los científicos” (Cagigal, 1984, p. 58).

Quizás ese paradigma halló en la Educación Física un medio para acceder a oportunidades con otros campos científicos y se situó en una zona de confort. El autor expresa sobre las humanísticas que son más imprecisas, etéreas y discutibles, que han sufrido crisis y han quedado rezagadas y desprestigiadas en una sociedad ofuscada por el tecnicismo, la producción, y el funcionalismo. La ciencia del hombre en movimiento se va configurando cada vez más dentro de estas ciencias humanísticas.

Habla de un hombre en movimiento, el hombre activo físicamente y el hombre deportivo, objetos de un nuevo entendimiento científico. Por ser un posible campo de ayuda, debe ser enmarcada esta ciencia entre las educativas, un universo complejo, el hombre activo socialmente en los sistemas educativos y deportivos (Cagigal, 1984).

Situando los estudios del campo disciplinar y sus ejes temáticos, se puede abordar la primera obra de producción científica que dejó el autor con aportes

específicamente a la Educación Física, campo de estudio que según el investigador, fue mutando con el correr del tiempo de lo pedagógico a lo deportivo biológico, de su diversidad de movimientos en paralelo con las competencias, ignorando el fenómeno social agonístico deportivo, siempre latente como actividad humana.

En el año 1957 publica su primer libro *Hombres y deporte*, hay palabras en su prólogo que no pueden ser omitidas en esta tesis doctoral. Habla sobre la ciencia, la política, la sociología y la religión que deben concentrar nuestros anhelos y resalta el desperdicio del hombre medido, derrochando sudores en un deporte espectáculo. Expresa su disconformidad con los que ignoran el juego como actitud social y lo considera síntoma de haraganería.

Con mucha claridad el autor sugiere en su lectura una mirada interdisciplinar a estos fenómenos sociales (juego y deporte), como uno de los tantos de las relaciones sociales y de la vida humana. Su preocupación en ese momento fue: ¿por qué el deporte no puede ser objeto formal de ciencia?

“Hay dos realidades específicamente independientes, cada una de las cuales es motivo suficiente para atraer con pasión, y aun con obligación de conciencia, al estudio del deporte. Su realidad ontológica. Su realidad social. El deporte es algo que existe; intrínseco a la naturaleza humana; que se manifiesta, que se ha manifestado siempre donde el hombre ha existido” (Cagigal, 1957, p. 11).

Un deporte ancestral que todo lo llena, lo rebasa, ídolo gigantesco de las masas, cautivante sobre todo para las juventudes que determina nuevas modalidades funcionales en la sociedad, Cagigal (1957) nos dice que en cualquier lugar en que se encuentre el hombre se da el deporte y solo en el hombre se puede concebir en dimensiones alarmantes.

Destaca en el Capítulo II de la misma obra que la sociedad toda vivía en ese tiempo pendiente del deporte, todos hablaban y se involucraban en los grandes estadios, canchas, hipódromos, piscinas, publicidades. También, estaban quienes se quejaban de los tiempos actuales, donde un futbolista es más potentado que un catedrático. Otros hablaban contra el deporte que se identifica con el profesionalismo. Y estaban los ciudadanos que cuestionaban el deporte adulterado y un deporte narcisista que endiosa el cuerpo.

Todos estos cuestionamientos más el espectáculo diario del auge deportivo demuestran una cosa: el deporte es ya un elemento integrante de la sociedad y de los

más descomunales, al menos cuantitativamente. Por lo que la sociedad tiene la obligación de examinar en serio este fenómeno (Cagigal, 1957), visibilizando la preocupación y ocupación de este fenómeno social con un tinte de madurez, que inquieta su evolución en la ciencia como hecho histórico.

Cagigal aborda la transformación semántica que presenta el deporte y cómo se proyecta en la cultura europea, afirmando que fueron los provenzales (ciudadanos de la región del sur de Francia), quienes emplearon la palabra deporte en el sentido de divertimento y distracción recreativa.

“El significado del moderno *sport* fue devuelto al continente revestido con los matices de la transformación inglesa en el sentido que actualmente se usa. Con respecto a su origen filológico son dos las interpretaciones. Ambas coinciden en su procedencia latina” (Cagigal, 1957, p. 12).

La primera interpretación responde a cuando el fundador de una ciudad abría un surco alrededor del terreno escogido, levantaba el arado en algunos puntos. Así, el oficiante rompía el rasgo continuo del foso, con el objetivo de que los ciudadanos pudiesen franquear el recinto sin cometer el crimen de pisar una tierra dedicada a los dioses llevando el arado, por eso el lugar respetado se llamaba porta. *Deportare* y *transportare* significaban primitivamente la acción de ir fuera de la ciudad, con instrumentos y equipos, entrar en el cultivo y comprometerse a la acción, a los deportes y a los transportes o cargas.

Consultando los modernos diccionarios para precisar su significación actual, advertimos que hay una acepción, precisamente la primaria, en la que acuerdan todos sin excepción: el deporte como diversión, pasatiempo o recreación.

En el diccionario de la lengua española actualmente aparecen dos significados: “1. actividad o ejercicio físico, sujeto a determinadas normas, en que se hacen pruebas con o sin competición, de habilidad, destreza o fuerza física” y “2: recreación, pasatiempo o ejercicio físico, en lo común al aire libre”, cuyo origen deriva del español antiguo *deportarse*, divertirse.

Según Cagigal (1957), la evolución semántica de una palabra, por encima de su interés lingüístico, recoge la historia vivida de un concepto con su correspondiente evocación de tradiciones y costumbres. Los marineros mediterráneos, sobre todo los provenzales, solían utilizar la expresión, “estar de portu” temporadas libres entre salidas

que pasaban alegremente en el puerto, los hombres de mar se entregaban entonces a sus diversiones, como les enseñó a desenvolverse en la vida su maestro el mar.

Es allí donde, por ser llamativos y acentuados esos ocios deportivos marineros, se desarrolla un fenómeno semántico de difusión hacia toda clase de diversión y pasatiempo ruidoso, juegos de azar, competencias físicas, ocios, taberna, ríos y la palabra deporte adquiere una significación rotunda, comenta el autor. Esta es la otra interpretación filológica, y ambas nos dan un significado más que semejante, casi idéntico; diversión, pasatiempo, ocio con manifestaciones más bien externas según los estudios abordados por Cagigal (1957).

Lo que el autor intenta esclarecer, es el concepto cuando habla de deporte en esos tiempos. No se usaba en ese sentido por lo general, y lo limitó a la mayor exactitud lingüística posible, omitiendo interpretaciones particulares. Habla de una doble división del significado que responde y que puede aportar algunos indicios de la ambigüedad de los conceptos. Porque todos los conceptos son ambiguos.

Aclara sobre el significado: la diversión en los diccionarios presenta distintos matices como agilidad, destreza o fuerza en el cuerpo y el espíritu, en otros aparece la idea de lucha, sin fin utilitario inmediato, chanza, burla o irrisión. Toma como ejemplo las carreras y regatas, e introduce la idea de juego organizado con sus reglas fijas.

Comparando los significados de las ediciones antiguas con las modernas, el autor advierte una definitiva admisión de significados modernos: ejercicio físico, competición, sentido agonístico, y algunos recalcan la presencia del factor récord, o al menos de, superación. Al abordar un nuevo concepto del deporte moderno e independiente, se cae inmediatamente en un terreno inseguro, inconsistente, cuya principal inestabilidad radica precisamente en la disminución injusta de que es objeto.

Su preocupación era reconocer los nuevos modos del deporte moderno, sin dejar de señalar que sigue siendo la definición de antaño y la adulteración del deporte como objeto de estudio. Uno de los significados de deporte es la palabra diversión o distracción, en sentido metafórico es llevar a uno como jugador a otro sitio, sacarlo de su mundo habitual ordinario y llevarlo a otro objeto en otra realidad social que constituye el juego.

La forma en que enuncia al juego Cagigal es como una categoría primaria de la vida, que cualquiera reconoce de modo inmediato, citando a Huizinga como referente central del estudio. Si bien el autor toma ejemplos para decir quiénes juegan y que todos

juegan, asevera que el juego ha sido empleado con muy diversos sentidos; hasta del hervir un líquido se dice jugar, en el holandés central.

Se habla del juego de ruedas, del juego de los miembros, se juega en la bolsa, a la lotería, los intereses se ponen en juego, unos muebles hacen juego con otros, se juegan malas pasadas, habrían de jugarse la vida. Afirma, que los conceptos que más capacidad metafórica poseen son los que representan una realidad más honda, muy rica y más elemental.

El juego para Cagigal es desinteresado, intrascendente y posee plena autarquía. Está fuera del proceso de la satisfacción inmediata de necesidades: interrumpe ese proceso utilitario, se intercala como acción momentánea y se realiza por la pura satisfacción de la propia acción.

Sin embargo, como consecuencia del juego se obtienen muchos bienes y se fomentan así los juegos para el logro de esos bienes, ese es un fin que se descubre y persigue desde fuera del juego, totalmente extrínseco. Destaca que es opuesto al fin primario y formal que determina una acción en la vida habitual de trabajo. Coincide con Huizinga en que el juego cautiva, está repleto de ritmo, es vaivén de contrastes y de armonías. Y como actividad humana es símbolo de simplicidad, de lo primario y de lo grandioso a la vez, precisamente por ser primitivo, ingenuo y puro, Cagigal (1957).

Comenta que actualmente la forma lúdica es de índole primaria, originaria y vital por excelencia frente a las formas de vida dominadas por el utilitarismo por necesidades de confort, estas son consideradas formas secundarias¹⁴.

Cagigal continúa desarrollando temas de interés sobre el juego y el deporte, pero vale la pena retomar sus estudios en el capítulo tres de esta tesis doctoral, donde interesa la ligazón y los distanciamientos que como objetos de estudio se pueden visibilizar desde las ciencias sociales y son afines al campo de la Educación Física.

Se observa en estos estudios un paradigma que se concibe en un deporte noble, genuino y puro en busca de su propia identidad, que tiene su raíz en la historia de la humanidad.

¹⁴ Para una mejor comprensión del tema, se sugiere la lectura del ensayo de Ortega y Gasset, (1930) "Origen deportivo del estado".

3.4. Un poco de historia y acepciones del deporte

Este tema aborda un poco de historia del deporte, para comprender la evolución a lo largo del tiempo, analizar distintos factores, identificar tendencias. Temas que son abordados por Cagigal (1957) en búsqueda de la identidad del deporte. Un deporte que aparece en la historia independientemente de otras manifestaciones culturales se inicia en las grandes ciudades cuando comienzan a organizarse los juegos atléticos como parte esencial de la vida.

El investigador español, en su obra se remonta a la historia de los juegos olímpicos, razón de todo un mundo primitivo envuelto en esta realidad, lo cual es suficiente para garantizar una convicción sobre su valor cultural. Él comenta que no podemos prescindir de la contemplación de la más elocuente manifestación deportiva de todos los tiempos: Grecia y la acción del deporte en la cultura arcaica. Aquellos Juegos Olímpicos marcaron la cultura de la humanidad en la antigüedad y se celebraron en el año 776 a.C. en Olimpia, Grecia: curioso fenómeno fue este país el que fundó un verdadero culto al deporte.

Cagigal toma como ejemplo a Olimpia, ciudad compuesta por un conglomerado de edificios públicos, templos y recintos deportivos, que solo en las fiestas cobraban vida; ciudad sagrada siempre neutral e inviolable. Zeus Orkios, sede del consejo supremo de la Boule, era el lugar donde los atletas juraban obedecer las reglas frente la estatua de Zeus, protector de los juramentos, antes de los Juegos Olímpicos, donde prometían no faltar en nada a los mandatos legales de los Juegos. En los distintos templos se ofrecían sacrificios a Hades, Poseidón, Apolo, Ares y los demás dioses olímpicos, cuya protección en las pruebas era muy codiciada.

Siete días duraban los campeonatos: el primero de ellos consistía en preámbulos, juramentos, sacrificios, procesiones; y el último en la acción de gracias, hecatombe ante el altar de Zeus y los 12 dioses olímpicos y el gran banquete en el Peritoneo.

“El orden de los cinco días de certámenes en el siglo V era el siguiente: 1. Estadio (193 m), diaulio (286) y dólico (4.400). 2. Pentathlon (carrera, salto, disco, jabalina y lucha). 3. Lucha, pugilato, pancracio. 4. Estadio, lucha y pugilato para niños. 5. Las carreras de carros en el hipódromo. La máxima aspiración de todo joven heleno era ser olimpiónico. Al acabar el certamen recibía como premio la corona de laurel, y la palma; de la boca solemne del helanódice vitalicio

escuchaba el nombre de su padre y de su Patria” (Cagigal 1957, p. 29).

Figura 5. Imagen publicada en La Vanguardia – Historia y Vida (2017).

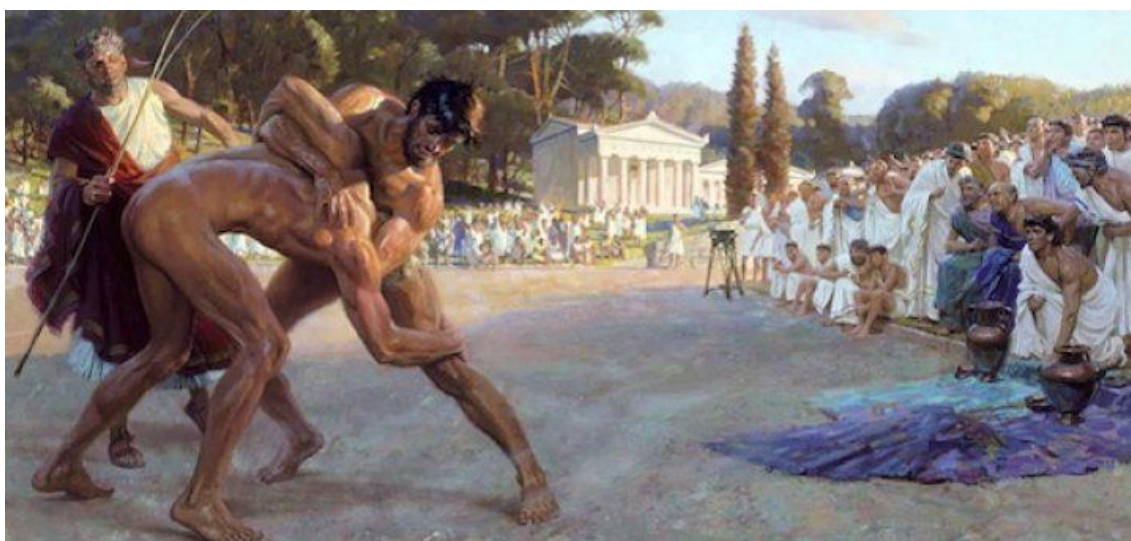


Nota. Imagen recuperada de *La Vanguardia – Historia y Vida*. Fuente: *La Vanguardia*. (2017, 7 de febrero). *Mitología griega: bajo el influjo del Olimpo*. Historia y Vida.

Cagigal explica que la vida del joven heleno, está empapada del espíritu y la práctica del deporte. Por cauce natural, esta asiduidad tenía que desembocar en los divinos Juegos. Toda la legislación griega y los capítulos de los tratadistas políticos hablan del deporte. Platón en sus “Leyes” y en la “Republica” y Aristóteles en su “Política” reglamentan las normas para los ejercicios físicos, a los que consideran no como meros forjadores de cuerpos fuertes, sino como parte de la educación integral del hombre.

Los helenos fueron los más grandes atletas, los más grandes filósofos, oradores y poetas del mundo antiguo, es posible que aquel pueblo idolatrara excesivamente la belleza del cuerpo. Es un pueblo que filosofa, que se inspira y que crea arte, y que conserva a su vez una reverencia casi mística por el deporte. El *homo deportivus* se despertó en los albores de la civilización, sublime, en representación de la cultura griega (Cagigal, 1957).

Figura 6. Imagen publicada en *El Uno Deportivo* (2018).



Nota. Imagen publicada en *El Uno Deportivo* (2018). *Escena de lucha entre atletas en la antigua Grecia.* Recuperada de un sitio web no identificado.

Sin pretender hacer una historia del deporte, el autor considera importante abordar el deporte en Roma, como una manifestación que da continuidad a la evolución de este fenómeno. Analiza otra cultura e indica dos características interesantes del deporte moderno: un deporte espectáculo utilitarista y la aparición como consecuencia de este, de un deportista profesional.

Es en Roma donde el deporte espectáculo se contrapone al deporte puro, el hombre romano posee un sentido diferente al del hombre griego. La belleza era para él algo limitado a un grupo social. Era un hombre realista, ordenador, práctico, preocupado más del derecho que de la filosofía y el arte.

Figura 7. Deportes romanos. Pintura exhibida en el Museo Caldoval (España).



Nota. Pintura exhibida en el Museo Caldoval (España). Imagen sin datos de autor. Recuperada de un sitio web no identificado.

En Roma, el espíritu de los juegos olímpicos griegos se transforma en espectáculo utilitarista y mercantil, de una emoción limpia del *agón*¹⁵ se pasa a la competencia brutal de bajos sentidos.

“Los emperadores y los empresarios aprovecharon esta apetencia animal de la masa y la cultivaron” (Cagigal, 1957, p. 36). Podían así ser dueños de ella, omitiendo un complicado estudio de la evolución psicológica del pueblo romano y de la explicación de sus *ludí gladiatorii* y sus *venationes*¹⁶. Los juegos deportivos en Roma declinan en el deporte espectáculo, llevado a los más fuertes extremos pasionales.

¹⁵ Agón: una de las categorías fundamentales que analiza Caillois (1987). Presente en los grupos de juegos con reglas que aparecen como una lucha en que la igualdad de oportunidades se genera para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor indiscutible al triunfo del vencedor. Que no depende del azar sino de la habilidad y destreza de cada equipo.

¹⁶ Juegos públicos celebrados para el entretenimiento del pueblo de Roma, los más antiguos son la carrera de carros y las exhibiciones de animales exóticos, salvajes con simulacros de caza y las representaciones teatrales.

Figura 8. Fragmento del mosaico de Zliten, siglo II d.C.



Nota. Fragmento del mosaico de Zliten (siglo II d. C.) [Mosaico]. Museo Arqueológico de Trípoli, Libia.

Los dos primeros siglos del Imperio en Roma son tiempos de manifestaciones lúdicas y agonales, libres de la pasión del anfiteatro y el circo, relacionadas con ritos religiosos. La otra característica digna de señalar en el deporte romano es la aparición del profesional.

Si bien en la decadencia del olimpismo griego surgen los luchadores y pancracistas que cobran por sus combates para comprar y vender sus victorias, aquí aparece el deportista que hace ganancia de su gloria, para satisfacer sus necesidades y su manera de vivir. Este es un típico ejemplo del deporte romano.

Así, el concepto de deporte cobra un significado singular en su estudio, cargado de contenidos difusos que pueden dar una explicación satisfactoria a la diversidad de opiniones que existen acerca de él.

En la Edad Media en Grecia, se registra la acción deportiva en los torneos y las justas caballerescas como auténticas manifestaciones lúdicas incorporadas en el guerrero medieval: eran adiestramientos para la guerra. Desde la infancia se ejercitan los nobles en prácticas de gimnasia para adquirir la fuerza necesaria en el manejo de las masas, hachas, lanzas y rapidez para el ataque, la victoria depende en gran parte de una adecuada técnica. La armadura exige una buena condición física y entrenamiento. Los combates cobran toda la sugestión que puede encerrar una lucha deportiva.

La historia de los orígenes del deporte se repite; nueva prueba inequívoca de la manifestación cultural que el deporte representa. Los ejercicios nobles de la botarga o quintena (un tipo de disfraz) invaden el mundo de los artesanos y mercaderes.

Cagigal (1996) afirma que la vida medieval no se ve libre de la actividad deportiva: los torneos y las justas caballerescas son auténticas manifestaciones lúdicas en el guerrero medieval y tienen todas las condiciones para ser incluidas dentro del deporte: fueron auténticos juegos agonales de las cortes y castillos.

Con el correr del tiempo, el rigor de las luchas va aminorando, las armas son sin punta y filo, y se multiplicaron las reglas del torneo para evitar víctimas. Estas prácticas deportivas, según el autor, quedan reducidas a las clases poderosas; los ejercicios nobles invaden el mundo de los artesanos y mercaderes, cobrando un aspecto cómico de carnaval.

El juego de la pelota, lanzamiento de barra y otros, no solo son muy populares, sino que reciben el favor de los magnates. El deporte es un elemento importante en la vida del medievo, como forma cultural propia que se manifiesta en muchas canciones populares, las cuales narran episodios de estas actividades y enaltecen a los héroes de estas.

El siglo XIX de la época moderna, es el del nacimiento de la gimnasia científica en su triple faceta: la gimnástica de fuerza alemana de Jahn, el método higiénico naturista del sueco Ling y la Educación Física por el deporte del inglés Arnold (Cagigal, 1957). Es la época de la resurrección del olimpismo merced al legendario entusiasmo y visión profética del barón Pierre de Coubertin, fundador de los primeros Juegos Olímpicos modernos celebrados nuevamente en Grecia, en el año 1896, evento que había sido suspendido por el emperador romano Teodosio, en el año 393 d.C.

El autor en su obra expresa que el siglo XX es de los grandes deportes profesionales, de los estadios y de las complejas organizaciones internacionales. Un deporte moderno con tendencias puerilistas a la mistificación espectacular, al profesionalismo y en definitiva al mercantilismo, ya no produce cultura a diferencia de otras épocas.

En este deporte contemporáneo se distinguen dos corrientes de sentido opuesto: el auge del profesionalismo como espectáculo que arrastra ciertamente multitudes de espectadores. Y el resurgimiento del olimpismo como síntoma de sujetos o sociedades

decadentes con afán de sensaciones desbordantes que salen de lo común y son suficientes para las apetencias humanas.

“En tal caso, evidentemente, el deporte, por ser una actividad del hombre y constar éste de espíritu y materia, no sería materialista. Si no aquello que, en su origen o causa, en su desarrollo y en su fin está integrado por elementos, predominantemente al menos, materiales (materialistas); la elección de una ruta que conduce a la supeditación del espíritu a la materia” (Cagigal, 1957, p. 39).

Esas sensaciones y apetencias humanas que destaca el autor reivindican la materialidad en la sociedad y descartan en el deporte el elemento lúdico, sustancial y esencial. En su interior la tensión más acentuada se da en el juego agonal, esa tensión dinámica y de acciones de movimiento que va más allá de la belleza estética de un deportista: llegando a la meta con el vértigo y la adrenalina de la velocidad o de convertir un tanto en un partido, de una disputa en una carrera por la diferencia de velocidad o el empate en un partido durante los últimos minutos del segundo tiempo.

Pero hay otro elemento según Cagigal, y es la estética de fin de etapa, la estética de la cima. Se recibe por una intuición espontánea y analógicamente deductiva al mismo tiempo. En cada acción deportiva los incidentes de la jornada para llegar al objetivo propuesto sufren fugas, averías, accidentes todo se vislumbra en las expresiones, sensaciones y emociones del deportista que llega extenuado a la meta.

No emociona la velocidad de sus reflejos ni la potencia de sus músculos, sino la acción que ha realizado el deportista, los impulsos, la lucha, su resistencia y perseverancia (Cagigal, 1957). Luego se conocerán los resultados, pero en ese momento de la acción lo que se adivina o se deduce es lo que provoca (aunque no se contemple directamente la acción física muscular) que la emoción deportiva pueda ser igual o mayor.

Esto demuestra que la estética del deporte para el espectador está producida por la lucha humana integral, Cagigal (1957) lo llama “trance agonal” del deporte, el cual se presenta en la tensión y tiene un impulso anímico de superación en la personalidad del deportista.

Un deportista gana positivamente nuestro interés cuando la actitud y la voluntad informan a esos músculos y los proyectan a una vida de lucha y superación. Si un equipo de jugadores, por circunstancias que el público ignora, se muestra apático, juega sin

coraje “ha desaparecido de allí la forma sustancial del deporte” (Cagigal, 1957) esa lucha anímica se reduce a la mera materia del ser deportivo: las posibilidades físicas.

Pero hay otro deporte:

“También el ser vivo, el hombre, es capaz de preguntar. Y en este activismo, libre de utilitarismos, es el deporte la más genuina manifestación. Es integralmente humano. Si abriga en su seno gérmenes letales que pueden conducir a feroz materialismo, también enarbola enseñanzas de espiritualismo” (Cagigal 1957, p. 41).

El carácter valioso es el compromiso agonístico de indiscutible rastro emocional y motivacional. Existen dos fenómenos deportivos totalmente distintos que categoriza el autor: el deporte espectáculo y el deporte puro, ambos son deportes para la sociedad.

El primero es el que constituye el llamado problema deportivo que radica más bien en el deporte espectáculo, el cual guarda relación y se extiende también parcialmente al deporte puro. Surgen estos interrogantes que dejan evidencia de las categorías que presenta en su análisis el autor: ¿cuánto hay en este fenómeno social, que hoy llamamos deportivo de auténtico deporte? y ¿cómo ha venido éste a cristalizarse en aquél?

Son problemas distintos, independientes en su realidad, aunque necesariamente complementarios, deporte *espectáculo* frente a deporte *puro*. Y *profesionalismo* frente a deporte *aficionado o amateur*. El hecho social de todos los tiempos presenta las dos realidades: el profesionalismo y el espectáculo.

El deporte puro, en palabras del autor, es un esparcimiento lúdico¹⁷, un entretenimiento o un conjunto de actividades humanas concretadas en forma de lucha y competencia. La competencia del deporte radica en el agón, capacidad de valor estético. Toda lucha presenta emociones y sensaciones a lo que el autor le llama dramática; y la dramática posee estética, donde se conjugan voluntades de superación, idealismo, audacia, valor y decisión.

El deporte es de emociones, de fuerzas primarias perceptibles y comprensibles para todo ser humano ya que encuentra en ellas siempre una realidad de belleza según la maduración del deporte, pero siempre de lo primitivamente humano: “Quien considera

¹⁷ Deporte puro, lúdico y agón, son categorías de análisis en esta tesis doctoral, abordadas en el capítulo tres.

al deportista como un resultado de ampliaciones cuantitativas físicas no tiene idea de lo que es el deporte” (Cagigal, 1957, p. 42).

Cuando el hombre practicaba deporte en la palestra o en el gimnasio, convocaba a grupos de curiosos admiradores, en las luchas que entablaban entre ellos o contra el tiempo y el espacio. Luego de los juegos griegos, el deporte adquirió personalidad propia y delimitada para atraer la atención con sus particularidades.

El autor distingue claramente al profesional del deporte, que no necesariamente es un deportista de los espectáculos deportivos; estos no exigen que estén protagonizados por deportistas profesionales.

El deporte lleva la espectacularidad en su misma esencia, pero se desvía del original y auténtico deporte puro y noble. En el libro *Hombres y deporte*, su dedicación se concentra en el fenómeno del deporte espectáculo; quizás se puedan abordar algunos aspectos que aporten a esta investigación, pero interesa el deporte puro, el deporte noble y auténtico, que se describió con anterioridad y tuvo su origen en la historia.

En 1981, el autor español publica *¡Oh deporte! Anatomía de un gigante*, obra en la que realiza varias incisiones analíticas sobre ese grandioso fenómeno que él mismo denomina “deporte”. El libro se orienta a examinar su naturaleza, su estado de salud y sus dolencias; en síntesis, a comprender la significación que el deporte tenía en aquel momento. Se trata de un ejercicio de reflexión y crítica que busca respuestas sobre la originalidad y la singularidad social del deporte contemporáneo.

Asimismo, el autor ofrece consideraciones provenientes de áreas en las que se advierte una especial sensibilidad, para concluir con una serie de sugerencias educativas. Allí sitúa su preocupación por el futuro de toda actividad humana, cuestión que se aborda en el capítulo siguiente, dedicado al movimiento lúdico deportivo. En un contexto de creciente sedentarización, sostiene que el ser humano necesita recuperar la actividad deportiva.

CAPÍTULO 4

MARCO TEÓRICO: ¿Y SI PONEMOS TODO EN JUEGO?

“Ahora bien, si se cambia la perspectiva de análisis del juego y se asume la mirada de los jugadores, el jugar es una decisión, es una acción elegida, es un derecho que excede la posibilidad de participar ajustando las decisiones a las prescripciones de la forma del juego propuesta. Si se asume la perspectiva de los jugadores, jugar implica creación de sentido: despegar lo que se hace y se dice del sentido asignado en la vida cotidiana implica el despliegue de una nueva versión (di-versión) paralela a la ordinaria”
(Rivero, 2016, p. 2).

Observemos en primer lugar este diálogo de Mafalda:

Figura 9: Mafalda, y sus expresiones jugando.



Nota. Quino. (1991). *Mafalda 5*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Fragmento reproducido con fines académicos.

En este capítulo se utilizaron dichos, expresiones con imágenes y diálogos de Mafalda, personaje creado por el humorista gráfico Quino, entre 1964 y 1973, espejo de la clase media y de la juventud progresista en Argentina que se muestra preocupada por la humanidad. Su lenguaje gráfico y humorístico permite comunicar conceptos complejos de manera accesible y profunda, fomentando la reflexión crítica.

Se analizaron hechos, dichos, sucesos y experiencias lúdicas en el juego y el deporte. Haciendo clara esta distinción, *no* es la práctica de un deporte, la iniciación deportiva, el deporte de alto rendimiento, elite y amateur lo que se está abordando.

La intención en este estudio es visibilizar con mayor precisión una investigación cualitativa de diseño flexible con análisis e interpretaciones significativas de la realidad, imágenes, hechos y experiencias sociales. Se inició con un rastreo discursivo, en los objetos de análisis de tipo transtextual (Domínguez y Gámez, 2013) e intertextual de manera explícita y también implícita, es decir: que no es solamente el estudio de una frase, sino que se busca el sentido fuera del texto en hechos y discursos que envuelven la acción y la comunicación de la sociedad.

En la recolección de los datos y el análisis de la información, se pasó de una descripción superficial de la situación (documentos oficiales e investigaciones, que dan cuenta de hechos y registros de situaciones vividas en imágenes, estudios, bibliografía y experiencias personales) a una más ordenada y compleja.

En los capítulos anteriores se respetó una cronología histórica en su indagación, identificando patrones analíticos que anteceden a la recolección de información. En esta instancia del estudio la revisión del material se realiza en documentos oficiales, imágenes, dichos, interpretaciones y entrevistas en profundidad; la recomposición del mismo se obtiene por medio de la relación personalizada por la cual adoptamos el rol del otro, interpretando sus actitudes y opiniones nivel al nivel del significado según Weber 2002).

Las categorías analíticas se reelaboraron constantemente a lo largo de la investigación, lo que permitió ordenar la situación e indagar en el material de forma más precisa. Se construyeron y discriminaron armando un diagnóstico desde determinadas situaciones, identificando categorías y subcategorías.

La cita textual de la bibliografía de estudio es el apoyo a una exposición, pero además es el insumo de otras expresiones ya que los párrafos discursivos pueden ser analizados de manera sucesiva por los investigadores. Esto permite contrastar niveles discursivos, uniendo la objetividad de conductas y hechos externamente identificables con la subjetividad de las definiciones individuales (Domínguez y Gámez, 2013).

Los usos de la investigación micro social y la teoría justifican el valor de los estudios en ciencias sociales en profundidad, con técnicas cualitativas. Se diseñó de manera que la información emerja en la dimensión lúdica a medida que se registran los

avances de la investigación, y así operar con categorías analíticas (Barcelona, 2003) de uso en la entrevista en profundidad y conocer la perspectiva de los actores en pocos casos con colección y análisis de datos. Las categorías analíticas identificadas, que son principales en el tema de estudio y formar parte de la dimensión lúdica, se desarrollaron y analizaron en este capítulo.

4.1. Las manos se estrechan

El gesto de estrechar las manos en esta investigación tiene un amplio significado cultural; más que un saludo, el respeto y la cortesía son particularidades que se identifican en este estudio, desde una teoría enfocada en parte en la comprensión de los procesos sociales. El caso del deporte ejerce un poder dominante en las conductas humanas pasando por estados de moda según la disciplina deportiva que se impone en ese momento.

En algunas situaciones este fenómeno se da a nivel nacional y en otros a nivel mundial supeditado a los torneos oficiales y Juegos Olímpicos. El fútbol como disciplina deportiva, es un caso excepcional a nivel mundial; fue, es y será uno de los máximos espectáculos deportivos como fenómeno social.

Recuperando las investigaciones presentadas en el capítulo tres, Cagigal (1957) entiende que el auge del deporte moderno es un signo de la declinación frente a los valores intelectuales, artísticos y a la actividad autotélica en la cultura humana. El mencionado autor coincide con las críticas que realiza Ortega y Gasset haciendo referencia a la época, la estrepitosa horda de los valores materiales y el sentido de la práctica deportiva.

Para el escritor, las manifestaciones primitivas de la humanidad delimitada culturalmente como el juego, la religión, el arte y alguna otra representación como el deporte aparecen todavía sujetas en forma de manifestación sintética, la síntesis no supone madurez, sino simplicidad utilitaria.

Sugiere analizar el impacto que ha soportado el deporte, acusado de torcer a la sociedad hacia el materialismo, y afirma que la mejor forma de entenderlo es contemplar su acción a través de algunas fases de la cultura humana (Cagigal, 1957).

Cagigal aborda el concepto de cultura simplemente como el mejoramiento de las facultades físicas, intelectuales y morales del hombre, o bien como el resultado de ese

mejoramiento en el individuo y en la sociedad. Se interroga, si tuvo algo que ver el deporte con la cultura humana. Los elementos estéticos, la belleza, los valores morales y físicos que preservan cualquier fenómeno en la cultura se pueden admirar en esta dimensión, de la manifestación humana deportiva.

En sus estudios utiliza la observación de las costumbres de los pueblos en las culturas arcaicas de cualquier región, sobre todo de las más tradicionales a las clásicas manifestaciones agonales. Las danzas, el canto y el folclore se hallan salpicados todos ellos de la expresión lúdica y de variadísimas maneras de competencia. El deporte en su significación más estricta se ha paseado por los horizontes inaugurales de la cultura y ha dejado allí su estampa (Cagigal, 1957).

En su obra detalla hechos y registros históricos de costumbres en el viejo continente que vinculan y estrechan religión y deporte, guerra y deporte, danza y deporte, todo ellos amalgamados. Y afirma que junto al *homo sapiens* y al *homo ludens* apareció el *homo deportivus*, este último hace referencia al deporte como componente fundamental para la vida en combinada asociación, pero perfectamente reconocible y auténtico. Así éste se abrió a la vida histórica del mundo como parte de la evolución del ser humano.

Afirma sobre este que, como fenómeno social, no se puede obviar en la historia de la humanidad, la más elocuente manifestación deportiva de todos los tiempos. El autor nombra a Grecia y los Juegos Olímpicos como un curioso hecho social, divino y glorioso. Grecia funda el verdadero culto al deporte y aparece ya perfectamente independizado de otras manifestaciones culturales.

Luego surgen en todas las grandes ciudades las organizaciones de los juegos atléticos como parte esencial de las festividades religiosas. Hecho que asombró siempre a los historiadores, como es el caso extraordinario de la continuidad durante doce siglos de estos Juegos Olímpicos, que comenzaron a celebrarse hacia el año 780 a. C. Por el año 720 fueron juegos o festivales panhelénicos: cuatro contiendas diferentes que se celebraban en la antigua Grecia. Los juegos olímpicos, los juegos píticos, los juegos nemeos y los juegos ístmicos.

Cagigal (1957) nos cuenta cómo todos los pequeños estados enviaban a Olimpia a sus representantes, sus propios campeones, con la ilusión de una victoria que reportaría prestigio y gloria para sus compatriotas. Hay que apreciar lo que la celebración de cada Olimpiada llevaba consigo. Unos tres meses antes de la fecha señalada invitaban a los pueblos a cooperar en la gran fiesta y proclamaban la Tregua

Sagrada, por la cual todos los ejércitos que se encontrasen en guerra entre los mismos estados helenos tenían que licenciar las armas.

Figura 10. ShareAmerica (share.america.gov in Bing)



Nota. Fragmento del mosaico de Zliten (siglo II d. C.) [Mosaico]. Museo Arqueológico de Trípoli, Libia. Imagen sin datos de autor. Recuperada de un sitio web no identificado.

El reconocimiento y la importancia para los helenos en la celebración de estas olimpiadas eran de tal magnitud, que llegaban a suspender lo más vital de sus vidas cotidianas para abocarse toda la sociedad a una única actividad. En ella se defendían intereses con posiciones estratégicas y operaciones planeadas.

Como se mencionó anteriormente, en la Grecia clásica el deporte ocupaba un lugar central en la formación de los jóvenes. Los ejercicios físicos, gimnásticos y deportivos no eran un hecho aislado, sino que impregnaba la vida cotidiana y la educación, lo que explica su influencia decisiva en el desarrollo y esplendor de los juegos.

Tal como se señaló en el capítulo la relación entre ejercicio físico y educación ya estaba presente en la tradición griega. Tanto la legislación de la época como los escritos de filósofos políticos como Platón y Aristóteles concebían al ejercicio físico

como un componente de la formación integral del individuo, más allá de su función física.

La competencia agonal es necesariamente deportiva y se ve ausente del círculo lúdico. El autor español afirma que el *agón* tiene todas las características formales del juego y pertenece en su función a la categoría de la fiesta y a la esfera del juego.

“La explicación de la distinción terminológica que hace el griego entre juego y competencia es ésta, según Huizinga: la concepción de un concepto de juego general, que abarca todo y es, lógicamente, homogéneo, se produjo bastante tarde. Para entonces en el mundo helénico había cobrado ya la agonística un rango de tanta importancia social y una estimación tan seria que ya se perdió la conciencia de su carácter lúdico” (Cagigal, 1957, p. 30).

El campeonato había llegado a constituir entre los griegos una función cultural tan intensa que se le consideraba y ya no se le experimentaba como juego, lo que pasó en Grecia no es un caso único. Ocurrió en forma un poco distinta entre los indios antiguos del lugar, ellos, tienen también palabras para expresar sobre la noción de juego. Quizás esto puede ser de interés para futuros estudios.

Se puede ahondar aún más acerca de esta temática que permite indagar lo lúdico y agonístico, se observa con el correr del tiempo, un juego y un deporte con sus relaciones, sus sentidos y cómo surge el concepto de club en estas actividades humanas intrínsecas con una función social primordial. Así lo demuestran estudios realizados por Toyohira en el año 2020, otro autor español, pero de este siglo.

4.2. Un sentido y un lugar de encuentro

Otro concepto de estudio en Huizinga y Ortega y Gasset es el club, Taro Toyohira (2020)¹⁸ en su escrito indaga sobre el tema y explica cómo estos dos pensadores reivindicaron muy entusiastamente la importancia del juego y el deporte. El concepto de club en ambos se presentó como una comunidad originaria, por la cual lo lúdico interviene en el mundo cotidiano y es negado en lo deportivo, por el hombre moderno.

¹⁸ Investigador de la Universidad de Salamanca, publica sobre el concepto de club en Ortega y Huizinga, en su estudio explica cómo estos dos pensadores reivindicaron la importancia del juego y el deporte.

Recupera términos conceptuales específicamente en el juego y el deporte de los pensadores europeos, Huizinga y Ortega y Gasset. Así como Rivero (2016) registró en sus investigaciones vínculos y momentos académicos de encuentro, Toyohira afirmó la línea de estudio de Ortega en Huizinga. Debido a diferentes situaciones políticas, personales o vínculos sociales, no se permitió mostrar sus obras claramente.

El autor destaca aspectos de interés en ambos investigadores, que van más allá del juego y el deporte en sí mismo, responden al verdadero espíritu lúdico deportivo en lo más profundo de ellos, como son la seriedad y la superfluidad, el placer, la virtud, el ascetismo, la libertad y la obediencia. Cuando el juego o el deporte pierden este difícil equilibrio se convierten en un mero pasatiempo (Toyohira, 2020).

Sostiene lo que Ortega y Gasset expresaba sobre el deporte de ese momento, en cuanto a pérdida de autenticidad y como se convirtió en manía. Relata su gran desencanto como actividad lúdica y superflua, sobre la intolerable dosis de fútbol, igual que los demás deportes físicos y su propagación en los periódicos. El deporte en la sociedad moderna había perdido su esencia lúdica y se acercaba cada vez más, a una actividad seria que es el negocio y los profesionales, como fue dicho por Huizinga en años anteriores.

“Ambos pensadores afirman que todo deporte o juego auténtico tiene un delicioso sabor del secreto. No es un mero juego o un pasatiempo fácil del que puede participar y disfrutar cualquier persona. No deja entrar a aquéllos que no respetan y cumplen las reglas del juego apasionadamente. El placer de cada juego es secreto y exclusivo de los jugadores que respetan y cumplen apasionadamente las reglas”. (Toyohira, 2020, p. 218).

Para Ortega y Gasset el deporte es una subcategoría de la categoría juego; para el pensador holandés el juego presenta características personales¹⁹ y reconoce esta distinción, entre el juego pueril y el juego auténtico. Toyohira (2020) hace hincapié y destaca en ambos autores sus coincidencias en las leyes del juego. No hay escepticismo posible, es que el fundamento en que se basan es inmovible; si falta la regla, el mundo del juego se desploma y no puede existir sin una peculiar seriedad al cumplirlas.

Por eso el auténtico juego y deporte poseen caracteres muy complejos como actividad placentera, con sobriedad rígida y una dedicación despreocupada. Y algo más,

¹⁹ Ir al capítulo uno de esta tesis “Desnudando un objeto de estudio” (p. 24).

es espontáneo y libre, pero también exige respeto por cumplir las reglas. Debido a este carácter complejo, ambos critican el puerilismo del juego y el trabajo en la sociedad contemporánea; el juego también es cada vez más una actividad seria e interesada por los negocios.

En su análisis, Toyohira destaca claramente lo que ambos autores distinguen entre el juego y el deporte, la diferenciación entre el juego pueril y el auténtico, el pasatiempo y el deporte, solo el auténtico juego y deporte crean una extraña comunidad fuera del mundo lúdico: el club, cuyo carácter central es su función social.

Estas palabras revelan la esencia de ambos en una sociedad que va mutando costumbres, hábitos y modas, y que se construye en los hechos sociales que con el correr del tiempo son históricos y procesuales, pertenecen a la vida en común.

Es una vida de hábitos y costumbres que da origen, según Huizinga, a un grupo permanente fuera del mundo lúdico; el club. Este, como el juego mismo, es también una entidad muy compleja y contradictoria, donde se fomentan la disciplina, el entrenamiento y la competitividad entre los jugadores.

El club, para estos pensadores europeos, posee una importancia decisiva en la teoría de uno y otro, según Toyohira (2020). Tanto Ortega y Gasset como Huizinga reconocen el origen de todas las instituciones culturales, sociales y políticas en esta peculiar forma de comunidad. Para ambos, el juego y el deporte crean la sociedad y la cultura, intervienen en la vida cotidiana con su espíritu deportivo, mediante la formación del club.

Un club que se presenta en forma de comunidad oscilando entre la esfera lúdica y el mundo cotidiano. Se puede decir en este análisis que el juego y el deporte auténtico y puro (Cagigal, 1957) poseen elementos y cualidades que los agitan en lo más profundo para pensarlos con algunas características en común.

4.3. ¿Un deporte lúdico?

Figura 11. Interrogante de Mafalda.



Nota. Quino. (1990). *Mafalda* 8. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Fragmento reproducido con fines académicos.

Las palabras de Mafalda expresan la complejidad de lo lúdico, difícil de abordar en este capítulo por la subjetividad que presenta el sujeto que juega un deporte.

Los estudios cualitativos que investigaron sobre juego y deporte en lo más profundo del jugar y lo lúdico, se proyectan con un grueso caudal en la producción científica y académica en la historia contemporánea. Se analizan desde un paradigma humanístico, si lo posicionamos como objetos genuinos, auténticos en sus orígenes, y viendo como las palabras y los hechos históricos, políticos y culturales lo viciaron socialmente en diferentes aspectos.

Figura 12. El deporte en Mafalda.



Nota. Quino. (1990). *Mafalda* 8. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Fragmento reproducido con fines académicos.

Para reflexionar: ¿O es que ahora los deportes no son deportes? Existen dichos pasados y presentes en la sociedad ¿será que observamos lo más superficial e inmediato del juego y el deporte? Quizás porque es más sencillo una investigación pura cuantitativa donde lo que se mide y cuantifica es práctico y convincente, a pesar de la preocupación en el campo de la Educación Física, especialmente al momento de proponer jugar un deporte.

Figura 13. ¿Y qué más nos transmite Mafalda?



Nota. Quino. (1991). *Mafalda* 6. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Fragmento reproducido con fines académicos.

Niños y adolescentes reclaman con frecuencia tiempo para jugar un juego o algún deporte de equipo. Es un juego que esperan esté sujeto a la formalidad que propone el reglamento deportivo, aun en total desconocimiento de este ¿será porque aprender deportes y aprender a jugar son consideradas prácticas simples y habituales, así como caminar, correr y saltar? Pareciera que enseñar a jugar y jugar un deporte puede hacerlo quien tiene algún conocimiento.

En las imágenes siguientes, es Felipe quien explica a Mafalda de qué se trata ese juego o deporte específico.

Figura 14. Mafalda jugando con Felipe.



Nota. Quino. (1992). *Mafalda 1*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Fragmento reproducido con fines académicos.

Estas situaciones y otras más desvirtúan el sentido de dichas actividades que muchas veces refuerzan el significado de estas con marketing, espectáculo y fines políticos. El amigo de Mafalda lo expresa así:

Figura 15. Mafalda y su amigo.



Nota. Quino. (1992). *Mafalda 1*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Fragmento reproducido con fines académicos.

Los diálogos que presenta Quino muestran la presencia del juego y el deporte como actividad social, a pesar de ello, su valor no se comprende. La presencia en diversas investigaciones y estudios de profesionales que abordan el juego y el deporte los reconocen como objetos complejos, pero socialmente no visibilizados²⁰. Sin embargo, muchas de estos estudios, focalizan su atención en saberes que se pueden promover a través del uso del juego y/o del deporte (como valores, normas y habilidades motrices), desatendiendo la necesidad de enseñar ambos.

Los dichos de Mafalda son expresiones cotidianas que no solo hacen ruido, sino que están presentes en lo diario de nuestras vidas y dieron vueltas en esta búsqueda e indagación como interrogantes para su análisis.

Las investigaciones de Cagigal en el año (1957), identificadas en el capítulo anterior son valiosas para su estudio y de interés cuando se habla de ambos objetos de estudio: juego y deporte.

Si bien se abordaron algunas categorías con anterioridad, se analizará con mayor precisión el capítulo sobre Juego y Deporte en la dimensión lúdica de su obra “Hombres y deporte”. En él, toma como referente central a Huizinga para abordar el juego, expresa su análisis por los principales elementos constitutivos del mismo, y aclara que pretende evitar la tautología en la definición del concepto juego como función primaria y simple, analiza solo sus elementos integrales.

Estos son elementos que en esta tesis se seleccionaron en la línea de investigación, cuyo componente revelador de interés es el juego, que no persigue utilidad, pero sí tensión y delimitación de dicha actividad en lo lúdico.

Si bien Cagigal (1975) coincide con Huizinga (1883) en que el juego tiende espontáneamente a regirse por tener reglas y orden, destaca en él que la representación de algo o una lucha por algo, etimológicamente significa “volver a presentar”. No como una repetición numérica, sino en el afán de superación de logros, disfrute, goce y diversión. Destaca del juego que es un refugio, constituye algo distinto, algo más

²⁰ “El juego en proyectos de innovación educativa universitaria”. Investigación realizada en los proyectos de innovación educativa en la UNRC, cuyos resultados mostraron el uso del juego como estrategia didáctica en las aulas de la UNRC, pero no es dicho en los documentos presentados (Rivero y Gilleta, 2019).

intenso, más sublime y comprometido de lo que es la vida común, algo de lo que se quisiera ser o vivir con emociones osadas.

“Jugar provoca placer en el niño, placer que está presente en el juego y que repercute en la calidad del pensamiento infantil, es un rasgo y un elemento cualitativo significativo en él, en donde se conjugan el reto y el desafío, oportunidad de superar y dar respuestas a situaciones de la vida real agradables o no, donde pone en escena los personajes y roles del cual se apropia, necesidad en el pensamiento moral del niño de ser un adulto cuya imagen y forma de ser está pautado socialmente” (Gilleta, en Rivero y Ducart, 2017, p. 91).

Placer, reto, desafío y superación en el juego, son una necesidad en el sujeto social que se proyecta a futuro, pero también en todas las etapas de la vida del sujeto en sociedad, haciendo referencia al juego que ocupa un sitio destacado en ese plano (de ser o vivir con emociones osadas) y que incluso desempeña una función indispensable, necesaria para el desarrollo y bienestar personal.

Cagigal cita autores que no son de interés en este estudio como Groos (1902), Claparede (1932), afirmando que todos esos ensayos de explicación tratan al juego con los métodos de la ciencia experimental, sin atender al profundo carácter estético del mismo. La cualidad primaria del juego queda inexplicada según el autor; ningún análisis biológico explica la intensidad del juego, su esencia, su peculiaridad consiste precisamente en su intensidad y en su capacidad de enajenar a alguien.

Estas afirmaciones se estudian años más tarde en Navarro Adelantado (2002) en su libro “El afán de jugar”, investigación sobre el mundo del juego y el juego motor, los modelos y las teorías²¹ de sus orígenes. El autor analiza cada teoría, dejando en claro:

“No podemos otorgarle el calificativo de “teorías” porque carecen de un cuerpo completo de desarrollo, no se vincula a una ciencia o ciencias (aunque se intuya), no se preocupan de los problemas generales del método y, lo que llama más la atención muchas de ellas no fueron enunciadas intencionalmente y, a veces se han sacado de su contexto” (Navarro Adelantado, 2002, p. 67).

²¹ En la segunda parte del libro de Navarro Adelantado “Afán de jugar” denominado “Teoría y aplicación del juego motor” detalla cada teoría del juego y expresa los problemas epistemológicos, sus concepciones y la realidad del cambio en nuestra sociedad.

Esta cita permite entrever lo que Cagigal (1957) comentó en sus investigaciones años anteriores sobre las teorías de los juegos, los cuales han sido un recurso para la ciencia al margen incluso del propio juego.

Atendiendo a estas afirmaciones, entonces ¿qué indagar en el juego?:

“La Naturaleza también hubiera podido dotar a sus criaturas de todas esas funciones útiles de descarga de energías, distensión, preparación y compensación en la forma de ejercicios y reacciones puramente mecánicas, pero no, nos dio un juego con su tensión, su alegría y su diversión. Este último elemento, lo grato o ameno del juego, se substrahe a todo análisis o interpretación lógica” (Cagigal, 1957, p. 21).

Tensión, alegría y diversión responden a un asterisco del interrogante, porque es un fenómeno curioso en su doble manifestación agonal y representacional presente en la naturaleza humana, comparte con ella su historia y cada suceso de su evolución. El juego satisface una necesidad de distensión, precisamente señalábamos en él una cualidad dinámica; la *tensión* que provoca naturalmente la necesidad de distensión.

Según Cagigal, el hombre no puede lograr esa felicidad agraciada que anhela, porque ya existe una tensión. Hay anhelo de tendencia a una distensión perfecta, hay que buscar algún escape a esa progresiva tensión. Y se pregunta: ¿no será el juego uno de ellos? Ansia de felicidad, afán de mando, deseo de comodidad, inquietud científica, todas ellas apetencias arcaicas y, una más genérica, necesidad de afirmar la propia personalidad. La oscilación personal provoca la tensión.

En el jugador, comenta el autor, la naturaleza otorga una oportunidad de evasión durante el juego, que por medio de otra tensión de signo contrario parece acercarnos a la distensión soñada. El juego es imprescindible y siempre que éste exista llevará en su misma naturaleza el dinamismo lúdico, manifestándose bien como lucha-deporte, bien como representación. Y la tensión necesita del reto y el desafío para sostenerse y buscar ese equilibrio.

Las apreciaciones que refleja Cagigal en esta disyunción (tensión y distensión) no suponen una oposición exclusivista, los considera aspectos complementarios que muchas veces se entremezclan y se funden en un único tipo de cualidad lúdica, inmersa en las acciones de juego.

4.4. Cualidad lúdica: tensión

La tensión se produce en toda acción de juego y se funde con las emociones del jugador-deportista, pero también se presenta en su origen biológico: siempre que hay tensión hay necesidad de distensión como energía vital en respuesta de signo liberador y/o compensador, cualidad que está presente en todo momento en las emociones que provoca el juego y el deporte:

“Sentido, tensión, intensidad son conceptos que Huizinga utiliza para referirse a lo lúdico, aquello que, en su obra, explícitamente comunica que no analizará. Conceptos que escapan a la razón para vincularse fuertemente a la estética, y que presenta como amarrados a la posibilidad de desprenderse del esquema lógico de la vida cotidiana con la intención de divertirse” (Rivero, 2016, p. 6).

De igual forma, Elias y Dunning (1992) abordan este tipo de tensión en el juego y el Fútbol, expresando cómo las personas en este proceso social de civilización aprendimos a controlar las emociones fuertes, y cómo esto se ha fundido en la estructura de la personalidad, siendo eficaz para el control de las sociedades complejas en la organización del estado.

Los humanos buscamos en las actividades recreativas miméticas un tipo concreto de tensión, una forma de excitación a menudo asociada con el temor, la tristeza y otras emociones que trataríamos de evitar en la vida diaria.

Es una emoción que la gente busca en situación de ocio, específicamente en el deporte y difiere en ciertos aspectos de otras clases de emociones. La emoción agradable que se encuentra en el centro de todas las necesidades lúdicas es un tipo de emoción que le da sabor a todos los placeres relacionados con el juego (Elías y Dunning, 1992).

La tensión en el juego está implícita, atraviesa en todo momento las emociones, es visible y se manifiesta de maneras diversas en los espectadores deportivos y en eventos lúdicos públicos, por ejemplo, en los encuentros deportivos, se transmite y está implícita a su vez en los jugadores.

“Ya en este contexto deben desecharse las implicaciones negativas que tiene el concepto de tensión en el sentido convencional y sustituirlo por otro concepto que tome en cuenta como normal una tensión optima que, a su vez, en una

dinámica figuracional, podrá aumentar demasiado o disminuir demasiado también” (Elías y Dunning, 1992, p. 114).

Es incuestionable el concepto de tensión óptima, si bien el autor hace referencia a la tensión de los espectadores, en el caso de los jugadores y deportistas es una cualidad elemental al momento de hablar de emociones de mayor complejidad, ya que atraviesa acciones y cada una de ellas puede o no llevar una dinámica secuencial de tensión, donde ese jugador o deportista se encuentre llamado a nuevas acciones de juego.

Estas acciones, con mucha demanda energética son las que provocan a su vez una tensión, donde hay exceso hay desequilibrio, el desequilibrio genera tensión, pone a prueba la habilidad del jugador, la capacidad, la perseverancia, el ingenio y su intento de ganar intrínsecamente, respetando las reglas de juego.

Ganar es un aspecto agonal que está presente en todo momento y es el elemento que más fácilmente desemboca en forma de lucha y de perseverancia. Cagigal (1957) nos señala que en todo tipo de juego existe en alguna forma el factor agonal que se inicia en la tensión.

Tensión y factor agonal son indispensables para lograr la distensión y el equilibrio personal, ya que el juego provoca desafío, diversión, pasión, alegría, victoria, logro, fascinación, deslumbramiento y encanto. Huizinga (1998) decía que el juego cautiva y hechiza; estas virtudes mencionadas se funden en la intensidad de lo lúdico.

Entonces vale la pena preguntarse ¿qué aspectos del agón posee el juego que lo aproxima al deporte?; ¿qué cualidades lúdicas posee el deporte que lo aproxima al juego?; ¿son muy lejanos como pensamos en sus características? o ¿son tan próximos y por eso se presentan solapados en su uso? Un último interrogante ¿el deporte posee carácter lúdico?; ¿se presenta la cualidad primordial de tensión *ludus agonística*, como sostén de la dimensión lúdica?

4.5. Tensión *ludus agonística*

Este tipo de tensión, como se desarrolló en párrafos anteriores, se presenta con características lúdicas y agonísticas tanto en el juego como en el deporte en distintos grados de intensidad. Para abordar este tema, es importante situar el concepto del etnoludismo, entendido como la concepción y constatación de que los juegos están en

consonancia con la cultura, en palabras de Parlebas (2001), “si bien, Huizinga toma una postura ferviente para decir que la cultura brota desde el juego, no duda en afirmar que las grandes creaciones culturales se inspiraron en él” (p. 223).

Veinte años después, Caillois demuestra una auténtica complicidad entre las sociedades y los juegos, que estas potencian siguiendo el mismo paradigma. A finales de los años sesenta, Elias (1992) retoma la idea de Huizinga y dirige su análisis al deporte. Este autor francés (Parlebas, 2001) considera a los tres investigadores mencionados (Huizinga, Caillois y Elias) como los pioneros de la corriente etnolúdica y afirma que Elias no cita a ninguno de ellos. Parlebas (2001) tampoco cita a Cagigal ni a Ortega y Gasset; este último quizás es quien da origen a esta línea de estudio junto con Huizinga²² por los registros encontrados.

Al respecto, es relevante destacar lo siguiente:

“En el ciclo de conferencias, Huizinga presenta un primer escrito sobre el juego que luego formaría parte del libro “Homo ludens”. Más allá de reconocer la audacia de tomar al juego como tema de conferencia, es de apreciar que, en su voluntad renovada por explicitar lo que llamará la esencia del juego, presenta una idea que tiende a despegar el concepto de juego de la noción de deporte. En ese momento, la noción de deporte inspiraba algunos escritos ya publicados por Ortega y Gasset. Estos escritos pudieron haber alimentado, aunque no direccionado, las reflexiones de Huizinga sobre el juego” (Rivero, 2016, p. 5).

Al igual que Cagigal (1957) la investigadora sienta precedentes de ambos autores al discriminar nociones y conceptos que siguen el paradigma de estudio. Lo que se intenta expresar en esta dimensión lúdica es una de las categorías que emergen tanto en el jugador como en el deportista. La tensión como cualidad primordial y esencial de lo lúdico, atraviesa las distintas categorías de análisis y tipos de juego, como así también los distintos tipos de deportes.

No se pone en cuestión si el deporte es la evolución del juego²³ o si es una subcategoría, solo interesa en esta investigación lo planteado con anterioridad en la dimensión lúdica, preocupación que responde a interiorizar aún más la complejidad que

²² Conectado con algunos intelectuales liberales autoexiliados durante la Guerra Civil española entre julio de 1936 y abril de 1939, Huizinga organiza, en la Universidad de Leiden, un ciclo de conferencias de la que participa su amigo Ortega y Gasset, (Rivero 2016).

²³ Sobre lo indagado acerca de la evolución del juego al deporte leer a Pere Lavega Burgués (2000), “Juegos y deportes populares y tradicionales” explica la conversión de los juegos en deportes, y Eiroá (2000) “Deportes de equipo” en el capítulo “Del juego al deporte”.

presentan el juego y el deporte. Según el estudio de Rivero (2016) para Huizinga, la esencia del juego está compuesta por lo lúdico, donde vincula conceptos tales como sentido, tensión, intensidad, apariencia, ficción, fantasía y emoción. Reflexiona sobre aquellas manifestaciones reconocidas externamente como juego que, al perder su tono lúdico por exceso de seriedad, son denominadas “juego falso”, pero juego al fin. Ubica entre ellos a los deportes y a los juegos de cálculos y de azar, decisión que inspira las principales críticas realizadas por Caillois.

Este último autor deja un sitio en común para su análisis, si bien toma vocablos lo más significativos y amplios posibles para clasificar de manera uniforme la cualidad particular y los elementos que reúnen los tipos de juego, e identifica rasgos centrales de las categorías fundamentales de interés en esta investigación. Se sitúa en el carácter fundamental de especies determinadas de juegos, los denomina “categorías fundamentales”²⁴ y los clasifica en cuatro tipos, *Mimicry*, *Alea*, *Ilinx* y *Agón*.

La categoría agón es considerada en este estudio con una particularidad primordial, requiere de muchas acciones de juego para ganar. Son grupos de juegos con reglas que aparecen como una lucha, en los que la igualdad de oportunidades se genera para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con la posibilidad de dar un valor indiscutible al triunfo del vencedor. Según Caillois la igualdad de oportunidades es el principio ideal de la rivalidad. Un rival como oponente y no como enemigo que oscila en todo momento con la *ventaja* en dicho encuentro (Ambrosini, 2007).

Existen encuentros de juego o deporte donde la ventaja puede surgir en un fixture o en un torneo cuando un equipo se beneficia en la zona en que le toca competir para llegar a la final. Lo mismo ocurre en un encuentro de juego con distribución de zonas. Otro ejemplo puede ser una norma de juego o una regla oficial como la ley de ventaja en algunas disciplinas deportivas, o el rol del jugador al que se le otorgan vidas en el juego del delegado.

La otra particularidad que presenta el *agón* es que nada depende del azar sino de la habilidad, la destreza y el ingenio de cada equipo y de cada jugador, así lo describe Caillois (1958/1986) en una de las cuatro categorías fundamentales²⁵, en su estudio

²⁴ En el capítulo uno de la tesis “Desnudando un objeto de estudio” se comenta específicamente las críticas que Caillois le realiza a Huizinga y se mencionan las categorías de análisis descriptas por el autor.

²⁵ En el capítulo uno de la tesis se explican algunas categorías que aborda Caillois en sus investigaciones.

acerca del juego. Los juegos de *agón* comprenden todo juego constituido como combate o lucha pensada para la disputa entre oponentes en condiciones ideales, donde triunfan, como se menciona en el párrafo anterior, quienes poseen mejores habilidades motrices e intelectuales.

Poco importa si predomina el juego atlético o intelectual, ya que la actitud del jugador es la misma, vencer al rival. Ello requiere de una buena instrucción, es decir, una buena preparación para perfeccionar el desarrollo de una actividad y una práctica constante Scheines (1981) lo llama un “jugador experto”.

Se necesita esfuerzo, disciplina, constancia y perseverancia en el jugador. El *agón* reivindica la responsabilidad personal sin necesidad de provocar un daño grave al rival, su interés se centra en demostrar superioridad en la calidad de la acción de juego. Requiere de un competidor competente con sus habilidades perfeccionadas y con sus propios recursos donde se lo invita a desplegar todo su ingenio, creatividad y estrategia competitiva del *agón*. Esta categoría está presente, además, en otros fenómenos culturales u otras actividades de la vida diaria.

En cambio, el *alea* (otra categoría fundamental) de Caillois supone el abandono a la suerte o al destino poniendo a todos los jugadores en igualdad absoluta. Caillois lo presenta casi como una oposición exacta al *agón*, en sus rasgos y características, como desgracia total o valor absoluto. Es una actitud exactamente opuesta a la esencia del *agón*: podemos tomar como ejemplo los juegos de azar como el dominó, el rompecabezas y, en el ludus, la lotería, el black jack y la quiniela

Son evidentes las valoraciones que presentan los juegos de *agón* y de *alea*. Ambos, estéticamente, se centran en un mismo objetivo: “ganar” y en sus acciones son ambivalentes en cuanto a las interpretaciones y valores opuestos de las condiciones de los jugadores. Todo encuentro que posea las características de una competencia reglamentada ideal, puede ser objeto de apuestas. Caillois toma como ejemplo al fútbol y las carreras de caballos entre otros deportes en los que existe desconcierto en las oportunidades o circunstancias en distintas etapas del evento. Y destaca las virtudes en los méritos, por ejemplo, al momento del triunfo.

En la tercera categoría *mimicry*, no se encuentran rasgos presentes en estos tipos de juegos de competencia, más allá de que el jugador escape del mundo haciendo como sí; no es de su interés jugar a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto a sí mismo. No hay satisfacción por el disfraz, la máscara, el cambio de apariencia o la simulación, rasgos que se imponen en los juegos de *mimicry*. Solo hay

que destacar que esta categoría como actividad, bien puede tener alguna relación con el *agón*, posee características diferentes como son la libertad, la convención, la suspensión de la realidad y el acatamiento a reglas precisas. Por ejemplo, hacer como que soy el mejor jugador del mundo.

El *ilinx* es la última categoría de juego que clasifica Caillois donde aparece la cualidad predominante: el vértigo, el cual destruye la estabilidad de la percepción e infringe la conciencia lúcida. Este desequilibra por completo la tensión hasta lograr la cumbre o pico máximo del vértigo, con el aturdimiento y las sensaciones extremas en búsqueda de lo agradable y placentero que escapa de la realidad y, como claramente dice Huizinga (1998) “absorbe por completo al jugador” (p.27).

Si a esta cualidad la consideramos como una actividad intensa que se desarrolla a una velocidad o ritmo muy acelerado se puede decir que hay juegos de los más sencillos, como girar sobre sí mismo “el mareadito” jugado en nuestra primera infancia hasta quedar en estado de perturbación excesiva, el subibaja, o el simple hecho de trepar un árbol y columpiarse de una rama, que responden a esta categoría. En los deportes extremos, algunos están oficializados y otros están institucionalizados²⁶, como por ejemplo el parapente y la tirolesa, todos ellos poseen mucho de esta cualidad primaria, el vértigo.

El vértigo se presenta como cualidad con dos estilos extremos de intensidad, según Caillois (1958), buscando éxtasis, pánico, mareo, perturbación, pérdida de la noción espacial y temporal, insensibilidad, inercia y desmayo. Unos se vinculan, en función de la técnica empleada a los juegos infantiles (molinete, hamaca, trepadores, tobogán, subí baja de plazas y espacios urbanos).

Otros responden a las destrezas especializadas de los recursos refinados en lo que llamamos hoy deportes extremos: parapente, escalada, paracaidismo, vela, esquí, kayak, surf, buceo, deportes aéreos, motocross y deportes de suelo. Y, en menor escala, una destreza especializada como un lanzamiento, un remate o un bateo en las distintas disciplinas deportivas posee el condimento del vértigo en la acción táctica individual ofensiva, cuya sensación extrema culmina en cumplir el objetivo: convertir el gol o un tanto.

²⁶ Ver las clasificaciones de los juegos y deportes en Parlebas (2001). “Léxico de praxiología motriz”.

En opinión de Caillois (1958/1986), estos cuatro tipos de categorías no cubren todo el universo del juego ya que se rigen por un principio original de acuerdo con una progresión comparable y los sitúa entre dos polos opuestos: *ludus* y *paidia*. El primer componente (*ludus*) en el universo de los juegos lo lleva al extremo de la exuberancia, una necesidad opuesta de naturaleza anárquica, absolutamente disciplinada y plegada a convencionalismos arbitrarios. El segundo componente es la *paidia*, transición en el juego en donde reina un principio común de diversión, turbulencia, libre improvisación y despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada.

Los juegos no siempre son transparentes, limpios o puros; no todos ejemplifican los valores de una cultura. Por eso, Caillois señala que escoge la palabra *paidia* para tener como raíz el nombre del niño que se vincula con la superabundancia de alegría o vitalidad, la necesidad de agitación y de estruendo como impulso, desorden, deseo de engañar o desafiar fingiendo alguna figura. Un ejemplo: aparecer y desaparecer es uno de los juegos predilectos en la primera infancia de los niños, a pesar de que la palabra “cuco” puede ser errónea, al anticipar la aparición física.

En la evolución de la *paidia*, al niño que juega le surge la necesidad de inventar reglas y de plegarse a ellas, no entendido como un sometimiento sino como un componente elemental insustituible que está implícito por el solo hecho de formar parte de este. Surge en el niño la necesidad de competir y tensionar la forma elemental del *agón*, producto de la personalidad y de la vida en sociedad con absoluta autonomía para jugar con elementos (soga, pelota, palo); a los cuales accede y es capaz de usar de acuerdo con sus habilidades motrices. Inicia la etapa o el camino que lo conduce y oscila hacia los juegos de *agón*, *ilinx*, *alea* y *mimicry*.

En esta constante evolución el juego tensiona permanentemente y otorga en el sujeto social placer y satisfacción al resolver dificultades, desafíos y retos personales. Sostiene lo agonístico entrando en la esfera del *ludus*; este va ganando espacio en los diferentes juegos a excepción de aquellos que responden al puro destino de la suerte. Es el complemento que aparece como educación de la *paidia*, la cual la disciplina y enriquece.

“El *ludus* da ocasión a un entrenamiento y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional” (Caillois, 1987, p. 68).

En el *ludus* el jugador pone a prueba su talento y la tensión de jugar, se lucha contra el obstáculo y no contra otros competidores, las posibilidades que presenta son múltiples, en cualquier elemento como puede ser el elástico, las bolitas, la pelota o la soga, se producen diversas composiciones y habilidades motrices.

La composición del *ludus* con el *agón* es una prioridad destacable en el jugar un deporte, la cualidad primordial está en la tensión *ludus-agonística*. El *ludus* tensiona permanentemente al jugador quien busca el equilibrio todo el tiempo, y por momentos, este resulta inalcanzable.

No hay conformismo hasta lograrlo y esperar algo mejor que pueda ocurrir; otras acciones nuevas, otras formas jugadas, otros rivales que lleguen y provoquen ese nuevo placer que no deja de alentar y motivar al jugador, acertar el logro, o la victoria en el siguiente intento por el solo hecho de perfeccionar esa acción hasta hacerse experto. El siguiente ejemplo es muy representativo: un jugador o más jugadores practicando alguna habilidad específica de un deporte, como el lanzamiento de bandeja en básquetbol.

Si estudiamos al *ludus* en profundidad plegado al *agón* podemos identificar elementos valiosos de aplicación en estas actividades humanas, juego y deporte. Uno de los componentes esenciales en el juego y el deporte en la tensión *ludu-agonística* es la regla. Sin ella estas actividades pierden su identidad (Elias y Dunning, 1992).

Las reglas sin modificaciones podrían hacer del juego y el deporte actividades muy monótonas. Son reglas que se conciben como implícitas y se proyectan explícitamente (Mantilla, 1991), de modo que dejan atrás las experiencias lúdicas.

Las mismas poseen rigidez al momento de definir las acciones de juego y son suficientemente elásticas para permitir varias jugadas (Morais y Barreto, citados en Kaplan y Orce, 2009). La tensión está presente en cada jugada y la dinámica de grupo supone además cooperación en diferentes niveles y estilos según la actitud colectiva, lo que conforma la dinámica del propio juego.

Las inferencias que se realizaron con respecto a los deportes, los juegos, las situaciones motrices en general y su estructura lógica permiten a la Praxiología Motriz categorizar el concepto de lógica interna:

“Sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2001, p. 302).

La perspectiva praxiológica, a partir de la lógica interna, codifica estas dos actividades humanas de gran complejidad en sí mismas desde un enfoque sistémico en las acciones de juego para una mejor organización y coordinación general. Las reglas son las tablas de la ley (Lagardera y Lavega, 2003). El jugador se relaciona con otros jugadores, el espacio, el tiempo, el material, y las reglas como condiciones necesarias para jugar. La regla, según Caillois, es inseparable del juego; cuando este adquiere existencia institucional está implícita, forma parte de su naturaleza, como de su libertad, necesidad de relajamiento, distracción y fantasía.

Algunas reglas son inalterables por su rígida impronta en las zonas fijas de juego o deporte. Por ejemplo: en un delegado²⁷ o en el espacio permitido en *Cestoball* por la regla del equilibrio numérico²⁸. No existe posibilidad de instancias de flexibilidad en esos espacios de juego. (Bayer 1986, citado en Eiroá 2000) distingue dos tipos diferentes de zonas del espacio de juego en los deportes. Unas son las zonas fijas, con tres subzonas: *prohibidas* (área de arco en hándbol), *a alcanzar* (zona de ensayo en rugby) y con *reglas específicas* (línea de tres metros en voleibol). La segunda zona es la de las variables: *prohibidas* (fuera de juego en fútbol), *útiles al atacante* (espacios libres), y *de vigilancia defensiva* (espacios peligrosos).

Los espacios hacen referencia al análisis de las distancias del enfrentamiento en los deportes de conjunto y son los que separan al momento del contacto, condicionado por técnicas individuales y colectivas (marcación y demarcación) de la acción de juego. Los discrimina en distancia nula y contacto envolvente (rugby, mancha), distancia reducida con contacto autorizado (hockey, pali pali), distancia media sin contacto (*Cestoball*, mancha pelota) y larga distancia (voleibol, delegado).

La regla fija, la maleabilidad del espacio y el tiempo, los segundos como tiempos reglamentarios, y la posesión de un elemento (pelota, bate) estipulan la acción de juego, permiten tomar decisiones y actuar con autonomía.

²⁷ El delegado también denominado, matador, mata sapo es un juego tradicional en Argentina de oposición entre bandos, muy solicitado en las clases escolares.

²⁸ La regla “ley del equilibrio numérico” en *Cestoball*, responde a la ubicación de los jugadores en el campo de juego para no cometer invasión de zona.

El tiempo es un componente de la estructura funcional en los deportes de equipo, Eiroá (2000) lo relaciona con el espacio, la comunicación, la situación del móvil, la técnica, la táctica y el reglamento. El autor sugiere dos conceptos comunes al juego y el deporte: *el tiempo* y *el ritmo de juego*. El primero está asociado al tiempo de las acciones de juego tanto en actitud defensiva u ofensiva, individual o colectiva. Y el segundo es el ritmo de juego, el cual responde a la velocidad, variación y orientación de las secuencias de acción de juego, que pueden aplicarse en los juegos con reglas más complejas y que están en tensión oscilando permanentemente.

Reglas inmutables o muy flexibles pueden generar formas jugadas que oscilen entre pocas y muchas oportunidades, con dificultades o facilidades; esto puede o no favorecer al ataque provocando un aumento en la puntuación, posibles goles o entradas. Hay reglas que pueden provocar impacto en la táctica, estrategia y dinámica de juego: los jugadores de ataque, defensores y mediocampistas²⁹ sufren limitaciones, posibilidades y oportunidades en las acciones jugadas condicionadas por la forma específica de la norma.

“En tanto colectiva, una acción no solo implica el compromiso de las individualidades para un fin común (aunque ese fin sea simplemente participar de la acción, como sucede en el jugar), sino el impacto que tiene el hacer o dejar hacer individual en la acción de los demás” (Rivero, citado en Chaverra Fernández, 2009, p. 44).

Algunas reglas tensionan la intensidad y el ritmo de la acción de juego a tal punto que pueden llegar a distinguir a uno u otro equipo. Otras sufren modificaciones con el tiempo permitiendo una nueva dinámica de juego, como por ejemplo el delegado o quemado con tres equipos, donde el sentido de las acciones sigue siendo el mismo, y en el caso del deporte *Cestoball*, con variación en la técnica³⁰ y en los tipos de táctica (individual y colectiva). Son variaciones que intentan en todo momento provocar el equilibrio en el juego, producto de la organización colectiva y de las acciones individuales de los jugadores expertos, con habilidades específicas y deportistas con destrezas especializadas.

²⁹ Los sistemas de juego reestablecen el orden y los equilibrios en las distintas zonas de los espacios de juego (Castelo, 1994).

³⁰ Las modificaciones en los fundamentos técnicos individuales y colectivos fue evolucionando en muchas otras disciplinas deportivas de equipo, cuyo objetivo fue mejorar la dinámica en los campos de juego.

Muchos deportes, como por ejemplo el fútbol³¹ y el Cestoball, consolidan reglas con bases normativas para el juego, la preparación en los entrenamientos de los deportistas, evoluciona y se pule a medida que se ajustan las técnicas de la ejecución motriz en los jugadores, priorizando el logro de mejores resultados, es decir, la eficacia y eficiencia en las técnicas, en la estética y en los estilos de ejecución de la disciplina deportiva.

La evolución en las lógicas de los deportes muta en la historia de la humanidad. Las modificaciones que sufren en cada disciplina deportiva se consolidan en función de los análisis que se llevan a cabo en las federaciones y confederaciones de los distintos deportes a nivel mundial, producto de hechos importantes para mejorar la calidad del juego y evitar la monotonía en el mismo. Esto implica pensar en la regla, la disposición de los jugadores, la dinámica del juego y los campos de juego.

La regla, el espacio y el tiempo funcional permiten la flexibilidad de múltiples jugadas, se lo vincula estrechamente a la norma, como dice Huizinga (1998): “a la libertad que opera en la regla” (p. 28).

La *norma* de juego (Robles, 1984) es otro elemento pendulante en la cualidad ludu-agónística de la regla; provoca en las acciones de juego límites implícitamente convenidos y respetados espontáneamente. Estos se asocian a los roles estratégicos y subroles sociomotores adquiridos por los jugadores.

Hernández Moreno (1998), en Blázquez Sánchez, toma esta categoría de *rol estratégico* como la función que asume el jugador para tomar decisiones propias, que solo él puede realizar y que el reglamento oficial permite; pueden ser de tres maneras: jugador con pelota, jugador sin pelota del equipo en situación de ataque y jugador del equipo sin pelota.

De ellas se desprende el subrol estratégico como las posibles conductas y decisiones en las acciones de juego con sus habilidades motrices que el jugador puede asumir y realizar dentro de cada rol, ya sea como atacante o defensor. Son múltiples las acciones de juego que se desprenden de cada rol: avanzar con la pelota, cubrir o reducir espacios, interceptar o cubrir elementos, estas y muchas otras habilidades más puede realizarlas el jugador, concedidas por las reglas y las normas de juego.

³¹ Ver Morais y Barreto (2009) en, Kaplan y Orce “Poder, prácticas sociales y proceso civilizador. Los usos de Norbert Elías”. Explican la evolución de las reglas de Fútbol en especial la de fuera de juego, en el Capítulo 20 detalla la creación de las federaciones y la FIFA.

Las funciones que cumplen estos subroles, responden a la dinámica de grupo en tensión y cooperación en distintos momentos y tiempos de la acción de juego. Esa cooperación con sus compañeros de equipo con posibilidades de toma de decisiones y al mismo tiempo dependiente de otros; permanece en todo momento en las distintas formas jugadas, conforma la dinámica de grupo y forma parte en el deporte de la táctica individual y colectiva.

A estas decisiones en las dinámicas de grupo (Elías y Dunning, 1992) las llaman “figuraciones” en la tensión de la regla, el sentido y la lógica de las acciones de juego. Esta plasticidad en la regla permite observar la función y disposición de los jugadores en los equipos; ejemplo de reglas con estas características es la invasión de zona en el Cestoball. Algunas reglas, más que condicionar las acciones de juego (Mahlo, 1981), moldean las jugadas y generan parámetros para la acción de los jugadores, por ejemplo, en la disminución de espacios y las disposiciones tácticas.

La otra manifestación o cualidad de la dimensión lúdica en la tensión es la lucha; entendida esta como el esfuerzo que se hace para resistir a veces a una tentación, como disputa y confrontación para subsistir o para alcanzar algún objetivo. Este tipo de cualidad está implícita sobre todo en el deporte y se representa como una lucha o una competencia por ver quién gana. Es necesario aclarar, que la palabra lucha simbólicamente está presente en este último significado en lo cotidiano de nuestras vidas, siendo diferente de los tipos de comportamientos sociales como las disputas políticas, que conllevan al conflicto social.

Podemos decir entonces que estas particularidades de lo lúdico en el deporte son las que lo ponen en conexión empírica, situando al juego próximo al deporte, no como medio o recurso para la enseñanza: es mucho más que su utilidad, si lo consideramos en sus cualidades lúdicas.

En el caso del juego motor con otros en la Educación Física, expresado en el segundo capítulo, las cualidades lúdicas casi siempre están presentes y dependen de la formalidad de la situación de juego de un deporte de equipo (picadito o partido de liga). Al respecto, nos preguntamos: ¿se observan estas cualidades y componentes lúdicos en el juego deportivo o en el jugar un deporte? ¿Qué es realmente lo que los conecta, si miramos estas cualidades en estos tipos de juego? ¿El juego se presenta con carácter utilitario o lúdico? ¿Realmente posee un sentido significativo lo lúdico, en los deportes?

Si reflexionamos sobre un deporte lúdico, Caillois define “la dimensión lúdica como el espacio en el que se desarrollan las actividades lúdicas, es decir, las actividades que se realizan por placer, diversión y sin una finalidad práctica o utilitaria” (1986, p. 69), ya que en la noción de deporte que estudiamos, el juego está implícito en la dimensión lúdica.

En esta dimensión los rasgos de un juego agonal son el vínculo más estrecho del cual se apropia y que penetra en las prácticas deportivas y algo más, debe ser un juego motor que demande movimiento, tal como lo expresa Rivero:

“Un juego es motor no solo si las reglas básicas demandan movimiento, sino que es imprescindible identificar cuanto esfuerzo corporal implica a los jugadores (teniendo en cuenta sus posibilidades). No solamente importa cuánto se mueve el jugador para participar, respetando las reglas, sino como pone su cuerpo a disposición de las necesidades que van planteándose en el jugar para divertirse más” (Rivero, 2011, p. 34).

Jugar un juego motor agonal implica competición y lucha con acciones de juego y diversión en todo momento, condicionado por las reglas imposibles de omitir, en constante incertidumbre. En el juego de tipo agonal los elementos tensión, incertidumbre por el resultado alcanzan su grado máximo. Nos apasiona tanto ganar que amenaza con disipar la ligereza del juego, hasta en los puros juegos de azar, la tensión se hace presente.

Cuanto más difícil y embrollado se pone el juego, más destreza, habilidad, conocimiento y disponibilidad corporal exige al jugador, y mayor es la tensión de los espectadores. Es una tensión presente de bello espectáculo, valor cultural y estético. No hay razón para distanciar el *agón* de la tensión. La seriedad y responsabilidad de jugar como juega el niño en serio una competición, no significan la negación de su carácter lúdico.

La estrecha relación con el juego y el ganar implica esfuerzo, suerte, enfrentamiento, disputa y competencia; implica lograr algo más que el juego mismo, se gana honor, se gana prestigio, se gana respeto en los grupos de jugadores y equipos deportivos, y esto contribuye a todo el grupo, al que pertenece el ganador. Se da de modo desinteresado, sin interés de liderazgo, autoridad o de dominación, ya que esto se da de forma implícita o de manera secundaria.

Todas estas categorías de análisis descritas por distintos autores se conjugan al momento de enseñar o practicar un deporte jugado y lúdico en los distintos escenarios sociales. El problema se plantea en el campo de la Educación Física, porque es la profesión que pone todo en juego y se ocupa de enseñar todos estos atributos del deporte, relevantes para esta tesis doctoral. Razón por la cual se expresa en el siguiente capítulo, una síntesis de temas abordados en estudios realizados con anterioridad, que dieron continuidad al deporte, al juego y lo lúdico en los deportistas profesionales, exponiendo la conexión, algunos aspectos específicos y puntos en común en estos dos objetos de estudio.

4.6. Un soporte en la enseñanza del deporte

Como afirma Cagigal (1957):

“Aparte de esta argumentación, la experiencia histórica enseña que siempre han aparecido las manifestaciones lúdicas en su doble faceta. El juego deportivo y el juego representativo han vivido con el hombre, como dos esferas de un reloj, inseparables y perfectamente sincronizadas. Junto al *homo ludens* y como hermano menor podríamos colocar al *homo deportivus*. También éste ha tenido que estampar su sello en los pergaminos de la Historia”. (p. 22).

Este es otro vínculo más de relación entre juego, deporte y lo lúdico. El juego deportivo como tipo de juego que posee un carácter utilitario en la enseñanza del deporte y que está presente en lo cotidiano y en diversas instituciones sociales, es algo más en lo que incursionar.

Este capítulo presenta cuestiones que es necesario de abordar en las actividades que se desarrollan al enseñar un deporte o cuando se practica un deporte jugado. Generalmente la metodología en la enseñanza de los deportes de conjunto se sostiene con las prácticas de juego. Se pone en evidencia en este escrito, al juego como soporte didáctico en la enseñanza de los deportes de conjunto a través de estos interrogantes: ¿Qué tipos de juego se presentan? ¿Cuáles predominan? ¿Realmente están presentes? ¿Con qué rasgos aparecen? ¿Cómo se presenta lo lúdico en las actividades que se desarrollan? ¿Se expresan tensiones y acciones agonísticas? ¿Estos interrogantes se hacen visibles en los relatos de experiencias de los deportistas profesionales?

Estos interrogantes de carácter genérico que fueron apareciendo con el tiempo y en estudios previos desde los años 2012 y 2013, en una instancia de formación en una Especialización en Enseñanza de la Educación Superior, titulada “La enseñanza de los deportes de conjunto en la formación docente universitaria” (Gilleta, 2013)³². Se expone en esta tesis doctoral una síntesis del trabajo como línea de continuidad, lo cual permitió en algunos aspectos indagar sobre el deporte como objeto de estudio. El problema en ese momento se había centrado en la selección de los marcos teóricos que se utilizan a la hora de abordar el deporte como contenido, sus clasificaciones, el estudio estructural desde lo formal y funcional, y las modalidades de enseñanzas consideradas como las prácticas posibles de ser observadas y que abarcan la realidad social y cultural.

El estudio se realizó sobre la enseñanza de los deportes de conjunto, haciendo referencia a todos los saberes o conocimientos, que planificamos los profesionales de Educación Física y de los que se pueden apropiar los estudiantes como capital cultural deportivo en la adquisición de competencias específicas.

Se indagó respecto a la noción de deporte: a partir de las acciones de juego y de oposición en donde la regla está presente con carácter agonístico, y que finaliza en el deporte profesional (Bourdieu, 1990)³³ donde la reglamentación está por encima de la facultad de los jugadores. El deporte profesional se obliga a materializarse en un espacio y en un tiempo predeterminados, más allá de que la disputa haya perdido interés por la prevalencia explícita y exagerada de un oponente sobre el otro.

En el trabajo final de especialización se analizaron investigaciones que permitieron entrever los estudios previos abordados. Los deportes de conjunto son contenidos complejos para su estudio y análisis, que persiguen el mismo fin: prevalecer en el resultado final, lo que supone están sujetos a reglamentaciones (Eiroá, 2000).

Es por eso que solo se abordó el deporte de equipo con sus características propias en textos y libros que hablan de esta categoría desde distintas perspectivas de estudio, y no el estudio específico de cada disciplina deportiva. Esto permitió examinarlos con profundidad para abordar la problemática específica. Esta distinción en

³² Mas detalle pueden encontrarse en: Gilleta, V. (2013). La enseñanza de los deportes de conjunto en la formación docente universitaria.

³³ Bourdieu (1984), cómo el deporte profesional se caracteriza por una intensa competencia y lucha por ganar, lo que llega a eliminar cualquier forma de disfrute o placer que no esté directamente relacionado con el éxito. Esta idea se relaciona con su concepto de campo y cómo las estructuras sociales y culturales influyen en la práctica del deporte.

los deportes nos permitió identificar los tradicionales y federados que están institucionalizados³⁴ mundialmente, a diferencia de otros que con el tiempo pueden surgir como nuevos deportes.

Se abordaron temas como “Educación Física y deporte” con autores como Read y Devís (1990, como se citó en Eiroá, 2000), quienes realizan una clasificación de los deportes de equipo partiendo de otras ya existentes, para identificar las posibles transferencias de conocimientos teóricos y prácticos que se pueden dar entre ellos.

Estos aportes son de mucha utilidad al hablar de la enseñanza de los deportes de conjunto en la iniciación deportiva, los cuales pueden agruparse en función de algunas características básicas, del contexto social y de los aspectos tácticos básicos: juegos de blanco y diana, juegos deportivos de campo y bates, juegos deportivos de muro y pared, juegos deportivos de cancha dividida y juegos deportivos de invasión (Read y Devís, 1990).

Cabe aclarar que se apartó el análisis del juego en el deporte; las diferencias entre juego y deporte son mucho más profundas, tanto que exceden los objetivos del trabajo. No obstante, es importante destacar la proximidad semántica entre juego y deporte en el lenguaje cotidiano; ligereza que no puede permitirse la academia.

A estas afirmaciones descritas en los párrafos anteriores se añaden las investigaciones de estudios sobre el contenido “juego” en la formación de profesores de Educación Física de Rivero (2011), quien menciona tres tipos de juego como contenidos de distintos ejes de la Educación Física. Esta clasificación surgió del resultado acerca de lo que piensan los profesores que forman a los futuros profesionales: juego expresivo, juego popular y juego deportivo. Para este último la autora menciona:

“El juego deportivo se presenta como un tipo que raya el límite con la práctica corporal dominante de la modernidad que sugiere eficacia y eficiencia de movimiento sujeto a reglas universalmente reconocidas, es decir, el deporte; como una práctica social en la que los jugadores participantes conforman equipos y ajustan sus comportamientos a reglas que se inspiran en algún deporte, pero que poseen flexibilidad suficiente como para permitir que el juego

³⁴ Parlebas (2000) menciona que los deportes institucionalizados mundialmente son los que se rigen por una reglamentación de organizaciones sociales (ya sea Federación, Confederación, Asociaciones y otros) conocidos a nivel mundial.

se instale con lo que en el deporte serían condiciones ambientales y materiales mínimas” (Rivero, 2011, p. 64).

Al momento en que se instala el juego, la intencionalidad lúdica con que se presenta hace clara distinción del juego deportivo, siendo este uno de los rasgos característicos del mismo que lo hace distinto o diferente.

En cambio, el deporte, como ya se anticipó, es una práctica corporal reglamentada y legalizada por instituciones u organizaciones comprometidas con sus finalidades y objetivos: ligas, asociaciones, federaciones y confederaciones; locales, nacionales, internacionales y mundiales, según lo expresado por autores como Parlebas (2001) Bourdieu (1990) y Elias (1995). Se realizó un abordaje histórico para argumentar el rol del juego en la enseñanza de los deportes, en referencia a la construcción pedagógica de la misma; este estudio permitió comprender la necesidad de analizar lo lúdico en ambos objetos de estudio.

El campo profesional de la Educación Física tiene una historia social y cultural que dio significado y sentido a los contenidos a enseñar, como una pedagogía disciplinadora en un principio y con justificación en las ciencias años más tarde; intentando fundamentar la razón de ser de lo que enseñamos en la disciplina.

Se comentan brevemente los inicios de la pedagogía en las corrientes gimnásticas del siglo XIX con la impronta particular del país de origen; un claro ejemplo son las gimnasias sueca, alemana, danesa y francesa, a lo que habría que agregarles la particularidad emergente en diferentes períodos: militarista, higiénica y educativa (Scharagrodsky, 2011). Una Educación Física que según la historia nos cuenta, tenía a principios del siglo XX dentro del currículo escolar una fundamentación científica sobre el cuerpo y la salud como para poder defender sus derechos como asignatura en la escuela, Aisenstein (2009).

Es así como la configuración de las enseñanzas deportivas se modificó en los años cuarenta por la gran difusión del deporte a través de los medios de comunicación y el reconocimiento del beneficio de su práctica para los intentos de socialización política. En ese momento histórico los deportes modernos fueron incorporados en el currículo escolar, cuyo significado era el ejercicio físico meramente repetitivo, priorizando el valor higiénico, el orden disciplinado, algunos valores, normas y conductas difíciles de medir, pero susceptibles de ser observadas.

Al iniciar el siglo XXI, nos encontrábamos con un deporte en la escuela arraigado socialmente, como en el caso del fútbol: los estudiantes aprendían el deporte fuera de la escuela y lo practicaban adentro pero no era un contenido curricular. Los estudiantes menos hábiles en su corporalidad, por lo general debían repetir la ejecución de los gestos deportivos hasta lograr permear la apreciación subjetiva del docente.

Se destinaba mucho tiempo a la ejecución de las técnicas de los movimientos, pero no se brindaban las herramientas necesarias con la intervención pedagógica adecuada para la corrección de la ejecución de esos gestos, tanto en las acciones individuales como en las colectivas, necesarias para el aprendizaje de los juegos deportivos.

A estos estilos de trabajo se les atribuye la responsabilidad de promover una escasa transferencia técnico-táctica al juego en equipo y, de igual manera de obstaculizar, la formación de deportistas críticos y autónomos a la hora de resolver situaciones tácticas y estrategias deportivas.

Este rastreo histórico años después, dio cuenta de la aparición de escritos que hacen referencia a la Educación Física como disciplina científica. A mediados del siglo XX seguían presentes aún los fundamentos fisiológicos y anatómicos, pero considerados como conocimientos básicos para la enseñanza de las prácticas deportivas³⁵.

Es así como, entre conflictos y fricciones por tendencias profesionales diversas, se fueron provocando cambios de enfoques y de conocimientos (médicos, sociológicos pedagógicos y tecnológicos) con aspiraciones científicas para justificar las prácticas profesionales, que permitieran posicionar la actividad física y el deporte en los escenarios del siglo XXI.

Se contó con estudios de calidad y específicos en algunas temáticas en particular, a partir de los cuales se consolidó un grupo de profesionales definido e institucionalizado dentro del gobierno de la educación, donde desvincularon el conocimiento que producen del contexto histórico y social, dirigiéndolo fundamentalmente a la enseñanza de los contenidos, y justificando su presencia en el currículum escolar Aisenstein (2009).

³⁵ Para ampliar sobre este tema, Aisenstein (2009): "La EF escolar en Argentina, conformación y permanencia de una matriz disciplinar".

Si partimos desde estos registros: ¿cuáles son los conocimientos que se necesitan para enseñar el deporte a los sujetos en esta sociedad?

Citando a Cagigal (1957):

“Eduquemos a nuestros jóvenes en la estima del deporte puro y en la reserva prudencial hacia el grandioso espectáculo. Si asistimos a los espectáculos profesionales, pensemos siempre en la belleza de los amateurs. Pero sin extremismos infantiles” (p. 49).

Esta es una afirmación para considerar cuando enseñamos y practicamos los deportes, transmitiendo conocimientos significativos en la metodología de enseñanza. Si bien los métodos de enseñanza no son en sí mismo adecuados o inadecuados, están en función de las condiciones con que nos encontramos los profesionales al momento de enseñar, son ayudas pedagógicas ajustadas a las necesidades de los estudiantes en diversas condiciones y contextos.

Respecto a este tema, se indagó en dos autores referentes de Educación Física que estudiaron los modelos de enseñanza. Blázquez Sánchez (1998)³⁶ en sus planteamientos pedagógicos, incorpora dos formas de oposición en el método de la enseñanza deportiva. De manera reduccionista toma dos grandes perspectivas: los métodos tradicionales y los métodos activos. Los considera términos simples que no representan con absoluta exactitud su argumentación intrínseca.

En ambos métodos, acorde a sus características desde un punto de vista metodológico, el autor propone fases de intervención pedagógicas y distingue diferentes aspectos que intervienen en cualquier situación de enseñanza, explicando las diferencias entre ambos métodos sobre: la noción de progreso y avance, la explicación y la demostración, la repetición, la corrección de los errores y la competición.

En su obra se observa un planteamiento didáctico de iniciación en los deportes que intenta facilitar la comprensión del lector en su análisis, abordando algunas de las cuestiones que nos preocupan como enseñantes: cuáles son las formas más apropiadas para enseñar y la propuesta de un estilo en consonancia con los postulados pedagógicos actuales.

³⁶ Autor de “Métodos de enseñanza de la práctica deportiva. La iniciación deportiva y el deporte escolar” (1998). Allí plantea los diferentes métodos de la enseñanza deportiva, programando la iniciación o el proceso de iniciación.

El segundo autor argentino fue Cavalli (2008), quien en su obra “Didáctica de los deportes de conjunto” revisa los antecedentes específicos del pasado y el presente de esta área, sentando las bases y fundamentos de la enseñanza y articulando las diferentes corrientes con la práctica. Describe postulados, principios y líneas de acción que establecen los nexos necesarios en las situaciones de acciones motrices deportivas.

El autor cita cuatro paradigmas para la enseñanza de los deportes los cuales se describen brevemente a continuación y son de interés en esta tesis doctoral, debido al uso y utilidad del juego en todos los modelos de enseñanza:

La perspectiva de la técnica: son los gestos técnicos de cada disciplina deportiva con los elementos imprescindibles para determinar la estructura y el desarrollo de las acciones corporales deportivas. Es generadora de los modelos estándar y de comparación con los otros, abordando el problema de manera sistemática y rigurosa con altos niveles de precisión y conducción motriz.

La metodología en respuesta a este modelo se basa en descomponer los gestos técnicos, facilitando el aprendizaje con actividades y resaltando la intervención docente. Por ejemplo, toma el *tackle* en Rugby como fundamento individual para descomponer el gesto técnico con el estilo descompositivo que considera adecuado. Mostrando la actividad con dos jugadores en acciones colectivas de juego de aproximación, contacto y caída. En esta actividad se observan algunos caracteres lúdicos en el mismo con propuestas de *juegos reducidos*, 1 vs 1 o 2 vs 2, e intervenciones en la comprensión táctica y reglamentaria.

La segunda perspectiva de la tarea motriz: centra su atención en las características de las tareas motrices involucradas en las acciones corporales, con la optimización de los procesos mentales que intervienen en el estímulo del medio y las respuestas motrices que da el jugador con la idea de perfeccionar las condiciones externas. En la metodología desarrolla propuestas de situaciones de *juegos deportivos* en entornos cambiantes, por ejemplo, el juego de pases.

La tercera perspectiva es la de la táctica como núcleo central: a partir del cual se desarrollan las acciones deportivas, todas ellas quedan sometidas a principios comunes e idénticos con algunas variantes en ataque y defensa. La adquisición de conocimientos es la comprensión de los esquemas tácticos en los jugadores, como indicador al momento de lograr los objetivos. Organiza la enseñanza partiendo de la modificación

táctica de los espacios del campo de juego de cada una de las disciplinas deportivas, con propuestas de *juegos con conceptos tácticos* a desarrollar en defensa o en ataque.

La cuarta y última perspectiva la considera como nueva: donde el análisis se centra en los componentes estructurales de los deportes, cuyo punto de referencia es la estructura de estos; desde allí se puede comprender la lógica de las acciones motrices. En respuesta a este modelo, propone situaciones motrices que se aproximen a la estructura de cada disciplina deportiva. A través del uso de los *juegos estructurales*, donde se respeta la globalidad de la disciplina deportiva y la lógica de la práctica, ejemplo: el juego por zonas.

En las consideraciones finales, Cavalli sugiere comenzar con la enseñanza de los deportes de conjunto desde la globalidad es decir, *desde el juego*, de modo que permita a los jugadores comprender la estructura y la naturaleza de este y, con ello el sentido último de sus acciones motrices. Asimismo, asume el posicionamiento de Blázquez Sánchez (1998) respecto a la necesidad de comenzar con las situaciones motrices *lúdicas* globales, capaces de generar no solo estados de placer y motivación en las prácticas, sino un conocimiento general de los juegos deportivos. Podemos decir que ambos autores sugieren el juego como dispositivo didáctico en la enseñanza de los deportes.

Cada una de estas perspectivas responde a acciones que nos orientan en cada propuesta didáctica de nuestras clases: poseer el dominio de cada uno de estos modelos, facilita su desarrollo y la intervención didáctica en función de las dificultades que se presentan, teniendo en cuenta múltiples variables. A modo de ejemplo: podemos definir si iniciar con la enseñanza de los gestos técnicos o tácticos en función de las condiciones motrices del grupo. No es lo mismo aquel estudiante con carencia en sus habilidades motrices al momento de jugar, que aquel que presenta problemas de acciones tácticas para dinamizar las acciones de juego.

Entender estas perspectivas descritas con anterioridad nos da pautas reales para definir el trabajo en los procesos de enseñanza de los equipos y afianzar los contenidos en bases técnicas y tácticas. Considerar la habilidad y destreza motriz correspondiente a cada disciplina deportiva, permite descomponer esa técnica para la corrección de la lógica adecuada de dicho gesto, entendido no como la automatización, sino priorizando la comprensión de dicha acción; estas son habilidades que responden a las necesidades reales y significativas de movimiento en cada jugador.

Para ello trabajar la táctica con el dominio de las habilidades del jugador permite la comprensión de la lógica del juego; en cuanto al campo como espacio de interacciones motrices, la comunicación verbal y gestual de los participantes, y los desplazamientos en dicho campo con un objetivo en común, que es el tanto o gol en situación de ataque y el cambio de rol del equipo en situación de defensa, cuyo objetivo es por ejemplo: recuperar la pelota y disponer la organización del equipo para su siguiente ataque.

El estudio llegó a la conclusión, de que para enseñar a otros un deporte de conjunto (como fútbol, cestobol, softbol), se requiere de conocimientos que debemos construir del deporte como objeto de estudio. Esta posibilidad habilita experiencias prácticas transferibles que exceden los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios de un deporte en especial, permitiendo afrontar el desafío que oportunamente se les presenta al momento de su práctica.

De esta manera, el deporte de conjunto entendido como contenido disciplinar con un posicionamiento teórico definido y con aportes de investigaciones que lo enriquezcan, favorece el reconocimiento de los deportes en general y de los deportes de conjunto en particular.

Conocer y comprender la estructura y organización de los deportes para poder enseñar, exige un estudio minucioso que permita definir el sentido pedagógico. Un profesor de Educación Física ocupa un lugar central en la enseñanza de los roles de los jugadores, quienes se desempeñan en el marco de las distintas especialidades deportivas. La diferenciación de las funciones de cada deportista se evidencia en cada disputa de la acción de juego, y hace visibles algunos aspectos que tienen que ver con el entorno en un primer momento (lectura de la situación de juego para la toma de decisiones) y la continuidad de sus acciones estratégicas a posteriori (coordinación de las acciones en equipo).

No es sencillo enseñar a tomar decisiones efectivas respetando las reglas y normas del deporte en cuestión, tampoco lo es enseñar a asumir la responsabilidad personal en el desempeño del equipo ni a explorar las potencialidades de los compañeros para resolver cada situación de juego. Por esta razón se debe acceder a reconocer generalidades acerca de las técnicas, tácticas y estrategias aplicables a los deportes de conjunto, y no esquemas cerrados de propuestas pedagógicas.

Abordar el deporte desde varias perspectivas (praxiología motriz, educación corporal y educación física tradicional) permitió aproximarnos a la enseñanza de los

deportes desde distintos modelos pedagógicos. Esto facilita la puesta en escena de los conocimientos y saberes que son necesarios en la formación para la superación de un tema de central de discusión al momento de enseñar el deporte. Esta formación en la especialización fue el puntapié inicial para pensar al deporte como objeto de estudio y evaluar si era posible la asociación directa del deporte con el juego y lo lúdico, afirmando que lo lúdico está implícito en el juego y sosteniendo una perspectiva de estudio social.

CAPÍTULO 5

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

“Ortega y Gasset (1914), el método no es un camino preestablecido, sino un proceso que se configura en el propio desarrollo del pensamiento”.

Este capítulo, como su nombre lo indica, se organizó a partir de un proceso flexible y situado que orientó las decisiones tomadas a lo largo del estudio de caso. Desde una perspectiva cualitativa, la estrategia metodológica no se concibió como un conjunto fijo de pasos, sino como un entramado de elecciones que se ajustaron a las particularidades del objeto de estudio y del contexto en el que se desarrolló la investigación.

Tal como lo plantea Guber (2011), el diseño metodológico se construye en diálogo permanente con el campo y con los actores involucrados, lo que permitió que el estudio de caso se configurara como un espacio privilegiado para comprender en profundidad las experiencias y los significados que emergieron en la interacción con los participantes.

En consonancia con lo planteado por Vasilachis (2006), esta postura permitió reforzar la necesidad de las decisiones metodológicas para mantener coherencia con el procedimiento que orientó la investigación, y enfatizó que el estudio de caso resulta pertinente cuando se busca reconstruir los sentidos que los sujetos (deportistas profesionales) otorgan a sus prácticas en su propio contexto.

Desde esta perspectiva, la metodológica se sostuvo en la sensibilidad, la reflexividad y la apertura necesarias para captar la complejidad del objeto estudiado. Se expusieron en este capítulo los objetivos de investigación y algunas decisiones metodológicas, como lo fueron en el procedimiento y la guía de entrevista.

Se presenta un esquema gráfico para ordenar la estrategia metodológica aplicada.

Figura 16. Esquema secuencial de la estrategia metodológica.

DISEÑO DEL ESTUDIO	Delimitación del problema. Enfoque epistemológico cualitativo y situado. Diseño flexible. Estudio de caso único (Muestreo intencional).	Selección del caso. Deportistas profesionales destacados en Río Cuarto.
CONSTRUCCIÓN DEL INSTRUMENTO	Definición de Categorías analíticas. Elaboración del guion de entrevista.	Prueba piloto del guion.
PRODUCCIÓN DEL CORPUS	Construcción de biografías deportivas. (Documentos, fotos, videos publicados).	Ejecución de entrevista en profundidad y relevamiento de fuentes publicadas. Registro, desgravación y notas de campo.
INTERPRETACIÓN Y ANALISIS DE LAS FUENTES	Codificación inductiva. Matrices de análisis temático y de lenguaje. Triangulación de fuentes.	Diálogo constante con marco teórico-empírico.
VALIDACIÓN Y CONTRIBUCIONES	Consistencia interna y densidad teórica. Rigor analítico	Elaboración de conclusiones y contribuciones.

Nota. El esquema resume las fases del diseño de la investigación en el estudio de caso.
Elaboración propia.

5.1. Objetivos y decisiones metodológicas

El objetivo general de la tesis atendió a conocer y comprender los sentidos que adquiere lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales.

Los objetivos específicos propusieron: 1) Examinar la relación entre los antecedentes teóricos de lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales. 2) Identificar lo lúdico en las experiencias de juego relatadas por los deportistas profesionales. 3) Reconocer la idea de deporte que construyen los deportistas profesionales. 4) Analizar las situaciones que propicia lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales.

Los supuestos se presentaron de la siguiente manera: a) En la trayectoria de los deportistas profesionales lo lúdico queda invisibilizado. b) Lo lúdico surge con mayor nitidez en la infancia de los deportistas y en las escuelas deportivas. c) La sistematización y automatización en los entrenamientos deportivos, generan dificultad en las acciones de juego lúdico.

La investigación se inscribió en un diseño flexible de carácter cualitativo, tal como lo plantearon Archenti, Marradi y Piovani (2007). Este enfoque permitió comprender los sentidos que los actores atribuyen a sus experiencias, atendiendo a la complejidad que adquiere lo lúdico en las trayectorias deportivas profesionales. El recorrido metodológico se apoyó en la lectura de investigaciones del campo de las ciencias sociales y de los estudios sobre lo lúdico, lo que contribuyó a delimitar el problema y orientar las decisiones analíticas.

Las inquietudes iniciales que guiaron el proceso fueron: ¿cómo se presentan el juego y el deporte en el relato de los deportistas profesionales de Río Cuarto?, ¿qué experiencias lúdicas recuerdan?, ¿cuáles son los momentos, lugares y condiciones de juego que aparecen en sus relatos?, ¿qué aspectos de esas situaciones destacan? Estos interrogantes confluyeron en la pregunta-problema que organizó la tesis: ¿Qué sentido adquiere lo lúdico en el relato de los deportistas profesionales?

Desde el comienzo del estudio se tomaron decisiones vinculadas al objeto de investigación, entre ellas la elección de un muestreo intencional (Strauss y Corbin, 2002) orientado a seleccionar deportistas profesionales de la ciudad de Río Cuarto que participaran en deportes de conjunto, espacios en los que las acciones de juego adquieren especial relevancia y se encuentran presentes de manera constante.

El estudio adoptó la forma de un caso único, sustentado en un análisis teórico y empírico que amplió lo planteado por Vasilachis (1992). La elección del caso respondió a los propósitos de la investigación y al rastreo de antecedentes sobre lo lúdico en los relatos de deportistas. Stake (2013) sostiene que los casos o procesos únicos pueden constituir unidades de análisis pertinentes cuando se busca comprender fenómenos en profundidad. En este sentido, Neiman y Quaranta (como se citó en Vasilachis 2006), afirman: “Así, la elección del caso es resultado del recorte temático, y el estudio de caso es definido por el interés en el mismo, mientras que el diseño metodológico del estudio o investigación es secundario” (p. 219).

La selección final incluyó a dos deportistas profesionales destacados con premios a nivel nacional, provincial y local (Copa Tango en el CENARD, Premio Cóndor

en el Estadio Mario Kempes y Premio Deportes Río Cuarto de Oro). La información preliminar se obtuvo de tres medios de comunicación de amplia representación en la ciudad: Diario Puntal, Telediario y Radio LV16. Los casos seleccionados fueron Pablo Aimar (fútbol) y Paola Arias (hockey), quienes cumplen con los criterios definidos: ser deportistas profesionales, oriundos de Río Cuarto, con trayectorias reconocidas y participación en deportes de equipo.

La estrategia de análisis se desarrolló en dos etapas articuladas. La primera, la fase exploratoria y documental se orientó a comprender el contexto social y simbólico del campo, tal como propuso Guber (2011); esta consistió en relevar documentos, textos y entrevistas publicadas en medios locales y nacionales. Estas fuentes permitieron construir un marco preliminar de categorías, identificar tópicos recurrentes en los relatos, y establecer relaciones entre lo empírico y la teoría para orientar la elaboración del guion de entrevista. Siguiendo a Valenzuela y Flores (2012), los tópicos iniciales se reelaboraron de manera constante, en un proceso de selección conceptual propio de los diseños flexibles.

La segunda etapa, de indagación empírica, implicó un recorte microsocial centrado en la acción social (Sautu, 2005). Los resultados de la etapa exploratoria permitieron formular interrogantes más precisos sobre el lugar de lo lúdico en la carrera deportiva.

Para la elaboración del guion se organizaron preguntas orientadoras y se identificaron categorías que permitieran obtener un cúmulo significativo de información en los relatos. Los tópicos fueron: jugador, jugador-deportista, deportista profesional y formador de deportistas. Luego se elaboró una entrevista en profundidad (Piovani, 2007), de carácter performativo (Guber, 2011), orientada a que los deportistas expresaran experiencias significativas y evocaran situaciones de juego con alto contenido simbólico.

Se realizó una prueba piloto con cuatro profesores del Departamento de Educación Física de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC, quienes además de su formación académica poseen experiencia como jugadores, deportistas amateurs y profesionales, asimismo, estos colaboradores son docentes de la UNRC en las asignaturas Conocimiento y Juego, Deportes de Conjunto y Seminario de los Deportes de Conjunto.

Las sugerencias de los colaboradores permitieron ajustar el enfoque, la preparación y el entrenamiento de la investigadora para la entrevista en profundidad, ya

que el análisis de las producciones no se limita al estudio de la frase, sino que busca el sentido fuera del texto, es decir, en los discursos (Foucault, 2005) sobre experiencias de juego en deportistas profesionales riocuartenses. De este modo, se registraron y transcribieron las entrevistas para contextualizar los actos comunicativos y avanzar en la interpretación de los sentidos atribuidos a lo lúdico.

5.2. Procedimiento

Este subtítulo en el capítulo de estrategia metodológica presentó el procedimiento seguido en la investigación, enmarcado en una metodología cualitativa propia de las ciencias sociales. Se explicitaron las decisiones adoptadas y los argumentos que orientaron el proceso de trabajo.

La primera etapa consistió en relevar los marcos teóricos disponibles, posicionándose en la línea de estudio de lo lúdico. Ante la limitada presencia de investigaciones que aborden lo lúdico en el deporte, se recurrió al estudio sobre el juego como categoría central, lo que posibilitó un proceso de retroalimentación conceptual y metodológica en el marco de la construcción de la tesis doctoral.

Este proceso incluyó discusiones sistemáticas con el equipo docente, la dirección y la codirección de la tesis, así como la consulta de documentos y plataformas web especializadas, lo que permitió afinar el enfoque y avanzar hacia la selección de los casos a investigar.

Como sostuvo Flick (2004), la metodología cualitativa permite abordar la realidad subjetiva e intersubjetiva como objetos legítimos de conocimiento científico. Desde esta perspectiva, el estudio analizó lo lúdico en deportistas profesionales riocuartenses, atendiendo a sus experiencias y vivencias, y aportando elementos para comprender las relaciones que se establecen entre jugadores y deportistas en los espacios del juego y del deporte. En términos de sentido, lo lúdico se consideró una categoría construida a partir de los relatos y significados expresados por los participantes.

Strauss y Corbin (2002) plantean que la investigación cualitativa posibilita acceder a detalles complejos como sentimientos, procesos de pensamiento y emociones. En coherencia con ello, esta investigación recuperó el habla de los participantes (Saussure, 1945) y sus vivencias, buscando una descripción e interpretación profunda de sus experiencias. Para ello se elaboró una guía de entrevista

organizada en tópicos y se realizó una entrevista en profundidad para cada caso de estudio, se seleccionaron y analizaron entrevistas ya publicadas.

El enfoque se centró en la interpretación de la acción social, con el propósito de desvelar su significado en el marco de un diseño de estudio de caso. Stake (2010) sostuvo que el estudio de casos permite comprender fenómenos definidos y específicos, lo que resulta pertinente para indagar trayectorias deportivas únicas.

Posteriormente se procuró establecer comunicación directa con los deportistas a fin de acceder a entrevistas personales que permitieran una indagación más profunda. Estas entrevistas se realizaron mediante la plataforma Google Meet, dado que ambos casos residen fuera de la ciudad.

El proceso analítico se desarrolló por caso. En el caso de Pablo Aimar se analizaron entrevistas nacionales, ya que no fue posible concretar la entrevista personal pese a las aproximaciones realizadas, situación que se detalla en el desarrollo de la tesis. El análisis se inició con una entrevista publicada por un medio nacional, realizada por tres comunicadores sociales, y se complementó con dos entrevistas más realizadas en la ciudad de Buenos Aires. Las tres entrevistas respondían a los tópicos del estudio.

De manera similar, se procedió al análisis del caso de Paola Arias, a partir de entrevistas realizadas por un medio local de Río Cuarto. Se identificaron los momentos en los que la deportista se refería a las categorías de búsqueda (vida cotidiana, entrenamientos, competencias, logros y proyección formativa) y posteriormente se realizó la entrevista personal.

Para garantizar la confiabilidad y la validez en las técnicas de registro y producción de datos se utilizaron fotografías, documentación oficial de clubes, testimonios de entrenadores, familiares, amigos para reconstruir la biografía deportiva; desgravación completa de las entrevistas; y notas de campo que complementaron los registros.

La codificación y construcción de categorías se realizó mediante un proceso inductivo. Se trabajó con categorías y subcategorías preliminares y emergentes (Strauss y Corbin, 2002), vinculadas a la trayectoria profesional, la transición de jugador a deportista, las experiencias lúdicas y el rol de formador.

El análisis partió del nivel empírico más elemental, el sentido común de los actores (Guber, 2013) y avanzó hacia niveles interpretativos más complejos mediante

un diálogo constante entre datos y teoría (Archenti, 2007). Este proceso implicó reajustar, describir, interpretar y garantizar coherencia interna y densidad teórica (Grillo, 2002).

Con el fin de asegurar la credibilidad de los casos estudiados, se describió detalladamente cómo se registró la información y en qué contexto (disponible en los anexos de la tesis), evitando resultados sin justificación teórica o empírica. Se identificó la técnica de análisis adecuada en relación con el problema de investigación y los rasgos emergentes en función de los tópicos de la guía de entrevista, presentados en los objetivos, supuestos y pregunta problema.

El análisis de los estudios de caso buscó otorgar coherencia y secuencia a la investigación en todas sus etapas: recolección de datos, interpretación, informe e indagación. Se presentaron los instrumentos de recolección de datos (fotografías, publicaciones, videos, notas y entrevistas), documentos publicados e información de informantes clave para la elaboración de los antecedentes de los casos, iniciando con una biografía deportiva construida con la colaboración de los informantes y testimonios disponibles, siempre con total discreción. Asimismo, se elaboró la guía de entrevistas con sus tópicos y se realizaron las entrevistas correspondientes.

El análisis de la información se desarrolló mediante técnicas orientadas a interpretar y comprender los datos recopilados. Se aplicó un análisis de contenido temático y un análisis del lenguaje, identificando palabras cargadas de sentido vinculadas a la categoría de búsqueda. Por ejemplo, para las experiencias lúdicas recordadas se analizaron términos como “juego”, “deporte”, “diversión”, “disfrute”, con el fin de comprender cómo se construyen significados a partir de experiencias, relaciones, emociones y actitudes.

La recolección de datos se centró inicialmente en la descripción de la biografía deportiva de los deportistas. Ambos casos presentan trayectorias profesionales con proyección en la formación de deportistas en la actualidad, en niveles de alto rendimiento y en disciplinas de conjunto como el fútbol y el hockey. Comparten similitudes en ciertos aspectos que los caracterizan, pero también presentan diferencias significativas. A partir de ello se había elaborado la guía de entrevista que orientó la indagación.

5.3. Guía de entrevista

La guía de entrevista permitió ir de temas generales a lo más específico para la elaboración de esta.

Al ser una investigación cualitativa, se explica brevemente el uso de las categorías de análisis fundamentales (Strauss y Corbin, 1990) para organizar, interpretar y presentar los datos recogidos. En la organización surgieron los siguientes tópicos ya mencionados: *jugador*, *jugador-deportista*, *deportista profesional* y *formador de deportista*, para facilitar la comprensión de lo *lúdico* en el *jugador* y *deportista* durante su carrera profesional, hasta la actualidad como técnicos formadores de deportistas.

Al identificar los patrones se especificaron las categorías y subcategorías que no serían evidentes de otra manera; estas permiten un análisis más detallado y profundo de los datos, lo que facilitó extraer conclusiones más significativas.

La elección de las categorías obedeció a la naturaleza de la investigación y de los objetivos que se deseaban alcanzar. La guía de entrevista y la entrevista fueron de expreso conocimiento por el Comité de Ética de la UNRC (Resolución del Consejo Superior N° 376/19) y de la ley de Habeas Data N° 25.326, sobre protección de datos personales aplicados a la práctica de la investigación.

Figura 17. Guía de entrevista para deportistas profesionales.

HISTORIA	1	¿Cómo empezaste a jugar al Fútbol- Hockey?
	2	¿Qué hechos de tu infancia/juventud te llevaron a ser un deportista profesional?
	3	¿Qué recuerdos tenés del juego en tu infancia? ¿A qué jugabas, en donde, con quienes, con qué, en qué momentos?
JUGADOR	5	¿Por qué jugas un deporte?
DEPORTISTA	6	¿Qué es lo que más te gusta del Fútbol- Hockey?
	7	¿Qué hay de trampa en el deporte? ¿Qué relación encontrarás entre la trampa y la picardía o viveza en el deporte?

	8	¿Qué sentís cuando jugas?, ¿Qué sensaciones te provoca jugar al Fútbol-Hockey?
JUGAR FUTBOL- HOCKEY	9	¿Qué hechos/situaciones atentan contra la posibilidad de jugar y disfrutar el deporte? ¿Juego puro?
	10	¿Qué palabras te surgen cuando te dicen deporte?
	11	¿Qué es lo mejor que ofrece el deporte en general y en particular?
	12	¿Qué es lo que más disfrutas de ser deportista?
	13	¿Por qué todos los ciudadanos tendríamos que ejercer el derecho a practicar deporte?
DEPORTISTA	14	¿Qué recuerdos tienes de tu primer partido en la liga?
	15	¿Cómo fueron tus inicios como jugador profesional de la liga?
FORMADOR DE DEPORTISTA	17	¿Tu rol en los equipos después de retirarte como deportista profesional?
	18	¿Qué podés decir del equipo, al asumir la responsabilidad de dirigirlo?
	19	¿Qué lugar ocupan las charlas motivacionales en los equipos?
	20	Sugerís en los entrenamientos extender la palabra juego y quitar la presión trabajo. ¿Por qué?
	21	¿Qué hay de táctica, técnica y estrategia en los entrenamientos?

Nota. Elaboración propia en el marco de la investigación.

A partir de las categorías analíticas definidas se diseñó una entrevista en profundidad orientada a recuperar experiencias, significados y valoraciones vinculadas al juego en las distintas etapas de la trayectoria deportiva. El diseño se realizó por

inducción, atendiendo a las categorías teóricas relevantes y elaborando preguntas orientadoras que permitieron identificar subcategorías emergentes y obtener un volumen significativo de información en los relatos de los deportistas profesionales.

Las preguntas se organizaron siguiendo la secuencia de la trayectoria: primero los inicios como jugadores, luego su pasaje a deportistas y finalmente el rol actual como formadores. Este orden permitió explorar lo lúdico en cada etapa, indagando experiencias, vivencias y sentidos asociados al juego. Entre las preguntas orientadoras se incluyeron: recuerdos del juego en la infancia, espacios y condiciones de juego, las motivaciones para practicar un deporte, experiencias de disfrute y tensión, situaciones que favorecen o limitan la posibilidad de jugar, y significados atribuidos al deporte en la actualidad.

Se empleó una entrevista no estructurada (Archenti, 2007), adecuada para captar la complejidad de los sentidos subjetivos, complementada con categorías analíticas (Barcelona, 2003) que permitieron construir indicadores operativos coherentes con la metodología propuesta. Las entrevistas se realizaron mediante la plataforma Google Meet y llamadas telefónicas, debido a que ambos deportistas residen fuera de la ciudad y mantienen una agenda vinculada a competencias y actividades formativas.

Se concretó la entrevista con Paola Arias. En el caso de Pablo Aimar, pese a los intentos de contacto, no fue posible realizar una entrevista personal. El deportista manifestó que sus experiencias ya se encontraban ampliamente desarrolladas en entrevistas publicadas. Este hecho constituyó un obstáculo metodológico, pero no impidió avanzar, dado que el volumen y la calidad de las entrevistas disponibles permitieron construir un corpus importante para el análisis de los datos. El tratamiento de la información se realizó mediante el método de comparación constante (Glaser y Strauss, 1967).

Los datos fueron fragmentados, reorganizados y comparados para identificar recurrencias, contrastes y tensiones. Este procedimiento permitió conformar ejes de discusión y reconocer diferentes posturas y significados en torno a lo lúdico, el juego, la disciplina y la formación deportiva. El análisis inductivo posibilitó recuperar y profundizar en las experiencias profesionales de los deportistas, articulando sus relatos con las categorías analíticas previamente definidas.

El corpus de análisis incluyó fuentes audiovisuales, testimonios, entrevistas, documentos institucionales, fotografías, cartas, trofeos, medallas y publicaciones en

medios locales y nacionales (Puntal, Telediario, Radio LV16, Al Toque, El Gráfico), además de material digital proporcionado por informantes clave que colaboraron con discreción. En el capítulo diez (Anexos), se presentan las desgravaciones completas de las entrevistas.

CAPÍTULO 6

LOS DEPORTISTAS PARA ESTUDIAR

Como se mencionó en los objetivos y decisiones metodológicas de esta investigación, la selección de los casos se definió en el marco del diseño de estudio de caso. Se identificaron deportistas profesionales de deportes de conjunto oriundos de Río Cuarto que, por su trayectoria y reconocimiento (premios en la Copa Tango del CENARD, Premio Cóndor en el Estadio Mario Kempes y Premio Deportes Río Cuarto de Oro) constituyeron trayectorias relevantes para analizar la configuración del sentido lúdico en el deporte profesional. A partir de estos criterios se seleccionaron dos casos: Pablo Aimar (fútbol) y Paola Arias (hockey). La información preliminar se obtuvo de publicaciones de los principales medios locales de la última década, lo que permitió delimitar la pertinencia y relevancia de ambos casos.

El acceso a los deportistas se realizó mediante contactos iniciales con familiares, formadores, entrenadores y colegas, a través de comunicaciones telefónicas y correos electrónicos. Con su consentimiento se inició la reconstrucción de sus biografías deportivas, entendidas no solo como relatos descriptivos, sino como dispositivos analíticos que permiten identificar lo lúdico, el proceso formativo y las reconfiguraciones del sentido del juego a lo largo de sus trayectorias. En el caso de Pablo Aimar, la biografía se elaboró con la colaboración de formadores, compañeros y documentación institucional; en el caso de Paola Arias, el contacto directo facilitó el acceso a entrevistas informales y registros familiares que enriquecieron la reconstrucción de su recorrido deportivo.

En este capítulo se presentan las biografías deportivas de ambos casos, construidas a partir de testimonios, documentos y entrevistas. Estas biografías no solo contextualizan sus trayectorias, sino que aportan densidad y credibilidad al análisis, permitiendo comprender cómo se configura, transforma y resignifica lo lúdico en el recorrido que va del jugador al deportista profesional y, finalmente, al formador de nuevas generaciones.

6.1. Biografía de un deportista: ¡Un jugador y que jugador!

Pablo Aimar nació el 3 de noviembre en Río Cuarto, Córdoba.

Figura 18. Cumpleaños de Pablo.



Nota. El Gráfico. (2018). 2000: *La doble vida de Pablito*. Imagen recuperada de <https://www.elgrafico.com.ar/articulo/1088/33575/2000-la-doble-vida-de-pablito> ([elgrafico.com.ar](https://www.elgrafico.com.ar) in Bing)

Aimar se inició en el club Estudiantes de Río Cuarto, conocido simplemente como “Estudiantes”, institución deportiva argentina ubicada en la ciudad de Río Cuarto, en la provincia de Córdoba, precisamente en el centro del país. El club fue fundado el 15 de agosto de 1912 y tuvo una larga historia en el fútbol argentino, aunque en sus primeras décadas se dedicó principalmente al fútbol amateur y luego a las divisiones inferiores.

Estudiantes de Río Cuarto en los últimos años logró un mayor reconocimiento a nivel nacional debido a su participación en el fútbol profesional. El equipo de fútbol masculino del club compitió en las divisiones de ascenso del fútbol argentino, generalmente en el torneo Nacional B (segunda división) y la Copa América.

El club experimentó ascensos y descensos en las divisiones de alto rendimiento a lo largo de su historia, y trabajó activamente para lograr un lugar en la primera división del fútbol argentino. Estudiantes tuvo un desempeño destacado en varias temporadas, y lo que fue más importante aún en la formación de algunos futbolistas destacados a nivel nacional y a nivel mundial, como fue el caso de Pablo, Aimar.

El Grafico público en el año 2000 “la doble vida de Pablo” y describió que el deportista se había ganado su reputación por ser uno de los jugadores más talentosos y hábiles de su generación. Su dedicación por el juego y su ética de trabajo inspiraron a muchos jóvenes futbolistas. Se destacó por su manera de comunicar y expresar su pasión por el fútbol, en cuanto a su personalidad y carácter fuera del campo, Aimar fue considerado una persona centrada y respetuosa.

Pablo inició su actividad en la liga Regional de Fútbol en Río Cuarto, el día 3 de noviembre de 1979, como muchos jugadores formados en primera división de Estudiantes. Inició su carrera deportiva en la Asociación Atlética de Estudiantes en la ciudad de Río Cuarto, Córdoba, el día 15 de mayo de 1995 registrado bajo el número 252, folio número 20, libro A.

Año de Inscripción 91

LIGA REGIONAL DE FUTBOL RIO CUARTO

FICHA N° A-70-252

LETRA _____

Apellidos HERRERA Nombres Pablo Cesar

Fecha de Nacimiento: Día 03 Mes NOVIEMBRE Año 1929

Nacionalidad ARGENTINA

Nombre del Padre Alfonso Torres Nombre y Apellido de la Madre Esther Maria Giordano

Documento de Identidad 27 474.870 Domicilio _____

Pablo Cesar Herrera Pablo (Herrera)
Firma del jugador Firma del padre

27-474.870

CERTIFICACION DE FIRMA 270.269

Certifico que la firma que aparece ha sido puesta en mi presencia y pertenece a: _____

Lugar _____ Fecha _____

Firma del presidente _____ (Rubrica)

Requisito para el N° _____ Folio N° _____ Libro _____

Firma por el Club L.D. ESTADISTAS el día 05 Mes AGOSTO Año 1991

PASES OBTENIDOS

Al Club River Plate Articulo _____ Hasta el DEFENSIVO

Firmó el día 15 Mes Mayo Año 1995 Publicado en Boletin N° _____

Al Club _____ Articulo _____ Hasta el _____

Firmó el día _____ Mes _____ Año _____ Publicado en Boletin N° _____

Al Club _____ Articulo _____ Hasta el _____

Firmó el día _____ Mes _____ Año _____ Publicado en Boletin N° _____

Su paso por el club durante su formación en la categoría infantil y juvenil fue muy gratificante y sus logros fueron significativos para la institución. En el año 1989 Aimar,

con solo 10 años, integraba el equipo de Estudiante que ganó el provincial, jugado en Berrotarán en cancha chica.

En el año 1992, esta vez en la categoría juvenil en cancha grande en Bell Ville, ganaron el torneo provincial. Y al año siguiente volvieron a ganar en Oliva, provincia de Córdoba el torneo provincial, a cargo del técnico Walter Bardin. En ese mismo año 1993 en Santa Clara de Isaguir, fueron campeones nacionales, a cargo del técnico Juan Siravegna y Ricardo Aimar.

Figura 20. Fotografía personal. López Tobar, fotógrafo del club estudiante. (s.f.).



Nota. Fotografía personal tomada por López Tobar.

En el año 1996, Juan Siravegna técnico en ese momento del club Estudiante, gestionó la prueba de tres jugadores en Buenos Aires en el club River Plate. En el cual Pablo Aimar, fue seleccionado continuando su carrera deportiva en uno de los clubes de mayor prestigio en Argentina. Esta información se obtuvo mediante un diálogo con Juan Siravegna y López Tobar.

Aimar comenzó su carrera en las divisiones juveniles de River Plate. Debutó en primera división en el equipo, en el año 1996 a la edad de 16 años. Integró la selección argentina Sub-17, logrando el equipo en ese año el triunfo y consagrándose campeón, destacándose por su calidad en la técnica de juego.

Figura 21. Homenaje a Pablo Aimar. Fotografía personal de López Tobar (s.f.).



Nota. Fotografía personal de López Tobar. Material no recuperable.

Durante su tiempo en el club, Pablo se convirtió en una figura clave y ayudó a ganar varios títulos locales e internacionales. Así se inició, deslumbrando como ídolo y jugador destacado para los aficionados de River Plate. Convirtió su primer gol en el año 1998 frente a Rosario Central. Su función y puesto natural fue el de mediocampista, aunque también se desempeñó a la perfección como segundo delantero.

Figura 22. Aimar en su etapa profesional. Adaptado de el Gráfico (2000).



Nota. Adaptado de *El Gráfico* (2000), *La doble vida de Pablito*. Imagen publicada en *El Gráfico*. Recuperada de un sitio web no identificado.

El grafico publicó en el año 2000 y 2001 información sobre Pablo, quién se marchó a jugar al club Valencia CF, donde experimentó una difícil adaptación debido al estilo del fútbol europeo, como la mayoría de los jugadores argentinos. Su talento no pasó desapercibido y se convirtió en uno de los jugadores más destacados del equipo.

Durante su tiempo en el Valencia, Aimar fue un deportista con un estilo de juego alegre y divertido, con espíritu deportivo en sí mismo. Formó parte del equipo que ganó la Liga Española en la temporada 2001-2002 y llegó a la final de la Liga de Campeones de la UEFA en 2001 y 2002. Su habilidad para asistir a sus compañeros y su capacidad para marcar goles desde larga distancia lo convirtieron en una figura esencial en el equipo. Fue uno de los jugadores más elogiados por los simpatizantes del equipo, y en el año 2006 pasó a jugar en el club Real Zaragoza.

Posteriormente Aimar continuó su carrera en diversos clubes, incluyendo el Real Zaragoza y el SL Benfica, donde también dejó una imagen importante como futbolista destacado. En el Benfica, ganó varios títulos de ligas y copas, consolidando su estatus como uno de los jugadores más exitosos y respetados de su generación.

Las últimas temporadas como deportista fueron complicadas por las continuas lesiones, por lo que su rendimiento no fue el mismo. Su contrato finalizó en el año 2007, el Valencia tomó la difícil decisión en el verano de 2006 de vender al profesional al Real Zaragoza. Su salida fue difícil de asimilar para los aficionados, ya que veían en él no sólo un ídolo, sino un símbolo de una de las etapas más gloriosas del Valencia CF con dos Ligas, una Copa de la UEFA y una Supercopa de Europa.

En el equipo, Aimar había disputado un total de 216 partidos oficiales. En su primera temporada marcó 4 goles y dio 6 asistencias; su segunda campaña fue más complicada. pasó la mitad de esta lesionado y volvió al Benfica. Los primeros meses en Portugal no fueron fáciles para el jugador debido a las lesiones, pero poco a poco logró convertirse en uno de los motores del equipo. Aimar disputó un total de 179 partidos oficiales en sus cinco temporadas con el Benfica y marcó 17 goles. Fue ganador de la Liga en el año 2010 y de cuatro copas de la Liga en los años 2009, 2010, 2011, 2012.

En el verano de 2013, Pablo Aimar se marchó del Benfica y decidió ir a un club de Malasia. En diciembre de 2014 volvió a Argentina y el deportista confirmó su participación en la pretemporada con River Plate; en el año 2015 luego de ser operado del tobillo, regresa a las competiciones en el equipo de Buenos Aires, pero nunca volvió a encontrar su nivel físico.

En su carrera profesional cabe destacar que fue jugador en la Copa Mundial de Fútbol Juvenil en el 1997 ³⁷ cuando solo tenía 17 años y luego participó en la selección argentina. En portales especializados de historia deportiva se describe la primera participación de Pablo en el mundial de Francia 1998, como uno de los jugadores más jóvenes del equipo y la segunda participación fue en el mundial de Corea y Japón en el año 2002, llegando Argentina a los octavos de final. Aimar fue un jugador destacado.

En julio de 2015, Aimar decidió finalizar su carrera como jugador profesional, y en el año 2019, cerró un ciclo en su vida, jugando “el último partido” con su hermano Andrés en su ciudad natal y en el club donde se inició “Estudiantes” de Río Cuarto.

Figura 23. *Último partido en la ciudad natal. Fotografía personal de López Tobar (2019).*



Nota. Fotografía personal tomada por López Tobar en 2019. Material no recuperable.

En los años siguientes, su pasión por el fútbol, después de una carrera exitosa en clubes de renombre, lo impulsó a seguir activo, pero ahora desde otra función; su misión y sus objetivos se enfocaron en el rol de formación y desarrollo de jóvenes deportistas. A partir de su experiencia y conocimientos, comenzó a trabajar como técnico en el ámbito del fútbol juvenil.

Sus experiencias, habilidades y pasión por el juego lo llevaron a incursionar en la especificidad técnica y táctica de esta disciplina deportiva, enfocándose en la formación de jóvenes jugadores, donde compartió sus conocimientos y valores éticos con las nuevas generaciones.

³⁷ Información brindada por López Tobar, comunicación personal.

A lo largo de esos años, desempeñó roles en varios niveles de desarrollo juvenil. Como formador enfatizó la importancia de la técnica individual, la creatividad en el juego y la formación integral de los jóvenes jugadores. Aimar asumió el rol de director técnico del seleccionado argentino Sub-17.

Desde su función en la formación trabajó con jóvenes jugadores, ayudándoles a desarrollar sus habilidades y a comprender los conceptos técnicos y tácticos del juego. Al mismo tiempo, buscó inculcar valores como el respeto, la pasión y el trabajo en equipo.

Dado su dominio técnico individual y su capacidad para desequilibrar a los defensores, Aimar se centró en enseñar a los jugadores cómo controlar y manipular la pelota de manera efectiva. Su enfoque en la técnica específica del fútbol y la creatividad resultó valioso para el desarrollo de jugadores hábiles motrizmente.

Además de la formación en el campo, compartió sus experiencias y consejos sobre cómo afrontar los desafíos del fútbol profesional y cómo mantener una actitud positiva. No solo se centró en la mejora técnica y táctica de los jugadores, sino que también enfatizó la importancia de los valores personales, éticos y del desarrollo integral del deportista. Promovió la responsabilidad, la humildad y la perseverancia como pilares para el éxito, tanto dentro como fuera del campo de juego.

La carrera de Pablo como jugador y su posterior papel en la formación de futbolistas lo convirtieron en una figura influyente en el mundo del fútbol argentino y a nivel mundial. Su amor por el juego y su deseo de transmitir sus conocimientos y valores a las nuevas generaciones fueron un claro ejemplo a seguir para futbolistas jóvenes y aspirantes a entrenadores. Asumió un papel significativo como formador de futbolistas, donde utilizó su vasta experiencia como jugador y su pasión por el fútbol, para guiar y educar a las generaciones futuras. Su enfoque en la formación integral del deportista, combinado con su conocimiento técnico y táctico, lo convirtió en un referente irremplazable para los futbolistas de alto rendimiento en Argentina.

En el año 2018 se incorporó al cuerpo técnico de la selección argentina y continuó con su rol como integrante de la selección. En el año 2022 Pablo, estuvo cumpliendo sus funciones con la selección mayor para el mundial y luego con los juveniles (Hermana de P. Aimar, comunicación personal, 5 de septiembre de 2023)

Cabe destacar un elemento adicional en este deportista. Juan Siravegna técnico nacional de fútbol y formador de futbolistas de gran reconocimiento en el club

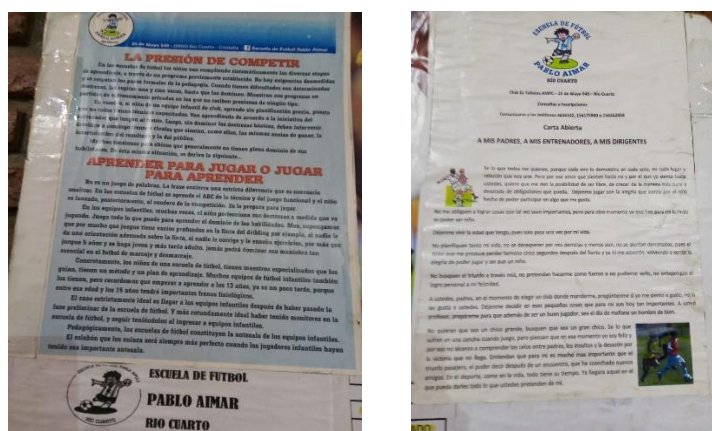
Estudiantes (quien llevó a Pablo a probar en River Plate) y Rodrigo Siravegna, profesor de Educación Física, técnico nacional de fútbol y futbolista amigo de toda la vida de Aimar, abrieron la escuela de fútbol con el nombre de Pablo Aimar, con esta visión: “El mejor ámbito para desarrollarse en el hermoso deporte del fútbol”, una escuela que forma pequeños futbolistas con principios éticos y profesionales.

La escuela de fútbol cuenta con una infraestructura llamada; Sede Cultural Deportiva. Escuela de Fútbol Pablo Aimar. Posee un ingreso al espacio cerrado del salón donde hay fotos en la pared y una carta abierta de Aimar dirigida a padres, entrenadores y dirigentes. En esa carta se expresa desde su rol profesional en defensa del derecho a la infancia y a la niñez, hacia ese niño que quiere aprender jugando al fútbol, diciendo: “déjenme jugar con alegría que siento por el solo hecho de poder participar en algo que me gusta”, “déjenme vivir la edad que tengo, pues solo pasa una vez en la vida”, “no busquen el triunfo a través mío, no pretendan hacerme como fueron o no pudieron serlo, no antepongan el logro personal a mi felicidad”.

Aimar solicita a los padres, al momento de elegir el club donde mandar a sus hijos les pregunten si ahí están a gusto, no si les gusta a ellos. “Dejen elegir a sus hijos esas pequeñas cosas que para un niño son importantes”.

A los profesores les solicita que formen a un buen jugador, pero también a un hombre de bien. “No quieran que sea un chico grande, busquen que sea un gran chico”. Y al lado de la carta abierta nos encontramos con fotos de jugadores que transitaron por la escuela.

Figura 24. Carta de Aimar, dirigida a los padres de los jugadores. Fotografía personal. Siravegna, J. (s.f.).



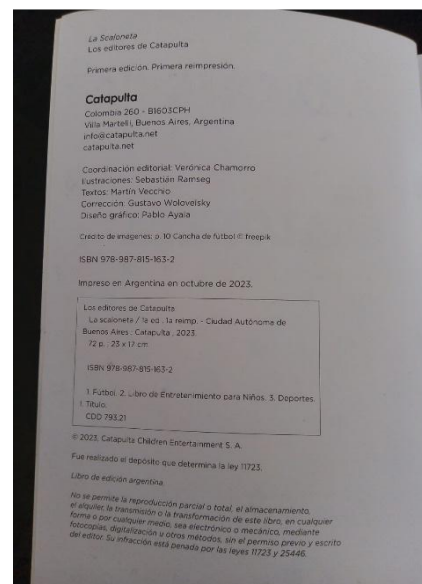
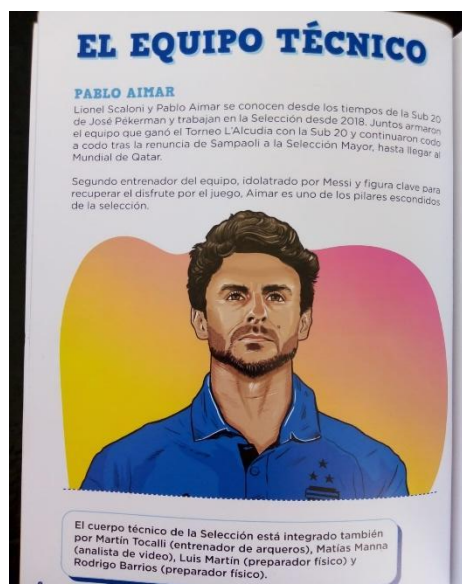
Nota. Fotografía personal proporcionada por Siravegna, J. Material no recuperable.

“Aprender para jugar o jugar para aprender”. Estas palabras, que forman parte del ingreso al salón, visibilizan claramente el objetivo en que se centra la escuela aclarando que no es un juego de palabras, y que en ella, al niño se lo prepara para jugar. “El niño perfecciona sus destrezas a medida que va jugando”, sostiene la carta, “Juega todo lo que puede para aprender el dominio de las habilidades”, sin embargo, puede encontrar precariedad en su técnica si nadie lo guía y realiza las intervenciones docentes adecuadas sobre ese fundamento técnico.

Para ello se requiere de una planificación y modelos adecuados en el proceso de aprendizaje que está en proceso. El texto culmina diciendo que la escuela de fútbol constituye la antesala de los equipos infantiles.

A fines del año 2024, en el seno de las familias argentinas circulaba un libro que titulado, La Scaloneta, de la autora Verónica Chamorro (editorial Catapulta, 2023). En él expresa que Pablo Aimar es uno de los futbolistas más apreciados por la sociedad, con lo que muchos futbolistas argentinos y los aficionados al fútbol sueñan ser, su integridad como persona y deportista cubre todas las expectativas y sueños para la sociedad argentina, y para los apasionados de este deporte tan popular que nos convoca.

Figura 25. Lectura infantil de la Scaloneta. Fotografía personal de B. Oliverio. (s.f.).





Nota. Fotografía personal tomada por B. Oliverio. Material no recuperable.

6.2. Biografía de una deportista: Pionera en Río Cuarto en un deporte de equipo

Paola Soledad Arias nació en Río Cuarto, provincia de Córdoba, el 21 de octubre de 1987. Este es otro estudio de caso muy particular en esta ciudad; primero, por ser mujer, segundo; por ser del interior del país y, en tercer lugar, por la disciplina deportiva de elección: el Hockey, con todo lo que implica una carrera deportiva sin ningún tipo de resarcimiento económico. Sin embargo, a pesar de todos estos obstáculos, su mérito, capacidad, condición y responsabilidad, la llevaron a alcanzar logros y triunfos únicos como deportista profesional mujer del interior del país.

A pesar de que la deportista no vive en Río Cuarto, su familia (padres y hermano) acompañó todo el proceso de construcción del corpus de análisis; además se realizaron varios encuentros previos a la entrevista con Paola. La familia brindó información y recopiló todos los documentos que poseía; sus papas tienen armada una carpeta con toda la información sobre su carrera profesional, medallas, copas y trofeos.

El inicio de los triunfos de Paola como deportista en competencia fue en un deporte individual: el bicigrós. Fue subcampeona provincial en el año 1994 y, al año siguiente, logró el tercer puesto en el campeonato provincial, además de consagrarse subcampeona nacional en esta disciplina deportiva. Luego, en el año 1996, fue

campeona provincial y campeona nacional, y logró el tercer puesto en el podio con la bandera de Argentina en el campeonato sudamericano de bicigrós en Chile, en el mes de octubre.

Figura 26. Campeona provincial y nacional.



Nota. Adaptado de Al toque (s.f.). Imagen recuperada de un sitio web no identificado.

Otro triunfo más fue en el año 1997, cuando se corono subcampeona provincial, obtuvo el tercer puesto en el campeonato argentino y en el mismo año, alcanzo otros logros más; subcampeona sudamericana en Córdoba en el mes de octubre y subcampeona continental en Brasil en el mes de marzo.

Luego de una inactividad de aproximadamente dos años (por costos elevados, para la práctica deportiva) en bicigrós, regresó en el año 2000 para correr el campeonato mundial de la disciplina, y obtuvo el cuarto puesto en el pre mundial en la ciudad de Alta Gracia, y el quinto puesto en el mundial en la ciudad de Córdoba.

Figura 27. Arias como finalista mundial.

BICICROSS

Tras el mundial continúa la actividad en Río Cuarto

El próximo sábado en el Polideportivo local se disputará la tercera fecha del Torneo Independencia de Novicios y la decimosexta del Apertura de Expertos

Luego de haber representado en forma excelente al bicicross del sur cordobés, los corredores rioquartenses que compitieron en la fecha mundialista la semana pasada en Córdoba, retornarán a la actividad en el ámbito local cuando el próximo sábado se cumpla, en el Polideportivo Municipal, la tercera fecha del torneo Independencia de Novicios y la decimosexta del Apertura de Expertos.

Junto con los deportistas que estuvieron en la cita internacional, retornarán a la actividad una importante cantidad de competidores que en forma constante animan los campeonatos que organiza la Comisión de Padres de esta especialidad.

Las distintas pruebas, de todas las categorías, se desarrollarán en la pista del complejo municipal a partir de las 15, estimándose que más de 40 competidores serán de la partida.

De esta manera se reanuda la competencia en el orden local, la cual ha sido uno de los principales puntos sobre los que se basó la excelente labor protagonizada por los corredores locales en el



Los rioquartenses Eric Sieber, Paola Arias, Maico Sieber y Emiliano Mollea fueron finalistas, en distintas categorías, en la fecha mundialista disputada en Córdoba.

evento internacional llevado a cabo la semana pasada en la capital cordobesa.

Torneo Provincial

Mientras tanto el próximo domingo 13, en la localidad de Villa Allende, se

cumplirá la tercera fecha del segundo bloque del campeonato provincial, en la cual estarán presentes 25 competidores de Río Cuarto.

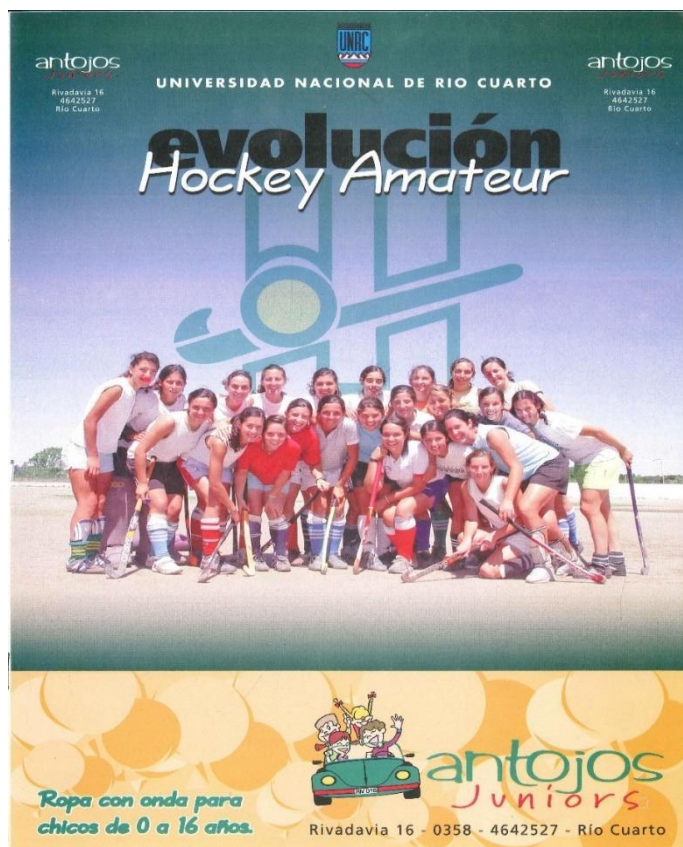
Por otra parte los deportistas locales de esta actividad, comenzarán en los

próximos días los entrenamientos con vista a la próxima fecha del certamen nacional la cual se escenificará en la ciudad de Lomas de Zamora, en el conurbano bonaerense, durante los días 8, 9 y 10 del próximo mes de setiembre.

Nota. Fotografía personal por M. Magallanes (s.f.). material no recuperable.

La dificultad económica para entrenar y competir en bicigrós llevó a la familia a tomar la decisión, de que Paola iniciara su práctica en un deporte de conjunto: el hockey. Su habilidad, y dedicación como deportista hicieron que en poco tiempo la designaran arquera titular, en el equipo de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Figura 28. Fotografía personal de M. Magallanes (s.f.) Publicada en la revista de la UNRC.



Nota. Integrante del equipo hockey. Fotografía personal tomada por M. Magallanes. Material no recuperable.

Paola fue reconocida por Fundemur con una mención por estar ternada en bicicrós en el año 1996 y obtuvo el premio Fundemur de Oro en el año 2008, como deportista destacada en Río Cuarto, por haber integrado como arquera titular el plantel de la Selección Argentina de Hockey sobre Césped Junior, en el campeonato panamericano llevado a cabo en el país de México, el mismo año.

Jugó para la selección provincial representando a la Federación de Córdoba desde los 16 años. Paola y varias jugadoras de la Universidad Nacional de Río Cuarto fueron convocadas en varias oportunidades para formar parte del equipo que participó en distintos torneos que se llevaron a cabo en varias provincias de nuestro país.

En el año 2004 fue convocada a la selección argentina sub-18 de hockey sala para disputar un torneo de tres naciones (Uruguay, Argentina y Sudáfrica). El mismo se llevó a cabo en Uruguay; Paola, con tan solo 16 años, asistió como arquera titular y logró el triunfo. Posteriormente, con Las Leoncitas en la selección juvenil, completó seis meses de entrenamiento para obtener un lugar entre las 18 mejores deportistas elegidas para conformar el plantel que viajó a México.

Figura 29. Integrante de las Leoncitas.



Nota. Fotografía personal por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

Figura 30. Entrevista en la revista de la UNRC.

Confederación Argentina

Concentración Nacional

Desde el 15 al 19 de julio se llevó a cabo en Salta la 13ª Concentración Nacional de Damas Junior's. Por la provincia de Córdoba participaron Candelaria Blanco (Defensora) del Jockey Club Córdoba y Paola Arias (Arquera) de Universidad Nacional de Río Cuarto. De esta preselección saldrán las 18 jugadoras que viajarán a México en el mes de octubre, para representar a nuestro país en el Torneo Panamericano de la categoría. Además del duro trabajo físico planificado, las "Leoncitas" aprovecharon para disputar dos partidos de práctica con el Seleccionado del Norte, ganando el 1º partido por 3 a 2 y el 2º por 3 goles a 1.



Paola Arias Preseleccionada Nacional Sub 21

Concentración Regional

El lunes 19 de julio en la cancha sintética del Córdoba Athletic, tuvo lugar la 7ª Concentración Regional (Clases 1992/93). Las jugadoras de Río Cuarto que participaron fueron Sofía Mola, Giuliana Arri, Micaela Roses, Ana Lucía Gariglio y Andrea Herrera. Mientras que de la ARAHSC fue Mariana Nigra. En esta oportunidad fueron evaluadas por medio del YO - YO TEST y realizaron trabajos técnicos de golpeo bajo, definición y desmarques, para finalizar con juego formal 11 vs 11. La próxima convocatoria será para el mes de agosto ya que las concentraciones tienen una frecuencia mensual.

Federación Cordobesa

Torneo Oficial Damas A

El sábado 26 de julio se reanuda el Torneo Oficial Damas "A" que organiza la F.A.S.C.H.S.C., disputándose la 8ª fecha. Universidad Nacional de Río Cuarto recibe la visita del Club Atlético Universitario de Córdoba en todas las divisiones competitivas, con la siguiente programación:

DIVISION	HORARIO
Séptima	11:00
Sexta	12:15
Quinta	13:30
Intermedia	15:00
Primera	16:30

Los partidos de 7ª, 6ª y 5ª divisiones serán arbitrados por LANG y GELABERT, mientras que para Intermedia y 1ª han sido designados PEDERNA y GREGORIS. 8ª fecha completa:

LOCAL	VS	VISITANTE
Bo. PARQUE	VS	TABLADA
JOCKEY "B"	VS	TALA R. C.
ATHLETIC	VS	MUNICIPALIDAD
LA SALLE	VS	JOCKEY "A"
UNIV RÍO IV	VS	UNIVERSITARIO

Reprogramación

Los partidos pendientes entre BARRIO PARQUE y UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO CUARTO (en Córdoba) han sido reprogramados por la Comisión de Torneos de la Federación Cordobesa para el 30 de agosto, con línea completa.

Cronograma Julio / Agosto

Al final de esta publicación podemos ver el Calendario de Torneos de la Federación Amateur Cordobesa de Hockey, Liga Nacional y Campeonatos Argentinos de Selecciones, para los meses de julio y agosto del presente año, para que los clubes puedan coordinar sus actividades.

Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

Figura 31. Información en la revista de la UNRC.

INFO - HOCKEY

Río Cuarto - Córdoba - Argentina. Miércoles 6 de agosto de 2008 / Edición Nº 16

Federación Cordobesa / Oficial Damas "A"

Universidad cayó 2 a 0 en La Tablada
Con los goles de Lucrecia Altamirano y Romina Nechvatal en el 2º tiempo, Tablada ganó en 1º división y ahora se ubica 2º en la tabla, gracias al empate 1 a 1 entre Jockey Club "A" y Córdoba Atlético.

Confederación Argentina de Hockey Sobre Césped y Pista

Paola Arias es "Leoncita"



La foto de Paola junto a sus compañeras de equipo en la Concentración Nacional de Salta. El entrenador Guillermo Fonseca confirmó a la Arquera de Universidad en el Seleccionado Argentino Sub 21 que viajará en octubre a México a participar del Panamericano.

Universidad Nacional de Río Cuarto

Viajan las Infantiles
Los Plantales de 10º, 9º y 8º divisiones viajan a la Localidad de Bulnes, para participar de un Encuentro Regional y festejar el día del niño.

"No se puede vivir sin deporte"

Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

También fue convocada por Las Leonas a nivel nacional. Tras haber obtenido la medalla de bronce en el Campeonato Panamericano Junior de México con Las Leoncitas y un histórico cuarto puesto con la Universidad Nacional de Río Cuarto en el Torneo Damas A de la Federación Cordobesa.

Figura 32. Integrante de las Leonas.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

Figura 33. Arquera de las Leonas.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

En el año 2012 dejó de jugar en la UNRC y en el 2013 comenzó en el club Urú Curé, en la ciudad de Río Cuarto. Su rol fue en el campo de juego como volante y delantera de hockey; esta vez, la función de jugadora de campo fue solicitado expresamente por Paola.

Figura 34. Integrante del equipo de Urú Curé.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

En el año 2014, el equipo consiguió el primer ascenso en la historia del club Urú Curé al Torneo Damas A (la máxima categoría del hockey provincial). Después de mantener la categoría en el año 2015 y descender en el año 2016, el club Urú Curé de Río Cuarto volvió a ascender a lo más alto en el año 2017.

Este fue el segundo ascenso de Paola Arias con Urú Curé, el cual incluyó el campeonato del equipo dirigido por la profesora Mariana Ochello. Al consagrarse campeonas del Torneo Damas B1 de la Federación Cordobesa, obtuvieron el título más importante del club en hockey. Paola jugó seis años en Urú Curé y luego tomó la decisión de retirarse.

Esto la llevó a cumplir su cuenta pendiente: jugar al fútbol. Es así como en el año 2019 volvió a la Universidad Nacional de Río Cuarto, esta vez para usar la camiseta verde con el mejor equipo que ha tenido el fútbol femenino regional; su función en el campo fue de nueve titular. Se consagró campeona, siendo la goleadora del equipo con doce tantos, y obtuvo el título del Torneo Superior, la máxima categoría de la Liga Regional de Río Cuarto.

Figura 35. Jugadora de fútbol en la UNRC.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

Paola pasó a cumplir diferentes roles durante su experiencia deportiva: arquera, jugadora de campo y técnica deportiva; sin embargo, la etapa que más lo disfrutó fue en el Hockey como jugadora en el club Urú Curé.

Los logros máximos como deportista en estas disciplinas deportivas, dentro del género femenino, fueron el Panamericano en bicicrós representando a la Argentina y su desempeño como arquera en la selección argentina de hockey de alto rendimiento en dos categorías, con los equipos de Las Leoncitas y Las Leonas.

Paola jugó al bicicrós, al hockey y, por último, al fútbol. Se destacó en tres disciplinas deportivas y tres puestos específicos: arquera, delantera en hockey y delantera en fútbol.

Actualmente, Paola Arias juega en el club Centro Deportivo Rivadavia de Mendoza. Desde el año 2020 se desempeña como jugadora de primera división, y logró un histórico ascenso por primera vez a la “A” en el año 2022. Desde su llegada al club, se ha desempeñado como directora técnica de las divisiones inferiores y entrenadora de arqueros, transmitiendo todos sus conocimientos y la formación de su carrera deportiva.

Figura 36. Centro Deportivo Rivadavia. Imagen 1.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

Figura 37. Centro Deportivo Rivadavia. Imagen 2.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

Figura 38. Centro Deportivo Rivadavia. Imagen 3.



Nota. Fotografía personal tomada por M. Magallanes (s.f.). Material no recuperable.

CAPÍTULO 7

INTERPRETACIÓN DE LAS FUENTES ANALIZADAS

“El juego y el deporte, como otras prácticas sociales, forman parte de la historia de la humanidad. Desde la perspectiva durkheimiana, los hechos sociales permiten observar modos de ver, actuar, pensar y sentir que estructuran la vida en sociedad” (Durkheim, 1895).

7. 1. Causalidad y casualidad

Este capítulo presenta la interpretación de las distintas fuentes analizadas en el trabajo de campo. Se titula causalidad y casualidad porque el proceso de investigación estuvo atravesado por una combinación de circunstancias, sucesos y situaciones fortuitas que no pudieron preverse, pero que, como plantea Guber (2014), forman parte de la naturaleza contingente del trabajo de campo y contribuyen a redefinir el curso de la investigación. Este proceso coincidió con el momento en que uno de los exdeportistas estaba cumpliendo una función de mucha responsabilidad y exposición pública, como integrante del cuerpo técnico de la selección argentina durante el Mundial de 2022, esto configuró un escenario inesperado que lejos de obstaculizar el estudio, abrió nuevas posibilidades interpretativas.

A pesar de estos obstáculos, fue posible sostener el recorrido metodológico previsto, ya que el caso presentaba una amplia disponibilidad de fuentes (numerosas entrevistas publicadas, notas de campo, registros y documentos), lo que permitió arribar a los resultados vinculados con lo lúdico en deportistas profesionales: en su rol de jugadores, de deportistas profesionales y de formadores de deportistas.

Tal como se expuso en la introducción, el análisis se centró en identificar nuevos significados en los relatos de los deportistas o en confirmar conocimientos previos, con el fin de obtener una descripción más completa del objeto estudiado. En este proceso, cada concepto transitó del lenguaje de uso corriente hacia categorías teóricas específicas (Guber, 2013).

En el caso de Aimar, la imposibilidad de acceder a una entrevista personal constituyó un obstáculo metodológico. Frente a ello, se procedió a seleccionar, sistematizar y analizar entrevistas publicadas, documentos oficiales, testimonios y fotografías de informantes clave.

En el caso Arias, en cambio, fue posible concretar íntegramente el proceso metodológico previsto en el diseño de la tesis, lo que otorgó visibilidad a una deportista profesional mujer, pionera en Río Cuarto en un deporte de equipo menos popular que el fútbol.

El corpus de análisis estuvo conformado por documentos oficiales, revistas, fotografías, investigaciones previas, videos, páginas web y entrevistas (publicadas y realizadas). A partir de este material recopilado, se desarrollaron categorías conceptuales destinadas a ilustrar, ratificar o desafiar los presupuestos teóricos existentes. Se llevó adelante un proceso de análisis y decodificación (Vasilachis, 2006) que incluyó la agrupación e identificación de palabras y frases en categorías temáticas, lo que permitió visualizar patrones y tendencias recurrentes en las entrevistas. Con base en este cotejo, se elaboraron las afirmaciones de los deportistas, los cuales constituyen interpretaciones que validan el contenido analizado.

La primera afirmación: *el deporte es un tipo de juego*.

En los relatos de ambos deportistas emergen sentidos que permiten interpretar el deporte como una forma específica de juego. Aimar afirma que “el juego es la esencia del fútbol” y que “el fútbol es un juego” (Entrevistas N° 2 y 3), mientras que Arias sostiene que “el hockey es un juego” y que “todos los deportes tienen juegos” (Entrevista N° 7). Estas expresiones sitúan al deporte dentro del universo lúdico, en consonancia con la perspectiva clásica de Huizinga (1938), quien concibe el juego como una actividad cultural seria, dotada de reglas y significados propios, y con Caillois (1958), quien clasifica al deporte dentro de la categoría de agón, caracterizada por la competencia regulada y el esfuerzo físico.

Asimismo, Cagigal (1979) y Parlebas (2001) coinciden en que el deporte constituye un tipo de juego institucionalizado, reglamentado y socialmente organizado, que con el tiempo se ha convertido en un fenómeno cultural y un espectáculo. Desde esta perspectiva, los testimonios analizados permiten comprender que los deportistas conciben el deporte como una subcategoría del juego, dotada de formalidad, reglas y exigencias específicas, pero sin perder sus componentes lúdicos.

La relación entre juego y deporte en el campo de la Educación Física ha sido tema de debate y discusión en la literatura académica. Como actividades antagónicas, el juego se enfoca en la diversión y el placer, y el deporte se centra en la competencia, en la formalidad y en el logro de objetivos. Por otro lado se plantea que están relacionados debido a que el juego es una forma de deporte. Sin embargo, en la

sociedad prevalece una visión que tiende a separar el juego (informal, espontáneo) y el deporte (estructurado, serio y competitivo).

La segunda afirmación: *se identifican experiencias lúdicas de juego en la niñez y en su formación como deportistas profesionales, con énfasis en como jugar y las habilidades aprendidas.*

En los relatos de Aimar y Arias se identifican múltiples experiencias lúdicas vinculadas a su infancia y a su formación deportiva. Arias recuerda: “jugábamos trepando árboles” y muchas de las habilidades adquiridas en esos juegos “las llevé al hockey” (Entrevista N° 7). Aimar, por su parte, destaca la importancia del juego espontáneo y en la calle: “cuando jugábamos salvajemente en la calle” (Entrevista N° 1) y la interacción con otros para “entender cómo jugar la pelota” (Entrevista N° 2).

Estas experiencias se corresponden con lo que Parlebas (2001) denomina “rasgo salvaje”, asociado a la aventura, el riesgo y el contacto sensible con el espacio de juego. En ambos casos, la infancia aparece como un espacio privilegiado para el desarrollo de habilidades motrices, sociales y emocionales que luego se transfieren al deporte formal. Los relatos permiten interpretar que la formación deportiva no se inicia exclusivamente en el ámbito institucional, sino que previamente se nutre de lo lúdico, construido en la vida cotidiana y en los juegos espontáneos.

La tercera afirmación: *El disfrute y la creatividad como condiciones para un deporte más efectivo.*

Los deportistas coinciden en que el disfrute y lo lúdico potencian el rendimiento y la creatividad en el deporte. Aimar señala que “hay menos jugadores creativos en general” y atribuye esta disminución a la reducción del tiempo de juego libre: “nosotros solíamos jugar durante tres horas” (Entrevista N° 2). También compara la práctica deportiva con el aprendizaje musical: si el profesor indica siempre “qué tocar y cómo tocarlo”, sin espacio para la exploración, se limita la creatividad del niño (Entrevista N° 2). Asimismo, al mencionar además la figura de un superhéroe, expresó: “pensábamos en ser Diego Maradona, como alguien que hizo cosas que parecerían imposibles para un ser humano” (Entrevista N° 3). En su niñez, manifestaron que querían ser como Maradona.

Arias complementa esta afirmación diciendo: “cuando uno se divierte, los resultados vienen solos” y que debemos tomar el deporte “más como un juego” ya que favorece el rendimiento (Entrevista N° 7). Los deportistas hacen hincapié en que lo

lúdico está latente en todo momento, atravesado por las emociones con características propias del juego. Afirman que lo lúdico está presente y se entrena en el deporte, se registraron palabras como creatividad, jugar tres horas, jugar en el club y que el club brinde ese espacio de juego.

Cuando el deportista se divierte los resultados vienen solos, sin tener esa presión, hay que tomar al deporte como un juego y disfrutarlo para que se vean los mejores resultados. Esta postura posee todos los rasgos del juego deportivo de Parlebas (2001), quien entiende a este tipo de juego como antesala de la experiencia en el deporte, y como una manifestación lúdica, cuyas interpretaciones dialogan con Cagigal (1957) y con Navarro Adelantado (2002), quienes distinguen entre el juego tradicional y el deporte como formas institucionalizadas del juego deportivo.

Los relatos muestran que la creatividad, el disfrute y la libertad relativa dentro de la regla, constituyen elementos centrales para una práctica deportiva significativa y efectiva.

La cuarta afirmación: *Lo lúdico como componente táctico, estratégico y planificado en el entrenamiento deportivo.*

El análisis de los testimonios revela que lo lúdico no constituye un elemento accesorio ni meramente recreativo, sino un componente esencial en el aprendizaje táctico y estratégico en la formación deportiva. Los deportistas coinciden en que el juego, en sus múltiples expresiones, se integra tanto en la táctica individual como en la colectiva, y puede ser objeto de planificación sistemática dentro del entrenamiento.

Aimar destaca la necesidad de “recuperar tiempos y espacios para jugar”, aludiendo a prácticas como la gambeta, el caño o el juego de dos toques (Entrevista N° 2). Estas acciones, lejos de ser gestos espontáneos sin valor formativo, constituyen acciones tácticas que permiten al jugador interpretar y resolver situaciones en las acciones de juego propias de la disciplina deportiva. Asimismo, la referencia al juego de posición (como práctica promovida por entrenadores como Guardiola) se presenta como un dispositivo pedagógico que articula creatividad y toma de decisiones.

Arias coincide en esta perspectiva al afirmar que “siempre lo tomé como un juego al deporte” y que el disfrute potencia los resultados (Entrevista N° 7). Ambos deportistas subrayan que el entrenamiento contemporáneo debe incorporar “más condimentos de juego”, ya que lo táctico “viene después” (Entrevista N° 1). Estas afirmaciones resultan congruentes con lo que sostiene Eiroá (2000), las acciones lúdicas son susceptibles de

entrenamiento y constituyen un proceso pedagógico que favorece la construcción de habilidades motrices y cognitivas.

Asimismo, los deportistas enfatizan la dimensión emocional del juego. Aimar recupera las charlas motivacionales de Bielsa como un componente que moviliza la predisposición del jugador, señalando que la motivación y el “subidón emocional” son factores que inciden directamente en el rendimiento deportivo (Entrevista N° 1). Esta afirmación refuerza la idea de que lo lúdico no solo opera en el plano técnico-táctico, sino también en el plano afectivo, configurando un entorno propicio para un aprendizaje enriquecedor.

Los casos analizados permiten afirmar que lo lúdico es un mediador pedagógico central en la formación deportiva. Su integración en la táctica, la estrategia y la planificación del entrenamiento responde a la necesidad de promover la creatividad, el disfrute y la toma de decisiones en contextos complejos, aun dentro de procesos sistematizados (Manno, 1991).

La quinta afirmación: *El juego lúdico como espacio de formación ética y desarrollo de cualidades personales.*

Los testimonios evidencian que el juego constituye un contexto privilegiado para la formación ética del deportista. A través de experiencias lúdicas, los deportistas identifican aprendizajes vinculados a la disciplina, la responsabilidad, la tolerancia a la frustración y la toma de decisiones.

Aimar destaca que los entrenadores de su formación inculcaron “la pasión y el respeto por todos” (Entrevista N° 3), y subraya que la frustración es parte constitutiva del deporte. La vivencia de perder y volver a intentarlo se transforma en un aprendizaje emocional que fortalece la predisposición a superarse (Entrevista N° 2). Esta experiencia se vincula con el agón expresado por Caillois (1958), entendido como el impulso competitivo regulado que estructura lo intrínseco del deporte.

Arias, por su parte, describe cómo el juego dentro del entrenamiento permite evitar la competencia excesiva en edades tempranas, promoviendo actividades que priorizan el disfrute y la participación (Entrevista N° 6). Sin embargo, también reconoce que en deportes como el hockey la competencia por el puesto exige esfuerzo, constancia y capacidad de convivir con la presión (Entrevista N° 6). Esta tensión entre cooperación y competencia constituye un rasgo formativo central en los deportes de conjunto.

Los deportistas coinciden en que el juego enseña a gestionar emociones, asumir responsabilidades y tomar decisiones rápidas en las acciones de juego. Estas habilidades son características propias de un deportista competente, según Scheines (1999), cuando es capaz de actuar con autonomía, interpretar situaciones y responder con creatividad.

Los relatos permiten afirmar que el juego opera como un espacio ético de aprendizaje, donde los deportistas aprenden a convivir con la incertidumbre, la frustración y la necesidad de superación. Lo lúdico se convierte así en un espacio de construcción de valores, identidad deportiva y sentido de responsabilidad en sus funciones como deportistas.

Sexta afirmación: Los cambios tecnológicos y la disminución del juego espontáneo en la niñez.

Los deportistas coinciden en señalar que los cambios tecnológicos y la creciente exposición social han modificado profundamente las prácticas lúdicas infantiles. Según Arias, las nuevas generaciones “están siempre haciendo TikTok” y resulta difícil “sacarle un poco la tecnología” para que participen del juego corporal (Entrevista N° 7). Aimar complementa esta mirada al afirmar que los niños deben “venir a jugar”, ya que el fútbol “igual a un montón de cosas” y permite disfrutar más allá de las experiencias personales (Entrevista N° 2).

Ambos deportistas observan que la pérdida de espacios informales (la calle, la plaza, el barrio) ha reducido las oportunidades de juego libre, creativo y espontáneo. Esta transformación sociocultural repercute directamente en la formación deportiva, ya que limita la adquisición natural de habilidades motrices, la improvisación y la creatividad, aspectos que antes se desarrollaban en contextos cotidianos.

En este sentido, los deportistas sostienen que los clubes deben asumir un rol activo en la recuperación de espacios y tiempos de juego, no solo en la iniciación deportiva sino también en los entrenamientos formales. Esta necesidad se vincula con la importancia de reintroducir el juego como experiencia corporal, social y emocional, capaz de equilibrar los efectos de la digitalización del ocio infantil, promoviendo la sociabilidad lúdica (Gerlero, 2025).

Séptima afirmación: Lo lúdico como eje central en la formación de jugadores.

En los relatos de los deportistas se identifica la categoría del rol de formador, donde ambos coinciden en que el disfrute debe ser un componente esencial del proceso formativo. Señalan que los jugadores que hoy acompañan necesitan jugar más, divertirse más y vivir el deporte desde una experiencia placentera, especialmente en un contexto donde las infancias actuales están fuertemente atravesadas por la tecnología y la disminución del juego espontáneo.

Aimar destaca que “si te diviertes durante el proceso, incluso si pierdes, aún puedes considerarlo una experiencia valiosa”, y enfatiza que intenta “retrasar la palabra trabajo” (Entrevista N° 2) en los entrenamientos, promoviendo que los jóvenes se formen desde el juego y no desde la obligación. Arias coincide en esta perspectiva al afirmar que “si vos lo disfrutás y lo aprendés jugando, el deporte te lo da todo” (Entrevista N° 7), subrayando que el juego es un medio privilegiado para aprender, explorar y desarrollar habilidades.

Ambos formadores reconocen que el juego permite desarrollar creatividad, improvisación y tolerancia a la frustración, elementos que consideran fundamentales en la formación deportiva. Asimismo, señalan que las generaciones actuales juegan menos debido a los cambios tecnológicos y sociales, por lo que el entrenamiento se convierte en un espacio clave para recuperar el carácter lúdico del deporte.

Para los deportistas lo lúdico no es un complemento metodológico, sino la esencia misma del deporte, coincidiendo con los aportes de Cavalli (2000) y Blázquez Sánchez (1995), quienes proponen iniciar la enseñanza deportiva desde situaciones globales y lúdicas que permitan comprender la estructura del juego.

Octava afirmación: *Desigualdad de género en el deporte profesional.*

La octava afirmación introduce la dimensión de género como un aspecto que condiciona las trayectorias deportivas. Arias señala: “nosotros pagamos para competir en hockey; en el fútbol te pagan para jugar” (Entrevista N° 6), evidenciando la desigualdad estructural entre el deporte femenino y el masculino en Argentina. Esta diferencia no solo se expresa en términos económicos, sino también en el reconocimiento social, las oportunidades de profesionalización y las posibilidades de dedicación exclusiva al deporte.

La experiencia relatada por Arias muestra que, para las mujeres, el acceso al deporte profesional rentado continúa siendo limitado y precarizado. Esta situación configura un escenario desigual que afecta la continuidad, el desarrollo y la valoración

de sus trayectorias deportivas. Por ello, se vuelve necesario repensar y comprometer a las políticas públicas con la perspectiva de género, la inclusión, los derechos humanos, la equidad y la igualdad de oportunidades y derechos en el ámbito deportivo (Casajús y Berdula, 2021).

Además de reivindicar el género, resulta relevante considerar las categorías y clasificaciones que determinan si un deportista es profesional, atendiendo a criterios como el nivel de rendimiento, la dedicación, el reconocimiento y los logros obtenidos.

Novena afirmación: *El proceso de indagación y análisis permitió recuperar antecedentes teóricos de lo lúdico en el deporte.*

El proceso de indagación y análisis permitió identificar antecedentes teóricos significativos que otorgan marco conceptual a la presencia de lo lúdico en el deporte. Se recuperaron las contribuciones de autores fundamentales como Ortega y Gasset, Cagigal y Huizinga, quienes han reflexionado sobre lo lúdico como dimensión constitutiva de la cultura, en el juego y el deporte.

Estas perspectivas teóricas permiten comprender que lo lúdico no es un dispositivo didáctico o un recurso pedagógico, sino un componente primordial del deporte de conjunto, tanto en su práctica como en su enseñanza. La presencia de lo lúdico en los relatos de los deportistas dialoga directamente con estos marcos conceptuales y refuerza la idea de que el juego es parte esencial de la práctica deportiva y de su transmisión a las nuevas generaciones.

CAPÍTULO 8

CONCLUSIONES Y CONTRIBUCIONES

“Desde una perspectiva inspirada en Ortega y Gasset, la ciencia debe atender al comportamiento humano y social, considerando al hombre en movimiento y al deporte como una práctica con dimensiones ontológicas y sociales (Ortega y Gasset, 1984).”

La presente investigación alcanzó plenamente su objetivo general: comprender el sentido de lo lúdico en el contexto de los deportistas profesionales. El análisis permite afirmar que lo lúdico constituye un componente de la práctica deportiva, que trasciende la competencia, el rendimiento y la formación. Se expresa en la pasión, la creatividad, la innovación y el disfrute que los deportistas incorporan a su práctica cotidiana, y se nutre de la interacción con otros, de las emociones compartidas, de la diversión y de los desafíos inherentes al juego.

Aun bajo la presión por ganar y en un contexto de creciente profesionalización, los deportistas continúan encontrando modos de preservar el juego, explorar sus límites y expresar su estilo en la formación desde lo lúdico.

El primer objetivo específico se cumplió mediante la articulación de los principales aportes teóricos sobre lo lúdico en el deporte, provenientes tanto de la Educación Física como de las Ciencias Sociales. Esta base conceptual permitió situar el objeto de estudio en un marco interpretativo sólido.

El segundo y el cuarto objetivo específico aportaron evidencia significativa sobre las situaciones que propician lo lúdico en las experiencias relatadas por los deportistas. En consonancia con los supuestos iniciales, se constató que lo lúdico tiende a quedar invisibilizado en la trayectoria profesional y emerge con mayor nitidez en la infancia y en las primeras experiencias formativas, especialmente en las escuelas deportivas donde el énfasis está puesto en el “cómo jugar” y en el aprendizaje de habilidades motrices.

Asimismo, se identificó que lo lúdico se integra en la táctica, la estrategia y la planificación del entrenamiento, lo que amplía la comprensión del vínculo entre deporte y juego. En este sentido, lo lúdico se presenta como un componente de motivación, disfrute, inspiración y realización personal, lo que permite sostener la pasión y el

compromiso con la práctica deportiva. Los casos analizados muestran que competir seriamente no implica renunciar al juego lúdico.

El tercer objetivo específico confirmó reiteradamente la primera afirmación del estudio: los deportistas conciben el deporte como un tipo de juego, y reconocen su carácter lúdico tanto en la competencia como en los entrenamientos. Desde esta perspectiva, el deporte se presenta como una actividad humana compleja, un microcosmos donde convergen relaciones, aprendizajes, destrezas, habilidades motrices, normas y valores éticos que reflejan y modelan la vida social.

La investigación, de carácter cualitativo, priorizó la interpretación y la reflexión teórica, lo que permitió profundizar en el sentido lúdico presente en los relatos de deportistas expertos. Los testimonios de Pablo Aimar y Paola Arias, referentes de la ciudad de Río Cuarto, evidencian la centralidad del disfrute, la diversión, las emociones, la ética y la motivación en la práctica deportiva.

En relación con la sexta y la séptima afirmación, ambos coinciden en que los jugadores deben disfrutar el proceso, que los entrenamientos deben incluir experiencias placenteras y que los resultados dependen de múltiples factores. También advierten que los cambios tecnológicos y la exposición social han reducido las oportunidades de juego espontáneo en la infancia, lo que interpela a los actores institucionales a sostener y promover el juego lúdico en los contextos deportivos actuales.

Sus reflexiones sugieren un cambio de paradigma en la formación deportiva: formar deportistas creativos, autónomos en la toma de decisiones y capaces de integrar el juego como componente esencial del entrenamiento.

Entre los desafíos para futuras investigaciones se destacan: promover la perspectiva lúdica en contextos de alto rendimiento; analizar el carácter lúdico en deportistas de distintas disciplinas; diseñar espacios y momentos lúdicos en la formación deportiva; explorar la relación entre lo lúdico, el ocio y las tensiones físicas y emocionales; y estudiar escenarios sociales donde se manifiesta el deporte lúdico en la tensión e intensidad física y lúdica.

En este marco, cobra vigencia la pregunta planteada por Cavalli (2008) acerca de cómo articular el juego con aprendizajes significativos, así como los aportes de Cagigal (1981) sobre la tensión, la incertidumbre, la competencia y la diversión como componentes de lo lúdico.

El octavo resultado revela con claridad la persistencia de desigualdades de género en el deporte profesional argentino. Las deportistas mujeres enfrentan condiciones laborales, económicas y estructurales profundamente inequitativas, lo que limita su desarrollo profesional.

Esta problemática se agrava en ciudades del interior como Río Cuarto, donde numerosos deportistas (sin distinción de género) quedan en situaciones de precariedad en disciplinas sin reconocimiento económico, como cestoball, sóftbol, hándbol, voleibol o hockey. En Argentina, salvo el fútbol masculino, la mayoría de los deportes de equipo carecen de igualdad de condiciones económicas, pese a su reconocimiento internacional.

Esta situación abre interrogantes sobre la responsabilidad del Estado en sus distintos niveles, la implementación de políticas públicas que garanticen el deporte como derecho humano, y el compromiso ciudadano para acompañar y visibilizar a deportistas de todas las disciplinas. La Ley Nacional del Deporte N.º 20.655, aun con su última modificación en 2019, plantea la universalización del deporte y la actividad física como derecho, pero no se observan acciones concretas en su implementación, gestión y alcance real.

A partir de este estudio, se plantea considerar el deporte como un desafío conceptual y pedagógico, una práctica que ha evolucionado inmersa en la sociedad y que exigen nuevas miradas por parte de quienes investigan y enseñan. El deporte es vida activa, actividad física, disfrute, motivación, condición humana y calidad de vida. Tal como sostiene la UNESCO, es también inclusión social e igualdad de género. Esta tesis doctoral invita a indagar sobre lo lúdico y la dignidad de los deportistas profesionales en Argentina, sin distinción de género ni disciplina.

En conclusión, la investigación sienta bases sólidas para profundizar la comprensión del deporte en la sociedad y abre una línea de estudio orientada a explorar el carácter lúdico del deporte como aporte al desarrollo de nuevos conocimientos y al fortalecimiento de la Educación Física como campo profesional y académico.

Este enfoque muestra que las trayectorias deportivas no son el resultado de talentos innatos, sino de procesos formativos situados que se configuran en experiencias lúdicas cotidianas, comunitarias e institucionales. Al hacer visibles estos procesos, la investigación aporta densidad teórica a dimensiones que la mirada hegemónica de la sociedad tiende a invisibilizar.

La tesis muestra cómo el juego presenta una dimensión lúdica agonal que lo aproxima al deporte en la medida en que ambos comparten desafíos estructurados, reglas que ordenan la acción, oponentes, búsqueda de superación y una incertidumbre constitutiva del resultado. Sin embargo, mientras el deporte institucionaliza y estandariza estos elementos, el juego los mantiene en un espacio más flexible, abierto y negociable.

CAPÍTULO 9

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adelantado, V.N. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. INDE.
- Alexander, J. (1990). *Las teorías sociológicas desde la segunda guerra mundial*. Gedisa.
- Alonso, M. Ambrosini, C. Beraldi, G. (2017). *Bestiario epistemológico*. 1a ed. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.
- Al Toque. (s.f.). *Mi carrera fue una locura hermosa*. <https://altoque.com.ar>
- Álvarez Martínez, L. Gomez, R. (2009). *La Educación Física y el deporte en la edad escolar*. Miño y Dávila editores.
- Ambrosini, C. (2007). *Del monstruo al estratega. Ética y juegos*. CCC Educando.
- Archenti, N. Marradi, A. y Piovani, J. (2007). *Metodología de la investigación social*. Emecé.
- Arendt, H. (1996). *Entre el pasado y el futuro*. Ediciones Península.
- Barcelona, E. M. (2003). *Imágenes de los ídolos: Aportes del interaccionismo Goffman de para el análisis de personajes deportivos*. EF Deportes (Revista Digital).
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Editorial Hispano-europea.
- Becker, H. (2009). *Trucos del oficio. Cómo conducir su investigación en ciencias sociales*. Siglo Veintiuno Editores.
- Becker, H. (2015). *Para hablar de la sociedad. La sociología no basta. Sintetizar los detalles*. Siglo Veintiuno Editores.
- Benveniste, É. (1998). *Problemas de lingüística general II*. Siglo Veintiuno Editores.
- Blázquez Sánchez, D. (1998). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología del deporte*. En Sociología y cultura. Editorial Gedisa.
- Bourdieu, P. (1999). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Anagrama.
- Bourdieu, P. (1980). *La distinción: Una crítica social del juicio*. Taurus.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Siglo Veintiuno Editores.
- Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Cabanelas Comesaña, R. (2013). *La historia del Cable Inglés y Cable Alemán*. Vigo: Instituto de Estudios Vigueses.

- Casajús, J., y Berdula, L. (2021). *La enseñanza sexista de los deportes rugby y fútbol*. Educación Física y Ciencia, 23(2), 170.
- Cagigal de Gregorio, V y Bohórquez, R. (2006). *Cagigal. Retrato del hombre en*. Revista de Psicología del Deporte. 2006. Vol. 15, núm. 2 pp. 295-308.
- Cagigal, J. M. (1957). *Hombres y deporte*. Taurus.
- Cagigal, J. M. (1959). *Aporías iniciales para un concepto del deporte*. Citius, Altius, Fortius. 1(1), 7-35.
- Cagigal, J. M. (1966). *Deporte, pedagogía y humanismo*. Comité Olímpico Español.
- Cagigal, J. M. (1972). *Deporte, pulso de nuestro tiempo*. Editora Nacional.
- Cagigal, J. M. (1975). *El deporte en la sociedad actual*. Editora Nacional.
- Cagigal, J. M. (1976). *Deporte y agresión*. Planeta.
- Cagigal, J. M. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Kapelusz.
- Cagigal, J. M. (1981 a). *¡Oh deporte! (Anatomía de un gigante)*. Miñón.
- Cagigal, J. M. (1981 b). *Deporte: espectáculo y acción*. Salvat.
- Cagigal, J. M. (2010). *¿La Educación Física, Ciencia? Educación Física y Deporte*, 6(2-3), 49–58. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd>.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. (Obra publicada en 1958). Fondo de Cultura Económica.
- Carballo, C. (Dir.). (2015). *Diccionario crítico de la educación física académica: Rastreo y análisis de los debates y tensiones del campo académico de la educación física en Argentina*. Prometeo.
- Cavalli, D. (2008). *Didáctica de los deportes de conjunto*. Stadium.
- Charchabal, G. J. y Charchabal, D. (2022). *Actividades lúdicas para desenvolver habilidades motoras básicas en estudiantes de Educación Física*. Ciencia y Deporte.
- Chaverra Fernández, B. (Coord.) (2009). *Juego y deporte: Reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Funámbulos editores.
- Crisorio, R. (2017). *¿Un cuerpo incorporal?* en R. Crisorio y C. Escudero (Coords.). *Educación del cuerpo: Currículum, sujeto y saber*. En UNLP. FAHCE. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.504/pm.504.pdf>.
- Degas, E. (1834-1917). *Jóvenes espartanos ejercitándose* [Grabado]. Museo Edgar Degas, WahooArt. <https://www.wahooart.com>
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en la Educación Física: la salud, y los juegos modificados*. INDE.

Durkheim, E. (1982). *La división del trabajo social*. Akal.

El culto al olimpismo ayer y hoy: *Armonía, resistencia y equilibrio*. (2018). *El Uno Deportivo, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata*. <https://perio.unlp.edu.ar/deportivo/eluno/2018/03/21/el-culto-al-olimpismo-ayer-y-hoy-armonia-resistencia-y-equilibrio/>.

Elías, N. y Dunning, E. (1995). *Deporte, y Ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.

El Gráfico. (2000). *La doble vida de Pablito*.
<https://www.elgrafico.com.ar/articulo/1088/33575/2000-la-doble-vida-de-pablito>.

Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas*. Siglo Veintiuno Editores.

Foucault, M. (2000). *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*. Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (2005). *El orden del discurso*. Tusquets Editores.

Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.

Fragmento del mosaico de Zliten. (Siglo II d.C.). *[Mosaico]*. Museo Arqueológico de Trípoli, Libia.

García Blanco, S. (1994). *Origen del concepto deporte*. Revista de pedagogía de la Universidad de Salamanca.

García Eiroá, J. (2000). *Deportes de equipo*. INDE.

García-Fogeda Herrera, M. (1982). *Los juegos pre deportivos en la Educación Física y el deporte*. Augusto E. Pila Teleña SA.

Gerlero, J. (2025). Ideas para reflexionar sobre la recreación y el juego en perspectiva de derechos. *Minka. Recreación lúdica*. Revista anual (Nº7). Editorial universitaria UPC.

Gillete, V. (2013). *La enseñanza de los deportes de conjunto en la formación docente universitaria*. [Trabajo final de especialización, Universidad Católica de Cuyo].
<https://fe.uccuyosj.edu.ar/index.php/trabajo-final-especializacion-en-ensenanza-de-la-educacion-superior>.

Gómez Smyth, L. (2017). *La construcción de instancias de juego con rasgos lúdicos en la educación física del nivel inicial*. [Tesis de maestría, Universidad de A Coruña].

Gómez, R. (2007). *La enseñanza de la Educación Física. Una didáctica de la disponibilidad corporal*. Stadium.

Grillo, M. (2002). *El proyecto de investigación en Ciencias Sociales*. UNRC.

- Guber, R. (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Revista de Antropología Social, 13, 15–35.
- Guber, R. (2013). *El salvaje metropolitano*. Paidós.
- Guber, R. (2014). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Siglo XXI Editores.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras de los juegos deportivos. Fundamentos del deporte*. INDE.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. (Obra publicada en 1938). Alianza.
- Kaplan, V. y Orce, V. (2009). *Poder, prácticas sociales, y proceso civilizador. Los usos de Elías*. Noveduc.
- Lagardera, O., y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Paidotribo.
- La Vanguardia. (2017, 7 de febrero). *Mitología griega: bajo el influjo del Olimpo. Historia y Vida*. <https://www.historiayvida.com>
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juego y deportes populares-tradicionales*. INDE.
- Ley del Deporte (2019). *Decreto 92/2019. DNU-2019-92-APN-PTE-Ley N°20.655. Modificación*. <https://www.boletinoficial.gob.ar>.
- Mahlo, F. (1981). *La acción táctica en el juego*. Pueblo y Educación.
- Marradi, A., Archenti, N., y Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Emecé.
- Mead, G. (1993). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós.
- Olivera, J. (1996). *José María Cagigal Gutiérrez (1928 – 1983). Vida, obra y pensamiento en torno a la educación física y el deporte*. Universitat de Barcelona.
- Olivera, J. (2003). *José María Cagigal. El humanismo deportivo: una teoría sobre el hombre*. Instituto Andaluz del Deporte.
- Ortega y Gasset, J. (1914). *Meditaciones del Quijote*. Renacimiento.
- Ortega y Gasset, J. (1916). *El Espectador I*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1922). *El Espectador II*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1923). *El tema de nuestro tiempo*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1924). *Kant: Reflexiones de un centenario*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1925). *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1930). *La rebelión de las masas*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1934). *Historia como sistema*. Revista de Occidente.

- Ortega y Gasset, J. (1943). *Ideas y creencias*. Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1943). *Origen deportivo del estado*. Espasa Calpe.
- Ortega y Gasset, J. (1966). *Obras completas* (Vol. 1; Ed.1983). Revista de Occidente. Edición 1983
- Ortega y Gasset, J. (1983). *Obras completas* (Vols. 1–12). Alianza Editorial; Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (2011). *Obras completas* (Vols. 1–10). Fundación José Ortega y Gasset–Gregorio Marañón.
- Otero, F., y Lavega Burgués, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Paidotribo.
- Otero Soliño, M. Á. (2018). *Exiles FC Vigo* [Fotografía]. Planeta On Tour.
<https://www.planetaontour.com>
- Parlebas, P. (2001). *Juego Deportes y Sociedades. Léxico de la praxiología motriz*. Paidotribo.
- Pavía, V. (Coord.) (2006). *Jugar de un modo lúdico: El juego desde la perspectiva del jugador*. Noveduc.
- Piovani, J. (2008). *La escuela de Chicago y los enfoques cualitativos: Términos y conceptos metodológicos*. UNLP.
- Quino. (1990). *“Mafalda 8”*. Ediciones de la Flor.
- Quino. (1991 a). *“Mafalda 5”*. Ediciones de la Flor.
- Quino. (1991 b). *“Mafalda 6”*. Ediciones de la Flor.
- Quino. (1992 a). *“Mafalda 1”*. Ediciones de la Flor.
- Quino. (1992 b). *“Mafalda 2”*. Ediciones de la Flor.
- Rivero Herraiz, A. (2010). *Semblanza: José Ortega y Gasset: el deporte como metáfora*. *Revista internacional de ciencias del deporte / International Journal of Sport Science*, 23, 1–? <https://doi.org/10.5232/ricyde2010.023> (doi.org in Bing)
- Rivero, I. (2011). *El juego en las planificaciones de Educación Física*. Noveduc.
- Rivero, I. (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de La Plata]. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901>
- Rivero, I. (2015). *El juego desde los jugadores: Huellas en Huizinga y Caillois*. Enrahonar. *Quaderns de Filosofia*, 56, 49–63.
<https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663> (doi.org in Bing)

- Rivero, I., y Gilleta, V. (2019). *El juego en proyectos de innovación educativa universitaria: Estrategia inclusiva*. *Movimento*, 25, e25048. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.88086>
- Sautu, R. (2005). *Manual de metodología: La construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. CLACSO.
- Scharagrodsky, P. (Comp.) (2011) *La invención del “homo gymnasticus”. Fragmentos históricos sobre educación de los cuerpos en movimiento en Occidente*. Prometeo libros.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Scheines, G. (1999). *El juego es inagotable en el jugador. Lecturas Educación Física y Deportes*. Revista Digital. [http:// www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com).
- Saussure, F. (1945) *Curso de lingüística general*. (Obra publicada en 1916). Losada.
- Stake, R. (2010). *Investigación con estudio de casos* (5. ed.). Morata.
- Stake, R. (2013). *Estudios de casos cualitativos*. Manual de investigación cualitativa. Vol. 3 (pp. 154-197). Gedisa.
- Strauss, A. L., y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada*. Universidad de Antioquia.
- Taro Toyohira, T. (2020). *El concepto de “club” en Ortega y Huizinga. Ágora. Papeles de Filosofía*, 39(2), 213–223. <https://doi.org/10.15304/ag.39.2.6343> ([doi.org in Bing](https://doi.org/10.15304/ag.39.2.6343))
- Valdez Cuba, P. L., y Santiváñez Beltrán, R. D. T. (2015). *Contra Eratóstenes: Traducción y estudio del pensamiento político de Lisias* [Tesis doctoral, Universidad Mayor de San Andrés, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Carrera de Filosofía].
- Valenzuela, G., y Flores, F. (2012). *Fundamentos de investigación educativa* (Vol. 2). Editorial Digital Tecnológica de Monterrey.
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.
- Willimczik, K. (2009). *El Deporte en Alemania: De una categoría ontológica a un concepto del presente*. Apunts Educación Física y Deportes.

CAPÍTULO 10

ANEXOS

ANEXO A

Páginas web consultadas

Puntal. (s.f.). Inicio. <https://diariopuntal.com.ar>

Telediarío. (s.f.). Inicio. <https://telediarío.com.ar>

Radio LV16. (s.f.). Inicio. <https://lv16.com.ar>

El Gráfico. (s.f.). 2000: La doble vida de Pablito. (elgrafico.com.ar in Bing)

YouTube. (s.f.). Video sin título. <https://youtu.be/eNMiAh-wlJE?si=7gNq48q0CwF7Pe>

Jugando Ando. (s.f.). ¿Cuántos mundiales jugó Pablo Aimar?
<https://www.jugandoando.com.ar/cuantos-mundiales-jugo-pablo-aimar>

ANEXO B

Notas y documentos digitales

Corazón Lechuza. (2014, 14 de junio). Año 1, N° 6. Revista Corazón Lechuza.

ANEXO C

Fuentes audiovisuales

Fundación FOGA. (s.f.). Inicio. (Material provisto por la institución; enlace no disponible).

ANEXO D

Entrevistas a Pablo Aimar

Urbana Play. (2021, 13 de abril). Entrevista en Todo Pasa [Video].
YouTube.<https://youtu.be/T0sJ5errJis>

Fundación River. (2022, 5 de julio). Entrevista en la Escuela de Formadores (6° edición) [Video]. YouTube.<https://youtu.be/7q2EcS5HhL0>

DEPORTV. (2021, 20 de enero). Contar la vida con Eduardo Sacheri [Video].
YouTube.https://youtu.be/dbhsx0IBQpA?si=_y-ck5J8lkhAl0IR

ANEXO E

Entrevistas a Paola Arias

Redacción Al Toque. (2008, 18 de agosto). Una “leoncita” del Imperio. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/3831>

Redacción Al Toque. (2008, 16 de octubre). Voy a seguir entrenando para tratar de ocupar un lugar en la mayor. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/915>

Redacción Al Toque. (2009, 3 de marzo). Hockey: Paola Arias rumbo al Club Ciudad de Buenos Aires. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/25590>

Redacción Al Toque. (2009, 17 de agosto). Histórico: Paola Arias, una “leona” riocuartense. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/4147>

Redacción Al Toque. (2020, 16 de agosto). Mi carrera deportiva fue una locura hermosa. <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa>

ANEXO F

Testimonios (comunicaciones personales)

Siravegna, J. (comunicación personal).

Brasca, C. (comunicación personal).

Tobar García, (comunicación personal).

Magallanes, M. (comunicación personal).

Arias, A. (comunicación personal).

Aimar, L. (comunicación personal).

Pincini, F. (comunicación personal).

Modelo de entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO CUARTO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES

Estimadas/os:

Nos comunicamos con Ud. a fin de solicitar su colaboración en una entrevista para la Tesis Doctoral denominada “Lo lúdico en los deportistas profesionales. Un estudio de caso en Río Cuarto” en la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC.

El propósito de nuestro trabajo es conocer las interpretaciones y acciones significativas que desarticulan o diluyen la posibilidad de jugar un deporte, en sujetos sociales que transitaron la etapa de jugador y deportista profesional.

Quisiéramos conocer si la/o podemos entrevistar respecto a este tema. Será una entrevista breve de alrededor de 30 minutos. Resguardaremos su identidad. De seguro su intervención será un aporte al derecho de los niños y niñas al juego y al deporte. Le solicitamos tenga bien en definir un espacio, día y horario en el cual podamos conversar.

Desde ya, muchas gracias, por colaborar con el trabajo de investigación.

NÚMERO DE LA ENTREVISTA:

Datos de la persona entrevistada
DEPORTE PROFESIONAL QUE PRACTICA:
EDAD:
LUGAR DONDE VIVE:
GÉNERO:

Datos de identificación de la entrevista
DÍA DE LA ENTREVISTA:
HORA DE LA ENTREVISTA:
DURACIÓN DE LA ENTREVISTA:
LUGAR DONDE SE HA REALIZADO LA ENTREVISTA:

Hola, buenos días/tardes, muchas gracias por aceptar participar de nuestra investigación.

Soy docente de la UNRC, profesora Viviana Gilleta, estoy trabajando en una Tesis Doctoral y queremos entrevistarte con el objetivo de enriquecer esta investigación y conocer cómo transitaste la actividad, juego y deporte en tu carrera profesional.

La selección de las personas entrevistadas son profesionales de alto rendimiento en diferentes disciplinas deportivas de equipo, en la ciudad de Río Cuarto.

Sentite libre de responder como espacio de reflexión, cuyo interés son los aportes que puedes realizar al estudio dado que esta entrevista luego **no** informará sobre la identidad de quienes responda o **sí**, mediante la firma de su consentimiento.

Se pretende una entrevista en profundidad con posibles preguntas orientadas a categorías y subcategorías de estudio, para obtener un buen cumulo de información. La idea es que nos sintamos cómodos y en confianza, para eso tendremos que evitar las interrupciones.

Luego de la entrevista si quiere decir algo más, nos podemos comunicar nuevamente.

Este cuadro de entrevista fue elaborado en función de la investigación cualitativa para organizar y disponer de preguntas con lógica y coherencia resguardando todos los aspectos relevantes del tema de estudio. Ayudó a identificar patrones y temas comunes en las respuestas, se ordenó con preguntas que respondían a patrones, categorías y subcategorías centrales de la investigación. Un cuadro abierto, flexible y adaptado para los temas de interés.

Figura 39. Instrumento de entrevista semiestructurada aplicado a deportistas profesionales

Preguntas de la entrevista	Categoría	Subcategorías
¿Qué aspectos o hechos de tu infancia en tu historia personal te llevaron a ser un deportista profesional?	Biografía deportiva	
¿Qué recuerdos tienes del juego en tu infancia? ¿A qué jugabas, donde, con quienes y con qué?)	Jugador	Forma del juego. Juego motores con otros.
¿Cómo viviste los inicios en las competencias deportivas?	Juego	Tipos de juego, escenarios, actores sociales, instituciones.

¿Qué recuerdas de tus inicios en el deporte que practicas?		Formas de juego
¿Qué es lo que más te gusta del Hockey, Fútbol? ¿Para vos el deporte es competencia y que más? ¿La diversión forma parte del deporte? SI/NO ¿Por qué?	Perspectiva del jugador. (sentido del juego) (Estructura profunda).	Modo de jugar
¿Qué hay de la trampa? ¿Qué relación encontrás entre la trampa en el Hockey, Fútbol y la picardía o viveza? ¿Te consideras hábil para algún juego o eras bueno en un tipo de juego? ¿Cuál y por qué? Las reglas de ese juego son:	Perspectiva del jugador. Reglas.	Jugador tramposo, aguafiestas, experto, líder, jugador lúdico.
¿Qué relación encontrás entre la exigencia física (movimiento, habilidades) del juego y el disfrute?	Juego Cuerpo y lenguaje Lo lúdico es acción colectiva Intensidad	Esfuerzo corporal para divertirse más. Acción de jugar Tensión
¿Cuál fue tu primer partido oficial?, ¿Qué vivenciaste en la primera etapa como profesional de liga en esta disciplina deportiva?	Deporte en equipo oficializado. Disciplina miento, Juego <i>ludus</i>.	Convivencia, compartir con otros, disfrutar con otros

¿Consideras que todos los ciudadanos deberíamos practicar un deporte? ¿Por qué?	Actividad deportiva humana	Hombre activo socialmente
¿Qué es lo mejor del deporte en general y del que vos prácticas en particular? ¿Qué es lo que más disfrutas de ser un deportista profesional?	Forma lúdica en el deporte Intensidad lúdica	Deporte genuino
¿Qué palabras te surgen cuando te dicen deporte? Pasión, adrenalina, competencia, victoria, ganar, medir	Dimensión lúdica Tensión del juego.	Tensión agonal, lucha, adrenalina, superación personal, competencia, audacia
¿Qué rédito sacaste de ser deportista?	Condición de vida Aportes del juego y el deporte a la vida social.	Vida activa social
¿Y qué tiene de juego el deporte que practicas? ¿Quisiera agregar algo más en relación con la entrevista? ¡MUCHAS GRACIAS! Te agradecemos tu participación en nuestro trabajo.		

Nota. Fuente: entrevista semiestructurada de elaboración propia.

Entrevistas a Pablo Aimar

El anexo presenta los instrumentos de recolección de datos para su análisis. Son entrevistas por you tube y notas periodísticas digitales de revistas y periódicos de los deportistas profesionales seleccionados y mencionados en el diseño de las tesis. Solo se entrevistó Arias, Paola con video llamada y llamada telefónica. Las entrevistas fueron grabadas y desgrabadas mediante tipeo para proceder al estudio de los resultados finales.

Están organizadas en función de las fechas de publicación en los medios de comunicación, en principio se desgravó las entrevistas de Pablo Aimar:

Entrevista N°1:

<https://youtu.be/T0sJ5errJis> Esta entrevista duró 36 minutos con 32 segundos. En Todo pasa. Urbana Play 104.3. El día 13 de abril del año 2021. Con Matías Martin: E1. Clemente, Cancela: E 2 y Emiliano: E 3.

E.1: Abrimos la mesa porque está Pablo César Aimar ¡Hola Pablo, gracias por venir!

P.C.A: ¡Hola, buenas tardes!

E.1: Sé que te queda lejos, pero bueno, bienvenido. Un placer ¿Cómo estás transitando este 2021? El 2020 fue bravo, horrible. ¿Cambió algo o no cambió nada? Digo, como técnico del sub-17 y tus tareas. ¿Cambió que volvieron las inferiores a jugar? Un partido empezó, hicieron algo. Sobre todo, porque me imagino el aburrimiento de los chicos, de un año de no poder haber vuelto a entrenar antes, pero recién ahora pudieron competir. ¿Te imaginas o lo ves? ¿Tuviste encuentros con ellos? No sé cómo es el contacto, son jugadores de selección, es una élite por más que tengan poca edad y no sé cómo es el contacto, la periodicidad. ¿Me escuchas?

P.C.A: Perfectamente, el contacto es o fue durante toda la cuarentena por Zoom, pero espaciado porque claro, ellos entrenaban con sus clubes y además hacían el colegio. Así que el contacto con ellos no dejó de existir nunca, pero claro no fue de todos los días.

E.1: Cuando te hablo de esta era, se me viene a la mente que no es sólo la era del COVID, es la era post Maradona, también ¿no? Me acuerdo de que tu posteo llegó y pegó fuerte entre tantas cosas que son significativas con la muerte de Diego, pero lo

pusiste en un lugar diferente que creo que después se repitió mucho, que es el de un superhéroe ¿no? El de alguien que hizo cosas casi que un humano no podría ¿no? Algo así.

P.C.A: Algo así... Y algo que cuando hablamos con mi hermano, con mis amigos, pensábamos eso, que cuando éramos chiquitos queríamos ser él, nosotros. Desde ese lugar lo dije, creo que muchos chicos de mi generación se sintieron identificados y él fue una influencia para nosotros.

Muchos quisimos ser jugadores de fútbol por él. Desde ese lugar lo dije. Desde simplemente de decir, bueno, si a vos te preguntaban, a nuestra generación a los diez años ¿qué querías ser? queríamos ser Maradona.

E.1: ¡Claro! No futbolista, Maradona.

P.C.A: ¡Y para elegir elegimos bien!

E.1: ¿Cómo se trabaja con los chicos de 17 años? Que hay un montón de tecnología. Primero tienen un montón de estímulos, hoy tienen las redes sociales que vos no tenías cuando jugabas, Maradona tampoco obviamente, para que no haya una distracción en el medio. En ese camino hacia tu posteo digo, ven a Diego los ven a ustedes como referencia de juveniles en una época dorada y para que no se confundan, digo, la otra parte, la parte docente ¿cómo se trabaja esa parte?

P.C.A: Entendiendo el mundo en el que vivimos hoy. Es de todos los días, los grandes jugadores, los que van a empezar a jugar ahora en un rato también tienen redes. También cuentan su vida o las cosas que les interesa compartir a través de las redes, la distracción existe. En eso y en otro montón de cosas que existían en nuestra época desde otro lugar. Creo que naturalizando es el mundo en el que vivimos hoy, si hay algo que les decimos y en lo que yo hago un poco, les hablo bastante de no apurar la exposición, la exposición llega, en Argentina vos jugas más o menos bien al fútbol y la exposición te llega y no es para tanto la exposición, no es algo...

E.1: ¿Cómo no es para tanto? ¡Pero descarajina todo! cambia todo, tu familia te mira distinto, al bar que ibas todos los días a comer y nunca te dieron bola, ahora te miran. ¡Dicen mira cómo camina! ¡Se la cree!, ¡no se la cree!, volvió al bar, todos opinan de vos, es difícil, y ahora te lo escriben, ahora.

P.C.A: Yo pienso eso, eso, no es algo fundamental. Va a llegar, si jugas más o menos bien al fútbol en la Argentina, eso de que te conozcan y que opinen de vos va a llegar ¡y espera un poquito, que no pasa nada si no llega!

E.1: Claro, es como que les da ansiedad, ¿no? Tienen ganas de que les pase ya. Hay ansiedad porque también hay un filtro que, no sé, planteles de 30 en cuarta, llegan 3, 4. No sé, hay veinticinco cracks que no van a llegar. Bueno, ese es un crack, muy bueno.

P.C.A: ¡Claro!, ha pasado siempre, es así. En algunos otros rubros por ahí llegan más. En el fútbol, es eso. Llegan a jugar en primera división o a jugar a una Champions. Llegan poquitos ¡y bueno es así!

E.1: ¿Hay muchos que juegan tres partidos en primera? digamos llegaste, es bueno jugar y después nunca más.

P.C.A: Bueno, porque lo más difícil, y eso sí, es mantenerse en el tiempo, lo más difícil es sostenerte en ese lugar, al que aspiran tantos.

E. 2: Recién dijiste algo. Y mencionaba lo de los chicos que no habían entrenado que recién ahora vuelven o que los entrenamientos eran distintos y pensaba la diferencia que hay en los clubes argentinos, por ejemplo en juveniles con clubes donde tienes la obligación de estudiar y hay clubes donde no se da esa situación o por lo menos recién se está empezando, hay una idea pero la proyección a la realidad, hay un tiempo cuando llegan a tu sub 17 ¿están obligados a algo?

P.C.A: A pasarla bien. A disfrutar de lo que están haciendo, del lugar en el que están ¡obligados no!

E.1: ¿Y tener la receta? Una cosa decirle, che, pásenla bien ¿Cómo hago para pasarla bien?

P.C.A: Bueno, les gusta el lugar y les gusta jugar al fútbol, por eso están ahí. A mí no me gusta mucho, de hecho, en algunos de los primeros entrenamientos, alguien les dijo, bueno serios, porque estamos trabajando. Yo creo que no, pero es mi opinión.

E.1: ¡Ah bueno! pues sos el entrenador, es importante. Tu opinión, porque de algún modo el equipo tiene la impronta del entrenador.

P.C.A: No, porque vos viste que cuando decís algo público, eso queda supeditado a la interpretación de cualquiera. Mi opinión es en las edades jóvenes, y siempre recalco lo de las edades jóvenes, porque en adultos es diferente, entran a jugar otras cosas. En Juveniles yo creo mucho más en la improvisación, en el juego, en el disfrute, en los ejercicios más fáciles de todo y que hemos hecho todos.

Con respecto a solo decirles no, si le decimos bueno, venimos acá para disfrutar y lo que hacemos es 800 pasadas de 4.000 metros y es difícil.

E.1: Disfrutar, sí.

P.C.A: Y no es tan fácil disfrutar eso, aunque habrá algunos que sí, porque hay algunos que son atletas, otros que son runners y esos lo disfrutan. Los chicos que van a jugar al fútbol me imagino que querrán jugar al fútbol. Con respecto ¿a qué están obligados?, a nada. Nosotros los intentamos llevar a un lugar y propiciar un ejercicio y un entorno en el que la puedan pasarla bien, haciendo lo que les gusta hacer, que es jugar al fútbol.

E. 2: Y en esos chicos vos encontrás diferencias tal vez en un pibe que viene de una escuela donde aparte de jugar al fútbol tal vez tiene un estudio, tiene una buena alimentación. Y hay chicos que tal vez no tuvieron esas posibilidades o llegan hasta esa edad sin haber tenido un montón de estas cuestiones. ¿Hay diferencias entre ellos mismos, o no? Cuando tienen la pelota en los pies ¿es lo mismo?

P.C.A: No, no, claro, el fútbol iguala un montón de cosas. El fútbol es maravilloso, permite todo, no solo físicamente, sino desde cualquier lugar. Con respecto a lo que hablaba antes, del tema del disfrute y el tema de porque creo que hay algo que también se tergiversa un montón, lo de la creatividad. Con respecto a jugar al fútbol, y ahora se habla mucho de la falta de creativos.

E.1: Sí, vos hablaste incluso de esos temas.

E.2: Faltan los enganches.

E.1: Vos metiste, pero no sé ¿tienes una teoría y un por qué? ¿Siguen saliendo o verdaderamente hay menos creativos?

P.C.A: Es como, yo creo que todas las discusiones de fútbol, cuando alguien dice algo que tiene más que ver con el sentido común, se terminan, entonces se termina el programa.

Yo, si voy hoy a tocar la guitarra y el profesor me dice lo que tengo que tocar y cómo lo tengo que tocar, y mañana lo mismo y pasado lo mismo. Y en mi casa no la toco que era lo que hacíamos nosotros hace 30 años ¡nosotros sí jugábamos tres horas después! porque el mundo era otro, hoy los chicos sólo juegan ese rato que van al club. Antes vos al club ibas a qué te acomodarán un poco

E.1: ¡Claro!

P.C.A: Te decían bueno vos, mira podés ser lateral derecho vos si tenías condiciones por algo ibas, y cuando jugabas salvaje en la calle nadie te decía que en tu área no tirabas un caño. Te acomodaban en el club ¡ahora el caño ya lo sabías tirar! es más, jugábamos el que le hacían un caño los otros le pegaban,

E. 2: ¡Claro!

P.C.A: Bueno esa parte salvaje, hoy los chicos la mayoría no lo tiene creo que en el club lo que podemos hacer nosotros es... darles un poco de ese juego puro para que... y no después no quejarnos de que... ni mejor ni peor

E.1: ¿Vos estás en la edad donde tenés que estimular eso? Ya va a venir otro, ya va a venir otro a decirle no, pibe, esto es en serio, se juega por plata

P.C.A: Para mí sí, pero sobre todo porque no lo tienen en otro lado

E.1: Está bien, pero cuando llegaste a River y eras un pibito y estabas entrenando, lo primero que hiciste fue tirar un caño y casi te cagan a palo ¿No, te salvó Jorge Gusti? ¿O sea, maldateado?

P.C.A: Puede ser, puede ser que haya pasado No, puede ser, no, pasó eso.

E.1: Si, tiraste un caño y casi te pasas.

P.C.A: Era grandote el otro. ¡Ja, ja!

E.3: ¡Ja, ja! Claro, claro, sí, igual. ¿Pero en un momento se acaba el disfrute en la carrera, o sea en un momento se corre el disfrute por una cuestión de profesionalismo? digo, los que van a jugar ahora la Champions.

P.C.A: Pero ¿sabes cómo están entrando en calor? espectacular, después es diferente.

E.3: ¿Te pasó de disfrutar o no?

P.C.A: Vos aspiras a eso.

E.1: No, jugar un cuarto de final de Champions, se están jugando un lugar en la semi de Champions. Un minuto jugando.

P.C.A: Por eso lo que están haciendo estos chicos ahora de entrar en calor recién yo lo miraba, decía que lindo está buenísimo, una maravilla.

E.1: No se pierde nunca, para ganar tu lugar en la semifinal de champions.

P.C.A: Entran tantas cosas en juego que el disfrute no es el mismo a los siete u ocho años, obviamente como en cualquier carrera me imagino que a todos les pasara. En fútbol dura gran parte de la carrera.

E.2: Y entre los pibes que vos tenés ¿disfrutan de tirar caño, de pegar patadas o de hacer goles?

P.C.A: ¡ja, ja! De jugar, de jugar ¡Pero sí!

E.2: Porque hay de eso también ¿no? Un estilo, yo lo que siento y no sé si capaz uno comparte o no, siento que perdimos la famosa frase encomillada esa de la “nuestra”. La nuestra, ¡la perdimos! La nuestra esta que vos decís, vengan a jugar, que íbamos al potrero, que íbamos a la plaza, que íbamos, no sé, en corriente iría al descampado yo. Pero digo, lo perdiste. A mí eso es lo que más bronca me da, porque eso era lo que nos diferenciaba del resto.

E1: Y lo que nos hacía un semillero ¡Exacto! Millones pasando por ese filtro, llegaban miles, miles. Ahora son miles los que arrancan y llegan ¡no sé! decenas, nada.

E.2: ¿La perdimos la nuestra? Esa sensación.

P.C.A: ¿Para mí no?...

E.1: ¿un poco la perdimos en nuestro ADN?

P.C.A: Yo creo que los chicos, si volvemos a eso de que en los clubes los dejen ser ellos. Jugar un poco más, pero no... Porque después viste te dicen...

E.2: ¡No, no, mira lo que dijo Aimar! ¡Claro, sí, sí! que vengan acá.

P.C.A: No tienen la otra parte que es la de la calle, esas dos o tres horas jugando en otro lado. Si vos tenés esas dos o tres horas jugando en otro lado, es normal que en el club te acomoden y te hagan los ejercicios a dos toques.

E.2: Claro, es distinto.

P.C.A: Nosotros íbamos al club y nos decían, bueno ¡haz esto a dos toques!

E.2: ¡Perfílate!

P.C.A: Pero en la calle ya habías hecho todo lo otro. Entonces, sí que te acomodan. Ahora si vos, la hora y media que vas al club, haces todo a dos toques, es normal que ninguno gambetee el fin de semana. Ni mejor ni peor jugador, porque hay grandes jugadores que no gambetearon nunca. Y de hecho hay, hoy, jugando grandes jugadores de los mejores jugadores del mundo. Toni Kroos no gambetea. Y lo hacía él mismo. Con el pase.

E.2: Con ese pase también jugamos todos no, no, pero... no.

E.1: Va a jugar volante, está bien antes un 8 gambeteaba también en el lugar de la cancha que juega, bueno, pero podría gambetear.

P.C.A: Tiene más de sentido común, si hacemos todos dos toques normal, por eso repito ni mejor ni peor jugador.

E.1: Te preguntabas antes del cansancio ¿y eso en qué momento de tu carrera te cansaste o no?

P.C.A: Cuando te empieza a doler todo.

E.2: En la vuelta a River.

P.C.A: Ese es otro sentido común. Claro, hay momentos...

E.1: Ayer lo decía Manu Shinobili también. Se deprimió, se fue al fondo del mar, cuando los golpes le duelen, él pensó que iba a ganarle al tiempo, dijo, no, no, soy uno más de lo que va a perder la carrera contra el... más vale saberlo y no amargarme.

P.C.A: Bueno, ahí es cuando el disfrute es más en el vestuario que en la cancha. Seguís disfrutando enormemente y quizás, más los viajes o todo eso. Y después en la cancha, ya hay cosas que te limitan y te hacen dar ventajas, el tiempo, lo que nos pasa a todos

E.1: ¿Y te amarga, te frustra eso?

P.C.A: Y si porque ya no es lo mismo, es como cualquier actividad que ya no la disfrutas tanto.

E.3: Te llevo a la mayor un poco. Por una sensación que tengo es que en el último tiempo se recuperó algo. Si querés ligado al disfrute o a una sensación de equipo, obviamente no puedo dejar de pensar en Messi y en la manera de encarar el juego en la selección. Esa es una mirada que tengo yo que lo veo desde afuera y obviamente tiene que ver con el contraste con los años anteriores, en los que, si querés la cosa se enrareció un poquito nomás, por lo menos en el juego. Y llegan ustedes con la escuela, pero también como algo nuevo, pareciera que algo cambió, que algo cambió para bien. ¿Es correcta mi percepción? ¿Hay un equipo como más cómodo con el juego, con formar parte de la selección, con poder ser camiseta y disfrutar un poquito más?

P.C.A: Creo que lo que pasó y está pasando y esto es partido a partido y bien que sea así, en la selección, dije selección. ¡Ja, ja!

E.2: Lo que pasa es que tenemos muchas bajas. Como un jugador tira un caño, la selección.

P.C.A: Los equipos grandes lo son por las exigencias, por un montón de cosas. Pero se fue acomodando un poco todo a partir de que se han formado entre ellos, que son los que juegan ¡un grupo buenísimo! Y tienen en Leo, que es el entrenador, alguien que se toma el lugar en el que está con una naturalidad admirable. Y eso es admirable, aparte de ser su primer laburo de entrenador.

E.1: ¡Es increíble cómo lo lleva!

P.C.A: Admirable, de hecho, en muchas de las charlas que tenemos le decimos y lo pedimos un poco, qué es eso, porque al final con el tiempo los entrenadores van perdiendo un poco esa naturalidad, este amigo nuestro Leo que es el entrenador, ¡iba a decir este loco! pero no.

E.1: Sí, pero porque era uno de esos jugadores divertidos que sumaban mucho en un grupo como jugador.

P.C.A: Es alguien que además tiene mucha capacidad. Eso pasó.

E.2: Hay que cambiar la bici.

E.1: ¿Te duelen las críticas que parten desde ese lugar? Porque es obvio que no tiene experiencia, él lo sabe más que nadie, pero bueno, se encontró por un montón de circunstancias y ocupó ese lugar. El día que pierda van a ir todos, con que no tiene experiencia. ¿Te duele que no haya una mirada más completa de por qué está ahí, qué está haciendo?

P.C.A: Bueno, pero es con lo que convivís. El fútbol tiene mucho de eso, es como aceptas tantas opiniones y tantas cosas, que en algún momento van a pasar, entonces ahí está el que salte en ese momento y dice, vieron yo dije que iba a pasar esto bueno. El fútbol acepta todas las opiniones, las críticas son parte, duelen y como, que cuando te critican por cualquier cosa, vos que preferirías agradecerle a todo el mundo, bueno por eso es imposible no pasa y eso no va a pasar. Entonces lo tomas desde ese lugar, que dije antes que lo toma él, con naturalidad.

E.1: Me encantan los genios que pronostican una derrota porque siempre van a tener razón y siempre tarde o temprano va a perder lo que vos dijiste que algún día iba a perder.

E.2: Me quedó algo con esto porque lo... digo acompañándolo a lo de Scaloni, a este proceso que creo que viene siendo positivo. Si el día de mañana toca clasificar al mundial, pues para eso hay una eliminatoria, Argentina tiene que clasificar y todo. Y si toca clasificar la sensación que hay, y por lo menos es la que nos llevamos de Rusia, es la diferencia entre Europa y Sudamérica. Cada vez se hace más difícil de alcanzar para Sudamérica, antes hubiésemos dicho que a los europeos les cuesta más ¿esto es una realidad o es una sensación? que tenemos nosotros mirándolo hoy en una Argentina que puede tener ciertos jugadores pero que sabe que tal vez le va a costar volver a tener un Messi ¿Tiene que ver con eso o no es recuperable?

P.C.A: Recuperable seguramente es, pero está claro que de los últimos diez mundiales de clubes hemos competido no en todos. Y se ha ganado muy poco. Y no digo de...

E.2: No, no ganamos más. No, el último creo fue Boca ¿no? ¿Un mundial de clubes o de equipos?

P.C.A: Bueno, hay mundiales de selección en los últimos cuatro. También. Europeos. Hay una diferencia que es recuperable, obviamente, que tiene que ver también con poderío económico que los grandes jugadores de todos los países del mundo van a jugar, porque están los mejores ahí, a Inglaterra ahora principalmente a

Italia, España, Francia son las ligas más fuertes, son en este momento los que son el poderío mundial del Fútbol.

E.2: Sin argentinos.

P.C.A: No ¡si hay argentinos!

E.2: Pocos.

E.1: En la Premier hay pocos en este momento, Agüero yéndose.

E.2: Yo digo, porque esa generación de cracks de la última, de Messi, Agüero, Di María, que jugaban todos en un mismo equipo y vos tenías a tres de los mejores 10 jugadores del mundo jugando en una selección. Eso da la sensación, viendo a futuro ¿es una utopía pensarlo, o no? ¿Por qué? ¿Capaz en cinco o diez años vuelve a haber otra generación como esta?

P.C.A: Creo que sí.

E.2: Mira, sos el indicado para responder esto porque vos sos el que está mirando a los mejores de 16 años.

P.C.A: Veo que hay, que siguen saliendo jugadores y que nosotros como entrenadores, los entrenadores de juveniles, sobre todo, tenemos que ayudar a que siga habiendo creativos, gambeteadores, grandes jugadores de los que juegan bien con el pase, que siga habiendo de todos, poniéndolos en situación de que puedan entrenarlo y practicarlo y errar y volver a hacerlo.

E.1: Hablando de la Premier, te voy a llevar de vuelta a Marcelo Bielsa, no sé si estás siguiendo al Leeds o con qué carga le metes, si estás atento a lo que hace en el Leeds.

P.C.A: ¡Claro!

E.1: El concepto de disfrute, por ahí no está tan asociado con Bielsa, yo sé que la imagen que proyecta por ahí no se parece a la imagen que vieron los que fueron entrenados por él, que lo valoran tanto y destacan tanto sus métodos ¿dónde está el disfrute en el método la metodología Bielsa? porque parece un obsesivo casi sin disfrute en su vida, tan serio que se lo ve.

P.C.A: Los entrenamientos son divertidos.

E.1: Depende para quién.

P.C.A: Son exigentes y son apasionantes, y cuando yo hablo de esa otra palabra tan hablada ahora, que es el disfrute, habló mucho de los juveniles, de los jóvenes, de los chicos, de los que tienen 10, 11 años.

E.1: ¿Pasa que la mejor manera de soltar un equipo es cuando sentís que se están divirtiendo?

P.C.A: Él habla mucho de eso...

E.1: De recuperar el espíritu amateur, habla ¿no?

P.C.A: Él habla mucho en sus charlas de eso. Y eso te hace salir a una cancha con un subidón, como dicen los españoles ¡maravilloso!

E.1: ¿Sentías esa charla motivacional ante un partido? ¿Recordás alguna puntual? No hacen falta las palabras, pero ¿te dijo algo que salías a comer, tenías un león en frente y te lo comías?

P.C.A: Varias veces... lo de la persona en el interior, no voy a decir qué provincia nombró. Que su alegría de la semana iba a ser, lo que iba a ver en la televisión que empezaba dentro de cinco minutos, que era el partido que jugaba la selección. Eso te hace...

E.1: ¿Pero eso te lo destacó el técnico o vos solo?

P.C.A: No, no, él, él.

E.1: ¿Hay alguien que está esperando este momento para verlos a ustedes?

P.C.A: En ese momento vos tenés 22, 23 años y sabes que ese alguien es tu tío, tu abuelo, tu primo. Que, aunque no estés vos estaría con la misma expectativa por ver ese partido. Obviamente esas cosas hacen que uno juegue un partido, la palabra motivación habla mucho de... o encierra muchas de esas cosas.

E.1: Es curioso porque hace falta que lo motive un jugador con... digo vos mismo decías, los veo entrando en calor ¡ya está! ¿Qué más te tengo que decir? ¿No te alcanza? ¿Estás jugando un lugar en la semifinal?

P.C.A: Y hay un montón de otras cosas que pueden paralizar. ¿Cuán importante es en comparación con todo lo demás?

E.2: Pues digo, un tipo como Bielsa, insisto, visto de afuera táctica, estrategia, técnica, todo a tope y después tiras esta otra, esta otra carta que es lo que no se puede tocar, lo que no se puede ver, la parte emocional ¿Cuánto juega esa parte, esa emoción? ¿Qué peso tiene? ¿Alcanzó un peso similar a todo lo que vieron en la semana? ¿Es la frutilla del postre?

P.C.A: Mira, si, el técnico que consiga que su equipo juegue como los cinco minutos posteriores a ir perdiendo 3 a 0 y empatar 3 a 3, ese subidón emocional está solo ahí, el que consiga hacer que su equipo juegue siempre como ese ratito.

E.1: Espectacular.

P.C.A: O por ejemplo un arquero ataja un penal a los cinco minutos es imposible que ataje mal después, claro si, total tiene la autoestima... ¿cuánto es lo emocional? un montón y no solo en el fútbol, pero en el fútbol emocionalmente el que consiga que su equipo juegue, como cuando va perdiendo y tiene uno menos y empata.

E.2: Ya lo decís y ya me motiva ¿viste? Ya quiero jugar a la pelota.

E.1: Me motiva totalmente, igual hay montones de casos. Tengo ganas de pedirte explicaciones como si fueras un oráculo Que todo lo sabe ¿por qué el que hace el gol en el partido, erró el penal en la definición? Porque me pasa siempre. Pasa siempre, empataste uno a uno sobre la hora, el que empató al minuto 90 va a patear el penal y lo erra en la definición.

P.C.A: Es una de las cosas que está como instalada, el que mejor jugó erra el penal. No se tampoco, si es tan cierto eso.

E.1: No, creo que no, pero pasa mucho, otra que me dijo Paenso una vez estudiado, cuanta más distancia hay entre que se pita el penal y se ejecuta más chance que lo erre, cuando pitó el penal a los 8 minutos se pateó a los 14 minutos, 80% probable que lo erre.

P.C.A: ¡Ah bueno! en minutos, porque por ejemplo sí, en minutos.

E.1: Si, en minutos.

P.C.A: Grandes pateadores de penales desde que tocaban el silbato, hasta que arrancaban la carrera pasaban un par de segundos, grandes pateadores de penales que no erraban.

E.1: Pero ahí está ¡el tiempo lo tengo yo! yo no estoy apurado, el arquero se empieza a poner nervioso...

E.3: Uno juega en Estudiante de Río Cuarto precisamente Ortigosa ¿no? que hace, espera, espera ¡y después la tienes que ir a buscar adentro! pero no, pero aparte espera y separa del lugar que te frena.

E.2: Y bueno mucho campeonato de penales. Pero yo me quedé con algo y recién decía vas a ver un partido de papi Fútbol, un campeonato infantil y te enteras de que a los 20 minutos hay dos padres peleándose y bueno, si todo esto, la presión de que los pibes tienen que disfrutar se les va. ¿A vos te parece que un pibe puede disfrutar si tenés a tu viejo peleándose con otro padre? porque le está pidiendo al técnico, porque uno juega 15 minutos y el otro juega 8 minutos. Y esto pasa todos los días, a toda hora a lo que voy es ¿cómo haces con esos pibes? porque si arranca así a los 12 años, le está pidiendo el técnico cuando salí de abajo pelotazo de 30 metros, no quiero que la compliques abajo.

P.C.A: Yo no, no justifico esa pelea de la que vos hablas, de hecho he presenciado algunas, nosotros vemos todos los fines de semana.

E.2: Obvio.

P.C.A: Tampoco son tantas pero te voy a decir que no está ligado a si hay o no más o menos buenos jugadores, porque cuando nosotros éramos chicos se peleaban igual.

E.2: Obvio.

P.C.A: Las madres.

E.2: ¡Ah, es un escándalo!

E.3: La barbaridad que se dice ¿no? ¡Qué papelón! ¡Los escándalos! ¿Qué pasa?

E.1. Tu viejo ¿se peleó el payo? ¿Alguna vez te hicieron pasar esa vergüenza?

P.C.A: ¡Ja, ja! risa. ¡No lo voy a mandar al frente! Pero sí, entiendo a dónde vas, lo ideal sería que no pasara eso. Lo ideal sería, que no puedo decir otra cosa que lo dejen disfrutar.

E. 2: Son chicos.

P.C.A: Bueno, cuando son muy chicos la verdad que hay cosas que. No sé, a los 10 años no podemos... y volvemos al entrenamiento si querés. Yo estoy un poco monotemático con eso porque creo que cuando son chicos es muy diferente a cuando ya son grandes. Lo del juego de posición que hacen los equipos de Guardiola ¡es maravilloso! Me encanta ver, soy un eterno admirador, pero no creo y es mi opinión, que con chicos de 10 años haya que hacerlo. Porque a Amar Dedic lo dejaron gambetear, por eso hoy se queda ahí esperando jugar un mano a mano. Lo dejaron cuando tenía 10 años o no le dio bola al técnico que le dijo no gambetee, no sabemos...

E.2: Hacía jueguito cuando era chiquito, pasaba rápido por los pasillos.

E.1: ¿Y con qué técnico disfrutaste más? Pienso en los tres que fueron más importantes para vos. De Bielsa ya hablamos, hay como un disfrute, pero lo asocio menos al disfrute, es una incógnita para mí con el disfrute, me da súper disfrutador y bueno a Pékerman creo que es el experto en juvenil. ¿Con qué técnico disfrutaste más?

E.2: Ojo a la pregunta.

P.C.A: Lo que pasa que tiene también mucho que ver con la edad.

E.1: ¿Con el que mejor jugaste, disfrutabas más?

P.C.A: No, no, pero vos tenés una edad de 16 años. Bueno, yo empecé con las juveniles, 14, 15 años.

E.2: ¿Cuál, Pékerman fue tu técnico también en 2006?

P.C.A: Bueno, pero en selección íbamos solo, viste como es, cuando vas a la selección mayor. En juveniles íbamos lunes, martes y miércoles, todas las semanas. Claro. ¡A un lugar extraordinario en el que teníamos todo! ¡En el que estaban todos tus compañeros jugando impresionante!

E.2: Eso es lo que venía.

E.3: Es tremendo eso.

P.C.A: De Río Cuarto, y no es que tenga nada para decir de mis compañeros de Río Cuarto, pero realmente cuando vine a Buenos Aires.

E.1: Los mejores de Río Cuarto, y de Buenos Aires son los mejores del país.

P.C.A: En un lugar que era maravilloso, recuerdo el primer entrenamiento que estaba Leche La Paglia.

E.2: La Paglia, Riquelme, Ducha, no sé, puedo nombrar. Un montón ¿Te diste cuenta al toque de lo que estaba por suceder en los próximos años?

P.C.A: Por ejemplo, con Leche la Pagna me pasó a esa edad, a los 15 años ¡yo no vi a nadie jugar así!

E.3: ¡Impresionante! Un animal. Sí, sí, era tremendo.

P.C.A: Bueno, y meter pase mirando para otro lado. ¡Yo no había visto eso!

E.1: ¿Y la primera vez que viste a Román? ¡E y, espectacular! El primer golpe de vista de Román ¿lo tenés claro cuál fue? ¿La primera vez que lo viste, te lo presentaron? No sé si la primera... ¿O te enfrentaste?

P.C.A: Por eso te digo lo de la naturalidad y la edad que uno tiene en ese momento, las caras son maravillosas. De hecho, ahora que nos juntamos, yo soy amigo de Diego Placente y está con nosotros Bernardo Romeo. Y cuando vino Bernardo, que vino medio sobre la hora del sudamericano del Sub-20. Claro él vio cómo jugábamos todos y él desde su inteligencia, porque él hizo mucho de su carrera, desde su inteligencia para moverse, para buscar los espacios. Claro, él cuenta como que se frotó un poco las manos. Bueno, acá voy a hacer un montón de cosas.

E.1: Esto me van a hacer... ¡Espectacular!

P.C.A: Nada, bueno, lo que pasa es que Román, siempre que me preguntan a mí, es como que terminan un poco las palabras para los elogios. A mí lo que me pasó con él es que fue alguien que vi y decir, bueno ¿sabe dónde están los otros diez? Jugando, uno jugando se da cuenta.

Pero ahora algo que obsesiona mucho a los entrenadores de ver dónde, de hacer que cada uno de los jugadores sepa dónde están los otros diez, más o menos en los entrenamientos tácticos para que tenga líneas de pase, para que sepa dónde está jugando y dónde tienen que estar de acuerdo con los entrenamientos los otros compañeros. Bueno, Román lo sabía por una foto, una manera de él.

E.1: Tiene mirada de 360, tiene ojos en la nuca.

P.C.A: Esa fue su manera de hacerse su lugar en el fútbol.

E.1: Que es muy del 5 también, a pesar de que después no jugó de 5 en primera.

PCA: Puede ser, claro, que él empezó jugando más con la cancha de frente. Imagínate lo que habrá sido esa categoría

E.1: No, ¿no los enfrentaste?

P.C.A: Yo soy más chico, yo soy más chico que él, después había unos 77 argentinos muy buenos.

E.2: Dijo el Papu Gómez hace poco, una gambeta abre un mundo.

E.3: Sí, claro.

E 2: Y para mí es una frase espectacular porque es verdad y ¿a vos te pasaba eso? ¿Cuándo gambeteabas a alguien, cambiaba todo o antes de la gambeta ya sabías qué ibas a hacer?

P.C.A: Bueno, era...cambió un poco el fútbol con respecto a las distancias entre... porque hoy...me doy cuenta que yo cuando gambeteaba el primero, el segundo me salía un rato después.

E.1: Un ratito, ahora te vienen de dos a tres ¿no?

P.C.A: Ahora es más... Hay más presión. No, están más cerca, más juntos los equipos.

E.2: Se mueven en 20 metros, 30 metros.

P.C.A: Y afuera se nota un poco más eso. Pero claro, eso que dijo él, tiene mucho de verdad y mucho de ilustrativo.

E.2: Y va cerca del árbitro preguntó por qué el árbitro siempre está bien ubicado y pareció como habrá muchos jugadores que habrá, capaz algunos siguen y vos te ponías cerca o lejos del árbitro? ¿O no le dabas importancia?

P.C.A: Nunca, nunca lo había escuchado, son invisibles nunca lo había escuchado pero cada uno tiene su manera de...

E.2: ¿Había algo que hacías vos en particular que decía a mí esto me funciona? más allá que eras un crack.

P.C.A: Dependiendo, por eso es tan lindo el juego como juego es ¡maravilloso! y es mucho de interacción, cómo te entiendes vos con tus compañeros. Yo jugué en Valencia cinco años y medio. Varios años en la selección y un año más en Zaragoza con Fabián Ayala. Y él jugaba por derecha, entonces yo, siempre que él llevaba la pelota yo corría al revés de la cancha, digamos. Él iba para allá, yo iba para allá. Porque él tenía un golpeo que lo sigue teniendo. De hecho, juega al fútbol.

E.2: Pelotazo de 60 metros al pecho. Pero con el interior. Sí, cara interna. Entonces la pelota hacía así.

P.C.A: Pero eso no era entrenado, es que es un entendimiento y no me miraba a mí. Después me tocó lo mismo con David Luís en el Benfica.

E.1: Con otra pegada, ¿no? Que mira y deja adentro. Es una pegada rara de David Luís. Un crack, una pegada increíble y las siestas más inexplicables. En la defensa, ¿no? Es tildado como... Para mucha gente es un burro.

P.C.A: ¡No! yo lo quiero un montón

E.1: Me parece una... ¡No, no, es el crack! ¡Para mí me fascina la pegada! No, no, es un crack. La pegada es increíble. Pero chequear Argentina, Brasil, Alemania, a 70 metros de la jugada, tiene cosas raras David Luiz, obviamente es un crack, estamos hablando de un crack.

E.1: No lo podemos juzgar, no, no porque, además, él empezó a jugar cuando nosotros llegamos a Benfica, era muy chiquito, muy joven.

E.2: Algo hermosa esa etapa en Benfica.

P.C.A: Sí, sí, sí, aparte vino Javi, Saviola, estaba Ángel, Di María, el gol de Ramón, ya el primer, Di María, pre-Madrid.

E.2: Claro, pre-Madrid.

P.C.A: Carrerón hizo Angelito también. No, con David Luiz tengo el mayor de los cariños. No voy a decir nada más ¡No, por favor, para nada!

E.1: ¿You tube te ofreció alguna vez un compilado tuyo?

P.C.A: Sí.

E.3: ¿Te enganchaste?

P.C.A: Sí, no... Tengo un amigo que se acuerda de todo ¿no sé cómo hace? Y de vez en cuando me manda, que se lo muestra al hijo, que es ahijado mío. Entonces lo paso para verlo un poquito más grande, me manda el teléfono, lo paso para verlo en un Aivad. ¡Y sí, obvio! me gusta verlo porque además quedan las cosas buenas nomás.

E.2: Sí, claro, hay mucho de Benfica, por eso te preguntaba. Hay mucho que se nota, como por lo menos de afuera se ve diversión. Está bien que esté editado, pero es una cosa y hay mucho en clásicos, además. Hay mucho contra los equipos grandes. Sí. Por eso te preguntaba.

P.C.A: Sí, el club es más allá de...de cómo la pasábamos y cómo... estuvo buenísimo. ¡El club es increíble! Es enorme.

E.3: Es muy grande.

P.C.A: Tengo dos hijas portuguesas, además, tenemos algo de... ahí. Obviamente ¿no? nacieron dos hijas mías en Lisboa.

E.1: Y está jugando el Porto. En este momento, mira, 4 a 3 va 0 a 0.

E.2: ¡Se quiere morir! ¡Se quiere morir! dice ¿dónde están las imágenes?

E.1: No, van 12 minutos los dos partidos, Chelsea-Porto 0 a 0, 2-0 ganó el Chelsea y él, Saint-Germain, está empatando 0 a 0 con el Bayern Munich, después el 3-2 en el partido de ida.

Está cerca por suerte, como para ir a ver los partidos. No, aparte nos vamos a matar. Seguimos entreteniéndolo con preguntas ¿viste? Gracias, Pablo por venir. Sabes que siempre es un placer charlar con vos.

P.C.A: Gracias, gracias por la invitación.

E.1: ¡Gracias! Pablo Aimar pasó por acá

Entrevista N° 2:

Entrevista de la Fundación River. Tema: El rol del entrenador en la formación de juveniles.

Entrevistadores: Giuliano, Baruzo: E 2 y Lucia de la Vega: E 1.

Entrevistaron a Pablo Aimar en la escuela de formadores 6º edición. Duración 27 minutos con 09 segundos, el día 5 de julio del año 2022. <https://youtu.be/7q2EcS5HhL0>

E.1: Bueno, estamos con Pablo Aimar ¡Bienvenido Pablo! Tenemos acá alguien muy importante para hablar justamente del rol del entrenador.

E.2: Es un gusto recibirte Pablo sabemos que sos una figura muy importante dentro del Fútbol argentino y por ahí la mayoría de los que somos futboleros, te tenemos asociado en el rol de jugador. Pero hoy te desempeñas como director técnico del seleccionado Sub-17 y la pregunta, la primera pregunta que queremos hacerte es ¿por qué decidiste convertirte en entrenador?

P.C.A: ¡Hola! Recién hablábamos de lo difícil que es el retiro en poca gente o pocos futbolistas, casi no hay muchas personas preparadas para el día después de dejar de trabajar. Y cuesta un tiempo ver qué es lo que te mueve, lo que tenés ganas de hacer en mi caso tomando como experiencia mi propia vida o la de muchos compañeros y excompañeros. Tuve muy buenos entrenadores y muy buena gente en mi etapa de formación cuando tenía 14, 15, 16 años.

Me llamó mucho la idea de tomar un poco de esa gente y ver lo que me ayudaron a mí en ese momento, y bueno surgió la posibilidad de hacerlo en un lugar impresionante que es la selección.

E.1: ¿Y si volves entonces a ese Pablo de 14 y 15, qué entrenador o qué aspecto particular de un entrenador te marcó para que tomes esta decisión?

P.C.A: El aspecto es que nos trataban como personas, parece algo obvio, pero creo que fue una gran virtud de todas esas personas. Jorge Busti en River después tuve a José Pékerman, Hugo Tocalli en las selecciones siempre teniendo en cuenta que éramos y somos. Pero en aquella época éramos chicos sobre todo muchos del interior que no la estábamos pasando muy bien emocionalmente digamos, nunca dejaron de tener en cuenta ese aspecto

E.2: ¿Y qué valores sentís que te transmitieron estos entrenadores o estos formadores que tuviste en tu etapa de juvenil?

P.C.A: Sobre todo la pasión por lo que estábamos haciendo, el respeto por los compañeros y por la gente que trabaja o trabajaba en aquel momento en la estructura, en la selección o en River. Creo que la palabra que resume todo es respeto, respeto por vos mismo, por tus compañeros y por los adultos eso sobre todo.

E.1: Y vos en tu rol de entrenador que a nosotros nos gusta decir que un entrenador es un formador ¿qué es lo que te parece más importante a la hora de planificar entrenamientos, partidos y demás?

P.C.A: Me parece importante un montón de cosas, entre ellas el disfrute del momento, el disfrute de la edad que tienen yo sé que todo el mundo sabe sobre las experiencias intransferibles, las cosas para aprenderlas te tienen que pasar a vos, no está de más que un adulto te diga: “bueno tenés una edad maravillosa” probablemente sea la mejor etapa de tu vida no la vivas con cara de... serio, porque estás jugando.

E.1: ¿La importancia de la alegría, no?

P.C.A: A veces para el día a día, de más grande entiendes que pasa todo muy rápido y pasarla bien es un montón.

E.1: Como entrenador te toca ser el técnico de la sub-17, una edad bastante clave donde la mayoría de los chicos que llegan cada día a entrenar al predio de Ezeiza están viviendo prácticamente un sueño, pero que a la vez puede suponer un montón de presiones ¿Cómo se gestionan las emociones y las presiones que tienen los juveniles que llegan a una selección?

P.C.A: Desde el ejemplo, también ejemplo desde la palabra, nosotros estamos todo el tiempo intentando transmitir que estamos viviendo un momento maravilloso. Esas dos horas que uno está en el césped al aire libre, más allá de estos días, hizo tres grados, pero desde el ejemplo.

Ellos ven que nosotros estamos bien, estamos pasando un buen momento, que estamos dando todo lo que tenemos, siempre transmitiendo eso acá. En ese lugar en clubes como River uno está jugando al fútbol, no sé si hay motivo para guardarse algo, eso es lo que hacemos nosotros, las presiones llegan más adelante, intentamos retrasar la palabra trabajo, la palabra presión y extender mucho más la palabra juego, pero jugando, no decir esto es juego y hacer 800 pasadas de....

E.1: Y qué importante entonces que esos chicos, chicas que están jugando jueguen desde ese lugar de chicos y chicas, y vos dijiste algo que me parece como muy importante que es algo que no salió concretamente pero que tiene que ver con la familia con los referentes que muchas veces están ahí, los padres y las madres. ¿Cómo aborda un entrenador o cómo lo haces vos en particular a la familia, qué lugar le da?

P.C.A: La familia el lugar principal que tiene para cada uno, para toda nuestra familia es nuestro apoyo, donde volvemos sobre todo en los momentos malos pero en ese lugar en el que la puerta está a 500 metros de la cancha, siempre teniendo en cuenta que su familia es lo que es, y es su sostén y es lo principal en cualquier persona. En ese momento están solos y están sin un grito y sin esa palabra presión, que puedes sufrir alguno de ellos teniendo la familia ahí mirando todo el tiempo. Le pasará a una chica de tercer año del colegio que no debe estar queriendo que el padre vea cómo rinde matemáticas y bueno los chicos que están jugando al fútbol es más o menos lo mismo.

E.2: ¿Y qué cosas cuando planificas los entrenamientos? Más allá de los futbolísticos ¿qué otras cosas tenés en cuenta junto con tu cuerpo técnico?

P.C.A: Sobre todo eso, que vivan experiencia que son las que van a incorporar a través de experimentarlas, que hoy no la tienen en otro lado que no sea ahí. Mi respuesta en los entrenamientos, es que tienen mucho que ver con el juego porque claro hay un montón de vivencias que no tienen fuera de ese lugar, por las distancias, por los colegios, por cómo se vive hoy, no están después dos o tres horas jugando en otro lado, están jugando solo ese rato entonces como entrenadores o como acompañantes de su crecimiento, tenemos que encontrar la manera en esa hora y media o dos horas que los tenemos, que tengan muchos más condimentos, que antes los agarrabas en otro lado, jugando con tu hermano en la calle, jugando con tus amigos y después ibas al club ¡Y claro! ¡Ahí sí! te limitaban los toques porque venías de la calle pensando que había una sola pelota para vos, hoy en el club o en la selección donde me toca estar a mí tenemos que mezclar todo. Porque ya después no lo van a hacer en otro lado.

E.2: ¿Y qué experiencias notas que traen por ahí? Hay muchos de los chicos que participan de los seleccionados, que son chicos del interior pero que juegan en Buenos Aires y viven en la pensión. Y por ahí, se pierde un poco de esto de la calle y en muchos casos también se pierde, porque hoy el chico ya no suele estar tanto quizás en la calle ¿Qué ventajas encuentras en eso y qué desventajas?

P.C.A: A la hora de jugar no son muchas las ventajas porque claro, si jugabas tres horas en la calle, incorporabas sin darte cuenta el aprendizaje muy inconsciente sobre todo en las cosas que tienen que ver con la coordinación. Bueno, nadie te da un manual para leer de cómo se anda en bici, te subías a la bici y te caes las dos primeras veces, y a la tercera no te caes. Y bueno los chicos de pensión por ahí, juegan un poco más fuera del horario de entrenamiento porque están juntos, porque tienen un espacio, porque se cortó la luz. Pero no hay tantas ventajas a la hora de incorporar cosas que tienen que ver con el Fútbol, cómo se vive hoy. Por eso repito el rato que van al club, en nuestro caso que van en formación tiene que estar mucho la palabra juego, obviamente teniendo en cuenta que después de un torneo, incorporando cuestiones tácticas que el tiempo se las va a traer. Los entrenadores de primera todos trabajan mucho tácticamente, pero bueno vos tenés que traer de más chicos otras herramientas.

E.2: Por hay una imagen muy común que vemos en los clubes de barrio es que los chicos están todo el día en el club, y mientras no es el horario de entrenamiento están en la cancha corriendo atrás de la pelota. Y a veces pareciera ser como que hay una cultura de profesionalizar tanto el deporte, que es bueno: no juguemos al fulbito, lo que está diciendo justamente esto es que nos da un montón de herramientas y nos dan un montón de aprendizajes inconscientes, de habilidades que después ordenadas en la cancha pueden ser un beneficio.

P.C.A: Y que hoy tienen menos eso, hoy tienen menos el jugar por jugar y jugar por jugar es maravilloso, después llega uno de cada 100. Y entonces le sacamos ese jugar por jugar libre de toques y le estamos sacando el juego le estamos poniendo reglas, por ahí suena medio romántico. A la escondida que jugabas de chiquito, imagínate que te decíamos te podes esconder acá nada más ¡y no jugabas más! bueno en los clubes tenemos que entender que ya no tienen esa parte o la tienen cada vez menos.

E.1: Rescatar algo de la infancia o de la juventud y la adolescencia y vivirlo acorde a la infancia, por qué te digo esto porque nos están seguramente escuchando un montón de entrenadores y entrenadoras que siempre están mirando a una primera categoría y a veces trasladan esa primera categoría a las inferiores, pero a veces hay que tener en cuenta la edad de los chicos y de las chicas ¿no?

P.C.A: A veces no, siempre pero bueno, esa es mi mirada para mí no se entrena igual a adultos que a chicos, algunas cosas sí obviamente, pero otras a un chico de 15 años, de 14 años, de 13 años mi opinión es que tiene que ser más salvaje, más libre de

toque más. Con el tiempo las cosas, las cuestiones tácticas se incorporan ahora vos para hacer un movimiento táctico, para recibir una pelota tenés que tener con qué quedártela.

E.1: Veníamos hablando de la experiencia, en realidad lo que estás planteando es a partir del juego aprendo, a medida de la experiencia y después a medida que voy creciendo voy ordenando esa experiencia para poder llevarlo adelante de una manera más planificada.

P.C.A: Es medio inevitable el que siente pasión por jugar quiere ganar, juega mucho tiempo, pero claro siempre que tengas la posibilidad, hablábamos recién de los chicos que con el colegio por la mañana, después tienen una hora de colectivo llegan a un lugar de entrenamiento, no hay tiempo para el mundo fue a donde fue. Por ahí en el interior juegan un poco más, tienen más lugares en los que juntarse con los amigos, los padres tenemos más miedo de que vuelvan a las diez de la noche cuando te llaman para comer, cambió el mundo es mi manera de ver.

E.1: Estamos acá para escuchar justamente diferentes experiencias y una es la tuya, y algo que me importa de lo que estás diciendo que es esto de poder traer al día a día el rol de la responsabilidad que tenemos los adultos en cómo formamos presionando a veces, sacando estos espacios de libertad y de juego en los chicos. Y tener en cuenta que somos nosotros los adultos quienes estamos arreglando este mundo para los chicos a veces quitándole esa posibilidad de ser libre de jugar y que eso es lo que le va a dar las herramientas para el día de mañana.

E.2: Sin duda, Pablo se me ocurre preguntarte, hoy en el panel inicial se recordaba una frase tuya, que los chicos son jugadores dos horas y el resto del tiempo son personas ¿qué valores crees que son importantes o los más importantes que adquiera el jugador en cuanto a persona y qué valores crees que son importantes a nivel colectivo como equipo?

P.C.A: El tema es en cualquier profesión, uno es esa profesión el rato que la está ejerciendo y después son seres que viven socialmente, los valores tienen que ver, al final todo tiene que ver con el respeto y nosotros... porque al final vos está hablando de una palabra y vos también te la mandas.

Yo también me enojé con un árbitro y me echaron no quiero decir lo insulté, me enojé con él y me echaron estuve mal con él, bueno la cuestión es volver de ahí porque al final no quiero decir ¡al carajo nos vamos todos! pero volver pidiendo perdón o

reconociéndose. Y los valores tienen todo que ver con eso, con el respeto por la gente que está más o menos cerca, por el trabajo que hacen por verlo, por reconocerlo, no hablo económicamente, pero sí cosas que son normales. Si 25 chicos tiran la ropa al piso pero hay uno que levanta de los 25 y si cada uno tiene sus canastos y cada uno levanta su ropa lo entienden a los 8 segundos, no va mucho más lejos que eso.

E.2: Y si el Pablo Aimar entrenador se cruzará al Pablo Aimar que tenía 14 años.

P.C.A: Sí.

E.2: ¿Y se estaba formando como jugador, qué le diría?

P.C.A: Que esté menos serio, que esté menos serio que estaba jugando, después yo veo imágenes más chiquitas y me reía y la pasaba bien. Pero recuerdo amargarme mucho, no sé, no tengo ni idea si eso es lo que hizo que hiciera una carrera buena, esa frustración. Esa tolerancia a la frustración que al final desarrollas una tolerancia a la frustración enorme, vos perdés, perdés con tu compañero el puesto, perdés el sábado, ganas o te repones y tenés que estar al día siguiente bien, o sea desarrollas una tolerancia a la frustración enorme, qué me diría simplemente eso, ¡no estés tan enojado! que tienes 15 años

E.1: Bien, y hay muchos que te están escuchando si vos hoy tuvieses la posibilidad que de hecho la estás teniendo, pero de hablar a cada entrenador y a cada entrenadora diciendo ¿Qué te parece más importante? Acabas de hablar del juego de los valores, pero qué le podrías dar como ejemplo siendo formador en la sub-17.

P.C.A: Siempre entendiendo que no hay un manual que esto más allá que se llama escuela, yo no estudié para formar a nadie digamos. Es simplemente mi manera de verlo la palabra disfrute, y lo mismo nos pasa a cada uno de nosotros a determinada edad de decir bueno, yo hubiese hecho otra cosa, me hubiese divertido más, hubiese salido más, me hubiese importado menos lo que dijeran y entender lo que nosotros fuimos. Esto es todo lo que puedo decirle a alguien que trabaja con chicos que vos fuiste ese y que muchas cosas de las que te dicen los adultos son sagradas a esa edad, entender esa responsabilidad, que es una responsabilidad grande hablar con chicos, más allá de que la experiencia que es intransferible. Contarle, decirle mira no hay otra oportunidad en el planeta pásala un poco mejor que después no va a venir alguien a decirte: mira vas a nacer de nuevo.

E.1: Justamente para nosotros desde fundación River Plate es muy importante que no se piense el entrenador solo como un entrenador, sino como un formador y en realidad como esa referente y ese líder que puede transformar y puede formar justamente a todo ese equipo y también como veíamos en el panel de inicio a una comunidad. Entonces sí tener en cuenta ese rol que cada uno asume desde el lugar que está y la responsabilidad que eso conlleva.

P.C.A: La que tiene un maestro en el colegio, la que tenemos como padre que es el trabajo más difícil que hay, es súper difícil porque hay un montón de emociones puestas también, pero esa es la responsabilidad de los adultos, ser adulto.

E.1: ¡Y dejar a los chicos ser chicos!

E.2: Pablo antes de ir cerrando preguntarte, si tuvieras que pensar algún momento que fuiste muy feliz como jugador y algún momento en el que haya sido muy feliz como entrenador, ya sea el selectivo como colaborador en la mayor. Pero bueno, un momento como jugador y un momento hasta ahora como entrenador.

P.C.A: Bueno, las alegrías grandes siempre están asociadas bien a los títulos a esos momentos en los que sale entonces y se alinean los planetas y sale todo bien y la pasas bien. Y encima recién hablamos o hablo muy seguido con Javi Saviola que es un amigo, amigo de verdad. Nos tocó ganar cosas juntos en Portugal y también lo hablábamos recién ¡Las alegrías más grandes son esos amigos! no tanto lo que si ganaste o no con ella. El otro día fuimos a cenar con dos amigos de la sub-17 que nos vemos una vez por año, uno vive en Comodoro Rivadavia el otro vive acá en Buenos Aires, y nos cargamos de energía por un año de lo que nos reímos de las mismas cosas cada vez que nos vemos, la alegría está muy asociada en mi caso a reencontrarme con esos chicos que hoy son hombres y decir bueno, más allá de alguno una carrera más o menos que el otro lo mejor que te deja son esas amistades para toda la vida.

E.1: Bueno y voy a hacer alguna pregunta del público, acá nos pregunta Mariano cómo lidiar con esos padres que están gritando y gritando detrás de la cancha y que justamente le meten presión a los chicos.

P.C.A: Hoy está, yo veo todos los fines de semana inferiores, y está muy calmo creo que tienen la orden los árbitros de si eso sucede parar el partido y hasta que no se calmen de hecho en alguna ocasión pasó, pero el árbitro dejaron de gritar o se llegaron y le dijeron a ese padre que estaba gritando que dejara de hacerlo y siguió todo con

normalidad. Nadie puede meterse en la casa de cada uno y hablar con ellos pero en la cancha está muy controlado, eso ahora.

E.1: Y algo también importante que es para fundación River nosotros siempre estamos pensando en los valores y pensamos en el valor del agradecimiento qué tenés hoy vos, ¿qué es lo que agradecerías que te dio el Fútbol?

P.C.A: Me dio cosas, me quitó cosas obviamente que son para análisis. Porque cuando uno agradece y siente realmente la gratitud al poder transmitirlo, la gratitud y la felicidad están al lado uno agradece millones de cosas. Nacer en un país en una familia en la que comes y si vas miras para atrás tenés para agradecer un montón, la salud y el Fútbol, se habla del trabajo en equipo y es verdad, la solidaridad del Fútbol como juego tiene valores divinos. Vos, tu compañero o solo no puedes hacer nada, los necesitas, te necesitan.

Y a River le agradezco haberme cuidado en una etapa súper difícil de la vida que son los 15 años, los 16 años y los 17 años, aunque a la vez es maravillosa. Y al Fútbol imagínate como para decirte el agradecimiento que siento por el deporte, hace poquito fuimos a Londres por un partido con la selección y no nos dio el tiempo, pero queríamos ir a un bar en el que le pusieron las reglas del Fútbol hace cien años, que se juntaron unos tipos y ahí nació el profesionalismo, digamos era para ir agradecer a esos tipos que hicieron eso.

E.1: Bueno, y nos hablas de agradecer, nosotros queremos agradecer especialmente por estar acá y traer un poquito a colación todo este paso por River y llegar a estar acá, para nosotros es un ejemplo. Y veníamos hablando anteriormente de cómo el ejemplo nos ayuda a ver la experiencia en otros y eso nos inspira y hoy vos acá nos estás inspirando a todos. Así que desde ya te queremos agradecer y es muy importante para nosotros que sos un referente no solo de River sino también de toda la Argentina, porque nos has hecho sonreír a muchos. Así que desde ya queremos decirte ¡muchas gracias! por estar acá por estas palabras porque sabemos que el rol de los adultos es importante, pero sobre todo el de los referentes a quienes muchos están escuchando y toman tu palabra como algo muy importante.

E.2: Y por último un mensaje final para los entrenadores que están del otro lado para este cierre de escuela de formadores.

P.C.A: Sí, sí puedo aportar algo es nunca dejar de pensarnos como uno de esos chicos que fuimos, que nos hubiese gustado qué o cómo nos trataran. Y que nos dejaran jugar un poco, eso simplemente.

E.1: Bueno ¡muchas gracias! y a todos los que están ahí les decimos gracias por estar y sobre todo gracias por sumarse a querer construir un futuro mejor para tantos chicos y chicas a través del Fútbol.

E.2: Sin duda se termina una escuela de formadores que nos deja mucho para pensar, mucho para reflexionar y para seguir construyendo. Desde temprano a la mañana fueron pasando distintos paneles que fueron abordando distintas temáticas, es un gusto cerrarlos junto con Pablo decirle a toda la gente que toda la escuela de formadores va a quedar su vida en la nube, va a quedar arriba para que puedan ingresar al link, puedan volver a verlo y para que puedan difundirlo en sus clubes.

Obviamente que después de a poquito el canal de YouTube de fundación River irán subiendo, cada una de las charlas que pueden seguir arrobándonos en arroba fundación River, siguiéndonos en redes sociales y el hashtag escuela de formadores 2022, desde fundación River agradecidísimos por haber vivido una nueva escuela de formadores Lu.

E.1: Y que sepan que vamos a estar acompañándolo siempre con nuevas herramientas con nuevas posibilidades. Y que ahora también estamos yendo a las provincias para poder acompañarlos de cerca para seguir con esta misión que tenemos que es trabajar por los chicos y por las chicas desde el Fútbol y sobre todo desde un vínculo cercano, esto es lo que nos caracteriza.

E.2: Bien, y por último decirle que estén atentos en las redes a las novedades, falta poco para que se vuelva a lanzar el premio fundación River Dentro de poco va a haber novedades Así que seguimos en contacto seguimos conectados. ¡Gracias Pablo! por haber participado, gracias a todos los que estuvieron desde la mañana siguiendo en vivo toda nuestra transmisión, gracias a BBVA por haber acompañado una nueva edición de escuela de formadores y seguiremos en contacto.

E.1: Nos vemos en la próxima, hasta luego.

Entrevista N° 3:

Entrevista del día 20 de enero del 2021, en DEPORTV, Contar la vida con Eduardo, Sacheri. https://youtu.be/dbhsx0IBQpA?si=_y-ck5J8lkhAl0IR

De manera informal Pablo Aimar se presenta leyendo “El penal más largo del mundo” de Osvaldo Soriano (escritor argentino, quien publicó varias obras sobre Fútbol y en su niñez vivió en la ciudad de Río Cuarto) periodista fanático de San Lorenzo. Posiblemente el escritor argentino que más vendió en los años ochenta, novelas y libros de cuentos.

El penal más largo del mundo se tiró en 1958 en un estadio perdido de Río Negro. Fue en un partido entre dos equipos de pueblos vecinos: el Estrella, un club humilde, y el Belgrano, que tenía el presupuesto más grande de la Liga. El Estrella no tenía un gran equipo, pero tenía un arquero. Se llamaba Herminio Díaz, le decían el Gato por su agilidad, y era la razón por la que su equipo iba primero, seguido a un punto por su histórico rival.

Lo que se recuperó en esta entrevista respecto a las experiencias como jugador, inicia a los doce minutos con una pregunta de Sacheri, los interrogantes anteriores responden a la biografía deportiva de Pablo, trabajados en el capítulo de procedimientos y reflexiones acerca del cuento de Soriano.

A los 12 minutos de la entrevista, Sacheri dice:

E: Pensaba esto, de esta situación culminante en la vida del Gato Díaz esta semana, que se consagra, no se consagra y leyendo cosas de tu biografía deportiva para armar la charla esta, te leí hablar del 2002 a nivel selección nacional y lo que pasa en el mundial de Corea Japón, que al mismo tiempo es un año muy exitoso para vos a nivel club, o sea vos venís los años anteriores en River se cansan de ganar título. Te vas a España con toda la expectativa que eso genera y así como hay chicos que les cuesta ese desembarco, a vos no pareció costarte nada ¿Cómo fue para vos ese año tan de contrastes? digo, de algo tan bueno a nivel club y algo que todo indicaba que también iba a ser muy bueno a nivel selección.

P.C.A: En Valencia sí me costó un tiempo, al principio lo que pasa y que después terminamos ganando una liga. Valencia hacía 31 años y vamos al mundial con muchísima expectativa y pasa lo que pasa, que puede pasar, tiene ese componente el

Fútbol para mí es el que más ligado al azar está, en el que muchas cosas no dependen de vos solamente.

E: ¿Vos decís de los deportes?

P.C.A: Sí de los deportes, porque hay veces que una situación que sucede que no depende ni siquiera del arquero que no ataja el penal, sino del otro que pisó mal y el partido cambió y cambió el partido. En un mundial que son tres para pasar o no pasar es un montón, entonces lo que no podés decir cuando perdés es hablar de la suerte. Cuando ganas está bueno, que alguno cuando gana diga que hay alguno que lo hace, tuvimos suerte, también tuvimos cosas que no dependían de nosotros nos beneficiaron de verdad cuando muchas veces que ganas hay cosas que no dependen de vos, digo de uno.

E: Cuando ganas a lo mejor te quedas más con las cosas que se hicieron bien, el talento, el esfuerzo.

P.C.A: Por eso, está bueno cuando a veces, cuando ganas tenés que decir, para después por lo menos tener algo de derecho.

E: ¡En este ligue!

P.C.A: Si, y en esta no.

E: Son cartas muy difíciles.

P.C.A: Pasa en todos los juegos, para mí el Fútbol es el más popular y lo he dicho alguna vez porque tiene muchísimo de eso, que depende ni siquiera vos que estás jugando porque hay otros días, y hay otros 11 del otro lado, sabes cuántas cosas no dependen de vos, un montón.

E: Se parece a la vida espantosamente, lo que me estás diciendo.

P.C.A: ¡Cuántas cosas no dependen de vos! Es de sensaciones, muy de sensación y me ha pasado de levantarme en la mañana y decir hoy perdemos entrenamos mal, estamos todos mal. ¡La energía está!, lo contrario de empezar un año y decir salimos campeones faltan 30 partidos, pero va todo bien después esa misma energía te va llevando a que las cosas que no depende de vos te beneficia, pero es un misterio.

E: Claro, la selección llega muy bien desde el punto de vista de la confianza de cómo venían jugando la eliminatoria que habían hecho y te leí por ahí que ese partido con Suecia ¡yo no lo quise ver nunca más a ese partido con Suecia!

P.C.A: Yo lo vi hace poco

E: ¿Sí, y qué sensación te dejó?

P.C.A: No, me puse triste como ese día, 18 años después lo vi, hace poco

E: Fue difícil.

P.C.A: ¡Claro! a quien le resulta fácil, porque claro ¿que soñas vos? Es tan claro, me tocó ver el mundial del 86 en la tele en casa con mi familia y los vecinos porque no había mucha tele en el barrio. Yo quería ser uno de esos, aunque no lo diga, yo tenía 6 años y ver tu familia, estos locos tienen abuela, la abuela ahora está llorando. Y una vez que sos uno de esos, querés ganarlo y todo lo que no es ganarlo es una espina y bueno. Y es eso lo que me pasó ese año y a mí me tocó que me pasara de nuevo 4 años después, con el tiempo te amigas con la carrera decís bueno jugué dos mundiales y dos de juveniles ¡buenísimo! me tocó ganar un sub-20 ¡fantástico!, con qué te quedas ¡con el puñal!

E: ¡Qué cosa no! uno se queda con el puñal.

P.C.A: Te quedas con la que no pudiste, a lo mejor es eso mismo lo que te lleva a superarte y haber llegado a hacer eso, el inconformismo, pero del inconformismo a la infelicidad no hay mucho.

P.C.A: No, no, no si agarraste el piñón no llegas a tiempo.

Interrumpen el diálogo para seguir leyendo “el penal más largo del mundo” y relatando sobre el Gato Díaz, pensando en los valores del cuento, Sacheri le pregunta a los 19 minutos y 30 segundos de la entrevista:

E: Yo te escuche decir cosas muy lindas de determinados entrenadores, no, no pretendo los nombres, este me gusto, este no me gusto ¿qué es lo que convierte a alguien en un buen entrenador? Lo pienso ahora que vos también sos entrenador, este... como quien no la cuestión de si entró la pelotita o no entró la pelotita, si ganaste o no ganaste, lo único que...

P.C.A: Sí, eso es en mi caso. Habrá otro que el gran entrenador es el que...

E: ¡El que lo llevó a la gloria!

P.C.A: ¡Claro! y también es muy válido, a mí me gustaba siempre. Tomé a los entrenadores como en la semana después del partido pueden pasar las cosas de las que hablábamos antes. A mí siempre me gustó entrenar con los que cuando terminaba el entrenamiento te quedabas con ganas de quedarte. Más allá de todo lo que te gusta el Fútbol, no siempre es así, la parte de juego, de juego, de diversiones, la esencia del Fútbol ¡intento ser eso! Hoy dirijo sobre todo chicos y quiero que, en los entrenamientos, los chicos se quieran quedar ¡que está buenísimo! no sé, te pasará con un alumno. Ya terminó, ya se pasó la hora. Eso está bueno. Eso me gusta a mí, eso me gustaba de los entrenadores con los que me sentí mejor haber aprendido y haber disfrutado los entrenamientos, de haberme divertido y no por divertirme, no haber entre comillas “trabajado”.

E: ¡Claro! eso romper esa falsa división entre trabajar y divertirse o sea que no pueda ver al mismo tiempo sacrificio, voluntad, intensidad y placer que no pueden ir juntos, al contrario.

P.C.A: En esa actividad sobre todo si vos, tu profesión es deportista profesional y la charla duraría un montón porque el tema del deporte profesional tiene al final temas que resolver, el juego. El fútbol no deja de ser un juego, un juego en el que hay de todo, de todo vos tenés que estar muy lúcido para sacar rápido un córner.

E: Si, sí.

P.C.A: Tenés que estar abierto a crear sobre la marcha. Una vez la mamá de un amigo me dijo, sobre tema del equilibrio que cuando caes vos vas corriendo a una velocidad te soplan y te caes, pero tenés que saber caer, tenés que crear hasta para caer. Bueno son todas cosas que te van pasando en una actividad que a mí no me gusta decir cuando hacemos un ejercicio, con los chicos trabajo intento retrasarles esa palabra, les va a llegar. Por lo menos no decirle si vamos a hacer un loquito, ocho contra tres.

E: Claro, claro

P.C.A: por lo menos no le digamos trabajo porque no lo es ¿entiendes? Es un juego.

E: ¡Che Pablo! cuando decís, cosas que quedan pendiente, cuando uno se retira en el deporte profesional no te quiero hacer estirar un montón, pero ¿en qué estás pensando?

P.C.A: No son situaciones que las vemos en mucho ex deportistas profesionales, es difícil dejar una actividad que te llenó tanto, mucha gente que a los 65 años se puede jubilar, dice no, quiero seguir mi identidad tiene mucho que ver con lo que hago, quién soy tiene mucho que ver con lo que hago, con lo que hice, con lo que me llena, con lo que me hace levantar a la mañana ¡está buenísimo no necesitar el despertador! vos tenés el despertador, ahora ese día tenés algo que te gusta hacer, no lo escuchas te despiertas antes. Y bueno en mi caso y en el de muchos deportistas nos despertábamos antes, a mí me gustaba mucho ir a entrenar, siempre hasta el último día, bueno lleva un proceso lleva un crecimiento grande, al final de eso cuando lo decís siempre está el que te dice ¡bueno sí pero económicamente estás bien! entonces perdés el derecho.

A los 24 minutos y 25 segundos sigue relatando el último párrafo del cuento.

A los 27 minutos Pablo cierra comentando:

Los motivos por lo que cree que con los chicos hay que disfrutar el proceso. Porque después el resultado depende de todas y de un montón de cosas y si vos la pasas bien durante, después puede pasar que perdés, puede ser que se desmaye el árbitro en el momento de gloria, pero creemos en esta actividad buenísima que es entrenar con gente joven con chicos jóvenes que disfruten el proceso que se lleven de ahí, la sensación de haberla pasado bien, no es poco pasarla bien haciendo algo sano, haciendo algo al aire libre, aprendiendo, creciendo. Todavía ellos no entienden y como no lo entendíamos nosotros a los 15 años que la vida tiene sus líos que probablemente estén viviendo la mejor etapa de su vida, haciendo algo con lo que soñamos un montón y que está siempre puesta la palabra pasión.

E: Es verdad, bueno la verdad que qué le puedo decir Aimar, no le voy a agradecer los bailes que le pegaron a mi club con River y todo eso, pero le agradezco la charla he disfrutado mucho.

P.C.A: Igualmente, igualmente te agradezco, les agradezco me gusta, me gusta la juventud, me gusta la alegría con la que con la que entrenan después a veces nos sentimos de su edad, a veces nos metemos corren, chocan y vuelan, no le pasamos ni cerca. Pero ese rato...

E: Se ve, que te sigue gustando muchísimo jugar al Fútbol.

P.C.A: ¡Me encanta! Los martes tenemos un grupo, somos como 20 esa es otra cosa maravillosa del Fútbol se juntan 20 tipos como si nada.

La intención en esta investigación fue concretar la entrevista personal con Pablo Aimar, pero dado los compromisos y responsabilidades del deportista no fue posible. Se realizaron tres intentos, el primer contacto con él, por intermedio de su hermana y no fue posible, luego por intermedio de un colega amigo de la infancia de Pablo accedí al número de teléfono de Juan Siravegna, quien fue muy amable y a quien puse en un aprieto muy grande, logrando que Pablo me pasara su mail.

A continuación, se detalla el dialogo con Aimar:

Mail de contacto N° 4:

¡Hola Pablo! agradezco enormemente tu predisposición para escucharme. Comprendo tu situación profesional pero mi necesidad es que tomes conocimiento de la investigación que estoy realizando con mucho trabajo y sacrificio, sin ninguna intención de exponerte, nunca imagine lo complejo que era para vos. En este momento estoy analizando el primer caso, Pablo Aimar en su trayectoria profesional y me encuentro con un vacío desde tus cinco años hasta los catorce años, hay muy poca información, es por eso que me dirigí al club y empecé a buscar algún contacto, bien próximo a vos. Pero antes escuche y desgravé para analizar algunas entrevistas, sería muy significativo realizar la entrevista virtual, aportaría mucho a la tesis doctoral. Si te da tranquilidad y seguridad lo podemos hacer con los profes y estudiantes de la escuela de Juan.

No me interesa la publicación, si desgravar para analizar y escribir. En estos días si vos me permitís te voy a compartir el escrito donde te menciono como caso a estudiar, lo que escriba que no te guste me decís y hacemos las correcciones, todo con absoluto consentimiento tuyo. También puedo enviarte la tesis en proceso pero tiene más de 100 páginas, sé que sos buen lector, pero no te quiero cansar.

Espero tu respuesta, mientras tanto sigo trabajando para recuperar información. Saludos, Viviana.

Respuesta de Aimar, Pablo:

¡Hola Viviana, buenos días!

Me dijo Juan que ibas a contactarme, me contó algo de lo que estás haciendo y el tema que tratas en tu tesis.

Creo que en las notas que has visto o escuchado, está todo lo que tengo para decir al respecto, de hecho creo que es el motivo por el que querés hablar conmigo de este tema, no sé si puedo aportar algo nuevo.

Va a ser responderte otra vez lo mismo que ya escuchaste o leíste en notas anteriores, no sé si me explico, no hay mucho más para agregar.

Con respecto al "vacío" qué hay de información entre mis 5 y 14 años ¡no hice nada que no haya hecho cualquier chico entre esas edades! Jugaba con mi hermano en mi casa y con mis amigos en la calle y en el club estudiantes, cuando todavía no había celulares ni internet.

Te agradezco por haberme contactado y espero que te vaya bien con tu tesis.

Te paso mi número por si te surge alguna duda nueva, o algo en lo que pueda ayudarte...

¡Saludos!

Wasap de contacto Nº 5:

El día 15 de marzo del año 2024 intenté comunicarme con él por wasap y le envié la biografía deportiva de ambos deportistas

Este fue el mensaje: ¡Hola Pablo! Te envío la biografía que arme de ambos deportistas para analizar sobre lo lúdico en el juego y el deporte. Si puedes leerlo y agregar o modificar información te lo agradecería. Se lo había solicitado a Juan Siravegna, pero se pone muy nervioso, no lo quiero comprometer más.

Y un último pedido, me están faltando algunas preguntas para analizar que en el desgravado de las entrevistas por you tube no las tengo. Serían 15 minutos ¿te puedo llamar por teléfono en un horario que vos dispongas y yo las grabo? o por wasap te envié las preguntas y me las respondes por audio o escritas. Es mi último pedido.

¡Saludos! y ¡muchísimas gracias! por responderme. Atte. Viviana Gilleta.
Docente de la UNRC.

Este fue el último intento de solicitud de entrevista.

Entrevistas a Paola Arias

Entrevista Nº 1.



Imagen: 34. Corazón Lechuza. (2014, junio 14). Imagen [Fotografía]. Revista Corazón Lechuza, 1(6).

Entrevista Nº 2:

Redacción Al toque. 18-08-2008 20:47. Una "leoncita" del Imperio.
<https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/3831>

Paola Arias ha sido seleccionada para el Panamericano Junior, a disputarse en México en el mes de octubre. En diálogo con Al Toque, cuenta de sus sueños, emociones y de lo difícil que es no contar con el apoyo económico necesario.



Imagen 35. Magallanes, M. y Arias, D. (n.d.). Fotografía personal.

La arquera del equipo de la Universidad Nacional de Río Cuarto Paola Arias, ha sido convocada en los últimos días para formar parte de la Selección Argentina junior de Hockey sobre césped, que afrontará el Panamericano de dicha categoría del 3 al 12 de octubre en la ciudad de México.

La deportista riocuartense dialogó con el equipo Al Toque y comentó acerca de sus satisfacciones, por un lado, de estar en la Selección Argentina junior, aunque por parte, destacó lo difícil que es situación actual al no poder contar con el equipamiento básico que requiere una arquera de su edad. Señaló que su familia ha realizado gestiones para poder conseguir estos elementos pero que nadie les ha dado una respuesta positiva.

Inicialmente, se refirió a la actualidad su equipo, Universidad, en el torneo que organiza la Federación Cordobesa.

E: ¿Cómo les fue en Córdoba?

P: Perdimos ante Tala, fue un partido trabado y nos tocó perder. No nos va muy bien cada vez que salimos de Río Cuarto, pero acá somos mucho más fuertes. Esperemos a ver qué pasa el lunes cuando nos enfrentemos a Córdoba Athletic.

E: ¿Estás prendida con los Juegos Olímpicos y lo que pasa en Hockey sobre césped con Las Leonas?

P: Si los sigo, me parece que vamos a pelear por alguna medalla con la selección. Este es un grupo medianamente nuevo y ha demostrado que se puede triunfar. Ojalá puedan traerse alguna medalla.

E: Se sabe que estas seleccionada para integrar el seleccionado sub 21 que disputará el torneo Panamericano. ¿Cómo vivís esto que te está pasando?

P: Si es así, estoy integrando el Seleccionado Femenino junior que participará en los Panamericanos que se llevarán a cabo en México del 3 al 12 de octubre. Hace ya un año que integro este grupo y he sido una privilegiada en lo deportivo, porque he quedado seleccionada entre las dieciocho jugadoras que representarán al país. Es algo que me llena de orgullo por ser la única riocuartense que está en el junior femenino.

E: ¿Cómo son las actividades con la Selección?

P: Viajo todas las semanas a Buenos Aires para entrenarme con la Selección, los domingos y los lunes nos juntamos todas con el cuerpo técnico y realizamos las prácticas físicas y tácticas.

E: ¿Cómo vez la realidad del Hockey hoy en la Argentina?

P: Es bastante dura la realidad, es muy complicado llegar a ser deportista profesional en el hockey. Todos los días tenés que pelearla y darle para adelante. Una sueña con que algún día con que la llamen del seleccionado mayor y la situación un poco cambia, pero no mucho, la Confederación Argentina sólo te brinda una beca que para mucho no te alcanza y en juniors sólo te paga los pasajes. Yo doy gracias a mis padres que también la pelean día a día para que yo pueda dedicar mi vida a este deporte que tanto amo.

E: Como se sabe el puesto de arquera no tiene la posibilidad de utilizar la indumentaria que usa el resto del equipo y esto seguramente genera un costo elevado en lo económico. En tu caso por ser arquera, ¿cómo sobrellevas esta cuestión?

P: Es realmente un problema, porque la indumentaria de los arqueros en el Hockey es muy cara. Tiene diferentes niveles y costos, esos niveles tienen que ver con las edades y las categorías de este deporte. Por ejemplo, yo en Universidad utilizo un equipo que es para la edad de los 15 años y ya he pasado esa etapa, lo que hoy necesito es un equipo de alto impacto por la categoría en la que juego, teniendo en cuenta el seleccionado y el torneo local. Pero bueno mi familia me ayuda hasta donde puede, mis padres han hecho muchas gestiones para que yo pueda seguir jugando y nunca nadie

nos dio una respuesta. Esta es la dura realidad por la que una pasa, por eso digo que acá hay que pelearla todos los días.

E: ¿Cuánto sale la indumentaria que hoy necesitas para poder seguir jugando?

P: Seis mil seiscientos sesenta pesos y cuenta de un casco, los pants, el catcher, un protector inguinal, la bermuda, los guantes, pechera con bracara, guantes y el palo.

E: ¿Te duele esta situación de no tener el apoyo necesario para seguir desarrollándote como jugadora de hockey?

P: Si obvio que duele, pero es lo que te toca y lamentablemente yo solo cuento con el apoyo de mi familia que no es poco, pero no me alcanza, por ejemplo, para comprarme la indumentaria de arquera.

E: ¿Piensas que Río Cuarto te puede dar la satisfacción de que puedas contar con la indumentaria para seguir jugando en Universidad y disputar el Panamericano con la Selección?

P: Ojalá que se pueda, sé que hay gente que me puede ayudar, pero eso queda en cada persona.

E: ¿Cuáles son tus sueños?

P: Principalmente seguir creciendo en el deporte, a corto plazo se me va dando los sueños, ya estoy en el Panamericano con la Selección y ojalá pueda volver con una medalla. Y un sueño que toda jugadora de hockey desea, es convertirme algún día en “leona”.

Gerardo Pasten y Carlos Valdivino – Redacción Al Toque

Propietario: Cooperativa de Trabajo Al Toque Ltda. director: Diego Alejandro Borghi. Sebastián Vera 940, Río Cuarto, Córdoba.

27/02/2024. Edición N° 5763. Registro DNDA en trámite.

Entrevista N° 3:

Voy a seguir entrenando para tratar de ocupar un lugar en la mayor”. 16-10-2008
15:16. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/915> “

Después de su participación en México del Panamericano de hockey sub 21, Paola Arias, en diálogo con Al Toque, contó su experiencia y manifestó sus sueños de jugar en la selección mayor.

La riocuartense Paola, Arias integró la Selección Nacional de hockey sub-21 en el Panamericano de México y logró el pasaporte al Mundial de los Estados Unidos 2009.

La arquera de la Universidad Nacional de Río Cuarto marca un hito en la historia de este deporte en la ciudad, ya que ninguna otra jugadora había logrado algo similar.

“Entrenando y soñando todo es posible, por eso hay que tener el convencimiento que con esfuerzo todo llega”, contó Arias en los micrófonos de Al Toque.

Por una cuestión de tiempos, Arias no podrá disputar el Mundial de Boston, Estados Unidos, que se desarrollará en agosto de 2009, ya que a esa altura la jugadora tendrá 22 años.

P: “Fue una experiencia muy linda y por suerte pudimos lograr el objetivo propuesto que era clasificar al mundial del año que viene”, manifestó.

El combinado nacional finalizó tercero (Estados Unidos se consagró campeón al vencer con gol de oro a Chile 2 a 1) en la competencia panamericana con un registro de cuatro victorias y una derrota (ante Chile, en una de las semifinales).

E: ¿Cómo fue el transcurso del torneo?

P: Ganamos bien el grupo, tuvimos un solo gol en contra y en el cruce nos tocó Chile que nos estudió bien y no pudimos hacer un buen partido. Aprovecharon muy bien el encuentro, tuvieron tres corners cortos y metieron tres goles, nosotros tuvimos catorce y no pudimos meter ninguno.

E: ¿Qué tal es el nivel de México en Hockey?

P: No se le da mucha importancia a este deporte y eso hace que no tengan un muy buen nivel, pero a pesar de todo hay buenas jugadoras.

E: ¿Cómo era el marco de público?

P: Fue mucha gente a los partidos. En la cancha que jugamos entrenaban las inferiores del Cruz Azul, así que iban muchos hinchas de este equipo a vernos jugar.

E: Después de todo lo que te ha tocado vivir, ¿sos consciente de lo que has conseguido?

P: Al principio no caía, pero ahora sí soy consciente del logro. Más aun teniendo en cuenta que formé parte de un plantel de dieciocho jugadoras donde hubo una preselección de setenta. Para el mundial juniors no llegó porque me pasó del límite de edad, pero en la selección mayor hay muchas jugadoras que se van a retirar así que voy a seguir entrenando firme para ver si puedo ocupar un lugar en la mayor.

Redacción Al Toque

Propietario: Cooperativa de Trabajo Al Toque Ltda. Director: Diego Alejandro Borghi. Sebastián Vera 940, Río Cuarto, Córdoba.

27/02/2024. Edición N° 5763. Registro DNDA en trámite.

Entrevista N° 4:

Hockey: Paola Arias, rumbo al club Ciudad de Buenos Aires. 03-03-2009 11:21, <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/25590>

La jugadora que militó hasta finales de 2008 en el conjunto universitario y que jugó en la Selección Argentina Junior experimenta un salto cualitativo. Paola Arias busca seguir creciendo en su carrera con jugadora de hockey.

La deportista riocuartenses Paola Arias vive un momento inmejorable. La ahora ex arquera de la Universidad viajó este domingo rumbo a Capital Federal para sumarse al club Ciudad de Buenos Aires, una de las instituciones de mayor prestigio respecto de la disciplina hockey sobre césped.

La jugadora que el año pasado formó parte del plantel de la Selección Argentina Junior que se consagró tercera en el Panamericano Junior desarrollado en México, fue contactada por el orientador del club bonaerense, Pablo Fernández, y rápidamente acordó su incorporación.

El dato curioso es que en esta institución se desempeña Marisol Saenz, compañera y arquera titular de ese seleccionado, por lo cual tendrá una reñida disputa para ocupar el arco del equipo.

El certamen de Primera División Metropolitano comenzará el 21 de marzo.

La “leona” riocuartenses

- Nació en Río Cuarto el 21 de octubre de 1987.

- Comenzó a jugar a los diez años en la Universidad Nacional de Río Cuarto.

- Trayectoria en clubes: fue arquera de la Universidad Nacional de Río Cuarto, equipo que milita en el Torneo Oficial Damas “A” que organiza la Federación Cordobesa de Hockey Sobre Césped, hasta 2008. En 2009 jugará en el club Ciudad de Buenos Aires, una de las instituciones más prestigiosas de esta disciplina.

- Logros: jugó en la Selección Argentina Junior (Sub-21) que finalizó tercera en el Torneo Panamericano disputada en 2008 en México. La arquera consiguió, junto a sus compañeras, la clasificación para disputar el mundial de la categoría que se llevará a cabo en Boston (Estados Unidos) durante el mes de agosto, del año en curso.

Redacción Al Toque

Propietario: Cooperativa de Trabajo Al Toque Ltda. director: Diego Alejandro Borghi. Sebastián Vera 940, Río Cuarto, Córdoba.

27/02/2024. Edición N° 5763. Registro DNDA en trámite.

Entrevista N° 5:

Al toque. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/4147>

Orgullo del deporte local. 17-08-2009 23:58

Histórico: Paola Arias, una “leona” riocuartenses.

La ex arquera de la Universidad (actualmente en Ciudad de Buenos Aires) fue convocada para integrar la selección nacional mayor de hockey con vistas a una serie

de amistosos contra Australia en Mendoza. “Todavía no caigo”, le dijo a Al Toque



Imagen 36. <https://archivo.altoquedeportes.com.ar/noticias/ver/4147>

Hace sólo siete días, Al Toque consultaba a Paola Arias por sus sensaciones luego de un debut auspicioso en el Hockey metropolitano, en donde milita en el poderoso Ciudad de Buenos Aires. Amén de la significancia de compartir equipo con cuatro jugadores de selección nacional como Noel Barrionuevo, Mariela Scarone, Rocío Ubeira y Carla Rebecchi y el hecho de haber enfrentado al GEBA (Gimnasia Esgrima de Buenos Aires) de Luciana Aimar, la mejor jugadora del mundo, la arquera riocuartense surgida en la Universidad Nacional proyectaba a futuro y se ilusionaba ante el siguiente cuestionamiento:

E: ¿El hecho de estar jugando el torneo más importante del país, cerca de los ojos del entrenador de la selección, le alimenta la ilusión de ser convocada alguna vez, considerando además que se está produciendo un cambio generacional en el Hockey?

P: Por ahí si, por eso decidí venir acá por la distancia. Acá hay más chances que te citen que en el interior, tuve suerte de que me gustara este club que es el más importante de Buenos Aires.

E: Como si se tratara de un vaticinio, Paola Arias sólo algunos días después recibió una gran noticia: fue convocada a la selección mayor con vistas a una serie de amistosos que “Las Leonas” afrontarán ante Australia en tierras mendocinas. La citación

llegó por parte del DT Carlos “chapa” Retegui hace algunas horas tras las muy buenas actuaciones de Arias en sus partidos como titular en Ciudad de Buenos Aires.

Estos compromisos que jugará la selección argentina tienen por objetivo terminar de conformar el plantel que disputará el mundial de Hockey de Rosario 2010.

P: Esta citación a la selección mayor es algo histórico para el deporte riocuartense: “Todavía no caigo, tengo una felicidad enorme. Todos trabajamos para llegar lo más arriba posible, pero no me esperaba el llamado porque es muy difícil ser convocadas a Las Leonas, a pesar de estar en un club importante”, le dijo a Al Toque hace minutos Paola Arias, flamante “leona”.

E: No hace más de seis meses que Arias tomó la decisión de instalarse en Buenos Aires para probar suerte en el Hockey metropolitano en Ciudad de Buenos Aires. Allí la chance de ser titular le llegó después de mucho trabajar y ante la ausencia de la arquera titular de “las municipales” que estuvo disputando el mundial sub-21 (Argentina fue sub-campeón: cayó en la final ante Holanda). Defendió el arco entre ocasiones y con eso bastó para dar muestras de su talento y potencial. En sólo tres juegos terminó de eclipsar al cuerpo técnico de Las Leonas, que venían siguiendo de cerca sus pasos desde aquellas grandes actuaciones en la selección nacional sub-21, que logró el pasaporte al Mundial Juvenil de Hockey que se desarrolló en Boston, Estados Unidos.

P: “Fue una decisión importante venir a Buenos Aires, y por suerte en base al entrenamiento de todos los días y de aprovechar las posibilidades que se me presentaron, en pocos meses se dio la chance de una convocatoria que no hay que desaprovechar”, narró con claros síntomas de emoción la arquera riocuartense y amplió: “Esto es una oportunidad muy linda y un desafío muy grande. Estar entre jugadoras consagradas es una motivación y tengo que seguir esforzándome al máximo”.

E: La convocatoria ya es un hecho. En la mañana de este martes, Paola Arias deberá presentarse en el club en donde milita, Ciudad de Buenos Aires, para empezar con los entrenamientos con la selección nacional de cara a los amistosos que tiene por fin último ultimar detalles de la preparación con vistas al mundial de hockey 2010 que tendrá lugar en Rosario.

P: Allí se asienta la ilusión: “La ilusión de jugar un mundial no te la quita nadie, pero hay que ser realistas y saber que están las mejores jugadoras del país y en algunos

casos particulares del mundo. Yo tengo que seguir de la misma manera y pensar en mejorar constantemente".

E: Habla, se toma su tiempo, y los segundos sin emitir sonidos se acrecientan. Parece aún no digerir la magnífica buena nueva. Paola Arias transita por un momento en el que todo deportista quisiera transitar alguna vez. Saberse reconocido es quizá uno de los premios más valorables en el mundo deportivo. Y la arquera riocuartense lo está siendo, nada más ni nada menos que por el técnico de Las Leonas multacampeonas de todo: Carlos Retegui. El "chapa" concretó lo que siempre llegó a imaginar Paola Arias desde que de muy pequeña comenzó a jugar al hockey: ser parte de la selección nacional. Desde las primeras horas de este lunes, aquel sueño que tuvo cuando se compró su primer palo de hockey se transformará en realidad.

Hoy a entrenar, "leona".

El plantel argentino que integrará la riocuartense Paola Arias se entrenará bajo las órdenes de Carlos Retegui de lunes a jueves de 8.30 a 11, en el Club Ciudad de Buenos Aires (club en donde ataja actualmente), ya que están reparando aún la cancha sintética del Ce. N.A.R.D.

Sin ningún torneo oficial de la Federación Internacional de Hockey a la vista, estos entrenamientos tienen por objetivo afrontar una serie de partidos amistosos ante la selección de Australia en Mendoza, del 10 al 18 de octubre.

Fotomontaje: Diego Borghi. Redacción Al Toque

Propietario: Cooperativa de Trabajo Al Toque Ltda. Director: Diego Alejandro Borghi. Sebastián Vera 940, Río Cuarto, Córdoba.

27/03/2024. Edición N° 55792. Registro DNDA en trámite.

Entrevista N° 6:

"Mi carrera deportiva fue una locura hermosa".

Al toque <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa/>

Paola Arias y su particular historia en el deporte. Tres deportes y cuatro puestos distintos, pero una misma persona. Bicicrós, arquera de hockey, jugadora de hockey y futbolista. “Si me pones la bici, el palo de Hockey y la pelota de Fútbol, me subo a la bicicleta”.



Imagen 37. <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa/> . 16 de agosto de 2020

Dos picitos de una niña feliz pedaleando a toda marcha en la pista de Bicicrós o fuera de ella, si da igual mientras estés arriba de una bici disfrutando. Una adolescente rebelde defendiendo el arco de hockey. Una vez hasta se dejó hacer un gol, pero igualmente su gran talento debajo de los tres palos la llevó a todos lados. Una mujer que, después de muchos años haciendo algo que no le gustaba, pero en lo que era muy buena, dejó el palo especial que usan las arqueras para empezar a usar el mismo que las otras diez jugadoras del equipo que entran a la cancha. Y descubrió que también era muy buena. Una mujer que, también después de tantos años, se encontró de vuelta con esa pelota que pateaba de niña cuando se bajaba de la bici.

E: Tres deportes y cuatro puestos distintos, pero una misma persona. Paola Arias es el personaje detrás de esa particular carrera deportiva, a la que definió de una manera especial:

P: “A mi carrera deportiva la defino como una locura hermosa. Siempre tuve el apoyo de mis viejos en bancarme en todo lo que se me ocurría hacer. La defino así, como una locura hermosa.”

“A mi carrera deportiva la defino como una locura hermosa”

Paola, Arias dio sus primeros pasos deportivos arriba de la bicicleta, específicamente en la disciplina de Bicicrós. Llegó a jugar un Campeonato Sudamericano de Bicicrós en 1996 en Viña del Mar, Chile. Allí se subió al tercer puesto del podio con la bandera de Argentina. Razones económicas la alejaron de, tal vez, su deporte favorito.



Imagen 38. <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa/> .

Después fue el turno del hockey, donde comenzó como arquera en una particular historia. “Creo que fue uno de los puestos donde nunca quise estar ni jugarlo y por ahí donde más lejos llegué”, expresó Arias. Estar debajo de los tres palos no era su lugar en el mundo, pero la llevaron hasta Las Leonas. Era la arquera titular de Universidad Nacional de Río Cuarto, jugó para la Selección provincial representando a la Federación

Cordobesa, vistió la camiseta de Argentina con Las Leoncitas -Selección Juvenil- y llegó a una convocatoria con Las Leonas. Este puesto la llevó a ser la ganadora del premio Fundemur de Oro -actualmente Premio Deportes Río Cuarto- en 2008, tras haber obtenido la medalla de bronce en el Campeonato Panamericano Junior de México con Las Leoncitas y un histórico cuarto puesto con Universidad en el Torneo Damas A de la Federación Cordobesa.

“Fue uno de los puestos donde nunca quise estar ni jugarlo y por ahí donde más lejos llegué”

En el 2012 dejó el “verde” -y el arco- y en el 2013 comenzó a vestir los colores “azul y gris” de Uru Cure. Allí alternó entre volante y delantera para ser lo que quería: jugadora de hockey fuera del arco. En el 2014 consiguió junto a la “lechuza” el primer ascenso en la historia del club al Torneo Damas A, la máxima categoría del hockey provincial. Después de mantener la categoría en 2015 y descender en 2016, Uru volvió a lo más alto en 2017. Fue el segundo ascenso de Arias con Uru Cure y tuve campeonato incluido. El equipo dirigido por Mariana Ochello se consagró campeón del Torneo Damas B1 de la Federación Cordobesa. El título más importante de la institución a nivel hockey. “Los seis años de Uru Cure los disfruté siempre. Y cuando no lo disfruté más, tomé la decisión de no jugarlo”. Eso la llevó a su cuenta pendiente, el fútbol.



Imagen 39 <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa/> .

. De atajarlos a hacerlos. Arias festeja uno de sus goles con la camiseta de Uru Cure.

Su última aventura deportiva fue con la pelota en el año 2019. Volvió a la Universidad Nacional de Río Cuarto, para vestir la camiseta del multacampeonas Universidad Verde, seguramente el mejor equipo que ha tenido el fútbol femenino regional hasta el momento. Se convirtió en la “9” titular y se consagró campeona siendo la goleadora del equipo con 12 tantos. El título fue el del Torneo Superior, la máxima categoría de la Liga Regional de Río Cuarto.



Imagen 40. <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa/> . Compañeras del verde la van a abrazar después de su gol.

E: Pasaste por distintos deportes e incluso distintos roles dentro del hockey - arquera, jugadora y también profe-, ¿cuál crees que fue el lugar donde disfrutaste más?

P: El lugar donde más disfruté dentro del Hockey fue como jugadora. Los seis años de Uru Cure los disfruté siempre. Y cuando no lo disfruté más, tomé la decisión de no jugarlo al deporte. Pero creo que de los tres roles que me tocaron estar, como jugadora lo disfruté al 100.

E: Si tuvieses que elegir un deporte y un puesto para seguir jugando, ¿cuál elegís?

P: Si me pones la bici, el palo de hockey y la pelota de fútbol, me subo a la bicicleta. Me encanta ese deporte. Lo amé siempre y tuve que dejar de practicarlo porque en esa época era un deporte caro y mis viejos ya no podían bancarlo más. Pero si hoy tengo que elegirlo, me subo a la bicicleta.

“Si me pones la bici, el palo de hockey y la pelota de fútbol, me subo a la bicicleta”



Imagen 41. <https://altoquedeportes.com.ar/mi-carrera-deportiva-fue-una-locura-hermosa/> .

Elijo la bicicleta.

E: ¿Qué momento de esa carrera deportiva pondrías en un cuadrito?

P: No se si puedo elegir uno solo. Si se puede uno de los tres deportes, pondría en un cuadrito el Panamericano que jugué en la Selección (Bicicrós), los dos ascensos que me tocaron con Uru también lo pongo en un cuadrito (Hockey) y el campeonato del año pasado con Universidad Verde (Fútbol).

E: ¿Con qué completarías cada frase?

- Pao Arias en bicicrós fue: Una nena feliz, que no conocía el riesgo ni el miedo a nada.

- Pao Arias como arquera de hockey fue: Una rebelde que no logró tomar dimensiones en ese momento de los lugares a los que llegó. Por falta de madurez, pero rebelde en fin. Pude jugar en la Selección de Córdoba, tuve la posibilidad de jugar en la Selección Argentina, de ir y renunciar a un Seleccionado de Córdoba sin importarme nada. Creo que fue uno de los puestos donde nunca quise estar ni jugarlo y por ahí donde más lejos llegué.

- Pao Arias como jugadora de hockey fue: Una loca que disfrutó por todos los años que jugué al Hockey y no se me dio la posibilidad de hacerlo fuera del arco. Por eso si tengo la posibilidad de poner en cuadrito algo de hockey, pongo los dos ascensos con Uru. Una loca que por ahí las jugadoras más chicas llegaban y me tenían miedo, pero por mi forma de ser y mi temperamento. Siempre quería ganar, nunca me gustó perder. Fue también alguien también que logró lo que se propuso.

- Pao Arias como jugadora de Fútbol fue: Alguien que cumplió su materia pendiente por así decirlo. Porque vengo de familia de futbolistas, mi viejo, mi hermano, mis tíos siempre metidos en ese ambiente. Y desde chica me iba a entrenar a la pista de Bicicrós y cuando salía me iba al club Estudiantes y me ponía a jugar al fútbol con las categorías que mi viejo tenía.

Redacción Al Toque

Entrevista N° 7:

El 30 de diciembre del 2023, a las 11,15 horas realice la entrevista por video llamada a Paola Arias, con una duración de 45 minutos.

E: ¡Hola Paola! ¡Gracias por tu tiempo!

P: ¡Hola Vivi! ¿Cómo estás?

E: Voy a iniciar las preguntas de la entrevista y decirte que tienes libertad para no responder si alguna te incomoda, pero quiero aclararte que todas están pensadas sobre tu carrera profesional. Iniciamos la primera pregunta: ¿Qué aspectos o hechos de tu infancia en tu historia personal te llevaron a ser un deportista profesional?

P: Todos los deportes me han gustado, me inicie desde muy chiquita pero creo que fue mi familia, mi papá, mis tíos, fueron deportistas. Y mis abuelos me han ayudado siempre.

E: ¿Qué recuerdos tienes del juego en tu infancia? ¿A qué jugabas, dónde, con quiénes y con qué?

P: Jugábamos en la placita del barrio de mi casa, ahí nos reunimos todos los niños del barrio, y jugábamos a la mancha, a la escondida, a la pelota. Recuerdo que tenía luces en la plaza y parecía un estadio de fútbol.

E: ¿Cómo viviste los inicios en las competencias deportivas?

P: Fue cuando las chicas de la primera se pelean con el entrenador, y nosotras las más chicas nos tuvimos que hacer cargo y ahí descendemos como equipo. Al año siguiente la universidad ascendió, pero creo que con 16 años nosotros no estábamos capacitadas para hacernos cargo y no teníamos las herramientas para enfrentar ese desafío.

E: ¿Y después cuando entraste a jugar con las Leoncitas, los primeros partidos? ¿Qué recuerdas de tus inicios en el deporte que practicas?

Paola: ¿Qué cosa? Yo siempre me lo tomé como un juego al deporte, trato de divertirme y no tomarlo como un trabajo.

Trato de transmitirle a mis compañeros y a mis alumnos que cuando uno se divierte los resultados, después vienen solos sin tener esa presión. Por jugar en la

primera creo que sí, al deporte lo tomamos más como un juego y lo disfrutas se ven los mejores resultados, he entrado a jugar qué sé yo.

Me tocó jugar ponele un partido cuando yo atajaba en ciudad de Buenos Aires, me toca enfrentar a Luciana Aimar, había otras leonas también pero nunca tuve esa presión o miedo, mi deseo era decir no me va a meter un gol ni en pedo y lo disfruté y me divertí, pero sin sentir esa presión o miedo siempre me divertí jugando hasta el día de hoy, el día en que no me divierta más, ahí va a ser cuando deje el deporte.

E: ¿Vos hablaste que lo disfrutas mucho? ¿Qué emociones te genera?

P: Sí, diversión, disfrute. Porque lo tomo como un juego, en este caso yo no voy a tomar la mochila de decir bueno haré lo posible porque el club hacienda, cumpliendo mi rol yo no lo tomo así, para mí el fútbol también es un juego y lo disfruto y ellos son remunerados cobran, nosotros pagamos para jugar si no me divierte y lo voy a sufrir no serviría de nada.

E: ¿Qué es lo que más te ha gustado del Hockey?

P: Para qué sacó uno de los perros que me está haciendo pis adentro ¿del deporte?

E: Del Hockey

P: Primero el deporte de equipo, creo que no hay nada parecido en las amistades que te deja, o en mi caso el haber conocido y disfrutado tanto del deporte, pero eso la gente que somos como 16 y 20 jugadoras que vamos las 20 por el mismo objetivo que tal vez, en los deportes individuales hay que trabajarlo diferente.

E: Bueno, ¿te consideras hábil para algún juego? antes de haber iniciado las prácticas de los deportes.

P: Es que motrizmente estuve muy desarrollada.

E: Te has sentido segura y confiada siempre.

P: Siempre, o sea creo que eso me lo dio un deporte individual que inicié desde chiquita porque empecé a correr Bicicrós a los 5 años.

E: Claro, la seguridad.

P: Entonces era yo ¡yo soy la mejor! yo hago bien esto.

E: Yo voy a lograr el objetivo.

P: Pero creo que también es la personalidad y el apoyo de mis padres, mis abuelos, también me apoyaron yo cuando arranqué a correr Bicicrós, y esta es una anécdota, mi papá no quería saber nada. Me habló un vecino a mí, era una carrera acá en Río Cuarto y se hacía el nacional. Y entonces me dijo, bueno yo te dejo correr y si vos salís entre las primeras tres, corres el año que viene los provinciales y los nacionales, fue para mí como que me dijeran, tenés que jugar en primera y ganar.

Salí primera en ese torneo en Río Cuarto y cuando se terminó lo primero que le dije a mi papá fue: el año que viene tengo que correr los nacionales y el provincial, o sea.

Y esa seguridad también me la dio el deporte de conjunto, me pasó igual, había arqueras con las mismas condiciones o mejor que yo ¡pero yo era la mejor o sea! y para mí era yo, yo y en el arco también fue muy individualista. A mí me sacan de un deporte individual para ir a un deporte en conjunto y tenés que disputar el puesto con un jugador más y te tenés que matar para ganar ese lugar, sí somos amigos o compañeros o sea. Pero yo iba a hacer lo posible para lograr el lugar, las jugadoras entran y salen todo el tiempo. Las arqueras en Hockey es un solo puesto si buscas registros Belén Suchi arquera de hockey, la arquera de las Leonas atajó 15 años y en el medio pasaron como cuatro y cinco suplentes. Pero sí, sí me considero hasta el día de hoy hábil para jugar los deportes todos los deportes de conjunto y he tenido la facilidad de hacerlo.

E: ¿Tenés una motricidad muy amplia, no?

P: Si para mí es haber jugado un deporte desde tan chica desde los 4 años a los 12 años corrí en bici y es con salto y demás. Y no tenía rueditas nada

E: Claro

P: Y eran los inicios.

E: Y hay una pregunta que digo... ¿Qué hay de la trampa, qué relación encontramos entre el juego y la trampa?

P: Bueno la usamos todos, es parte del juego.

E: ¿Y qué tipo de trampa? La trampa en el buen sentido ¿Qué tipo de trampa consideras que has usado? para que forme parte del juego.

P: ¿En el Hockey?

E: Sí en el Hockey

P: Yo lo veo muy similar al fútbol, tal vez obvias la mano, está el gol de Maradona con la mano y acá yo, el último partido que jugué hice un gol con el pie hice un gol y el árbitro no lo vio, y yo no lo grité. Me salió reírme mis compañeras me miraron y el árbitro mismo me dijo si vos gritabas el gol yo lo cobro, yo no lo vi. Tenés mil maneras de hacer trampa después está en uno usarlas o no. Yo ponele ese partido ya ganábamos cuatro a uno, me salió reírme pero creo que si estaba cero a cero, si lo gritaba.

E: Si lo gritabas, si te plantabas en la cancha capaz que el árbitro lo cobraba.

P: Sí la dejaba pasar lo cobran, pero bueno en el hockey está como el legado de Vigil viste, que una vez quiso anular un gol por que no era pero como que... no está bien vista la trampa en el Hockey.

E: Pero se usa, se usa como en todos los deportes.

P: Sí

E: Sí bueno, y una de las últimas preguntas ¿qué rédito sacaste como deportista y qué palabras te surgen cuando te dicen deporte?

P: El deporte es prácticamente mi vida o sea todo lo que por ahí hoy tengo y tengo la posibilidad de trabajar dentro del deporte que me formé me lo ha dado la vida deportiva. Yo hoy tengo la suerte de trabajar no sé si suerte o no de trabajar en un club sin ser profe, tratando de enseñar y transmitir todo lo que a mí me enseñaron, pero en sí en mi vida. Yo, hoy vivo del deporte que practico y que me dio tanto, que me dio mucho hoy es mi trabajo, por ejemplo puedo decir que vivo de esto. A mí el club sinceramente me paga.

E: ¡Hay, se cortó!

P: ¿Se cortó?

E: Se cortó pero ahí volvimos está reconectando, no sé porque se está cortando así, a ver. ¿Me escuchas?

P: ¿Qué es llamada común o video llamada?

E: No video llamada

P: Porque veo tu foto solamente, veo tú, veo solamente tu foto de perfil, pero no sé si toqué algo yo, se cortó. Ahí te veo, ahí te veo.

E: ¿Ahí me ves?

P: Ahí sí, te decía yo que a mí el deporte, yo hoy vivo del hockey sin ser profe y que mi curriculum, mi carrera deportiva, por así decirlo, hoy me permite vivir del hockey ayer justamente hablaba con una amiga que tengo que hacer algo porque no sé qué hacer, tengo muchas horas ocio porque en el club yo voy a las noches trabajo de 7 a 10 de la noche en la mañana estoy en un estudio contable hasta la 1:00 Pero entonces yo desde la 1 de la tarde hasta las 6 no sé qué hacer porque vivo en un pueblo Rivadavia, es chiquito.

E: ¡Ah es pueblo! Yo pensaba que era ciudad de Mendoza, ¡pero la pucha se volvió a cortar! Te voy a llamar por teléfono, ahí está Paola ¿me escuchas?

P: Es el internet de acá.

E: Si, porque a mí no me registra mala señal.

P: Es acá en el pueblito, por la hora.

E: Sí claro se están activando todos los adolescentes y los niños

P: Si está amaneciendo

E: la última pregunta ¿qué tiene de juego el deporte que practicas?

P: ¿De juego?

E: De juego, sí.

P: Sí, todo tiene de juego el deporte que hago.

E: Vos como jugadora comentaste que lo tomabas como disfrute, como una diversión como un juego.

Si. Para mí todos los deportes tienen partes de los juegos, ya sea motrizmente no sé en el hockey vos vas a hacer o vas a una pelota dividida y si lo ves a nivel juego, es como que estás jugando una carrera con tu oponente el más veloz va a llegar a la bocha y va a tomar posicionamiento, en habilidades igual el jugador el más hábil el más creativo, es el que va a sacar diferencia.

Y eso te lo va dando el juego, dentro del entrenamiento yo con mi último grupo formativo que tuve de 9 a 10 años trato de que el deporte lo aprendan con juegos, siempre. No generar por ahí esa competencia que la terminas generando, haciendo diferentes actividades pero siempre dentro de los juegos, tratando de que jueguen y que se diviertan y que al deporte en sí y al hockey lo tomen como un juego.

E: Claro, que lo disfruten ¿no?

P: Sí, sí para mí, pasa siempre, siempre paso por ahí y después solo te lleva la competencia, si vos lo disfrutas y lo aprendes jugando porque, es muy amplio el deporte. Y vos me preguntaste de trampa y demás te lo da el juego tiene mucho de eso, te lo da el juego, si vos a los niños no los hace jugar, hoy los niños están las 24 horas con el celular y nosotros a eso no lo teníamos.

Por eso, creo que también ha cambiado mucho las generaciones pero sí, lograr que vengan acá al club sin los celulares, siempre están haciendo tik tok, o tratar de sacarle un poco la tecnología. Que nosotros eso no lo teníamos y tal vez todo eso que yo aprendí, lo aprendí jugando en la placita de mi casa. Bueno, trepando árboles y demás, y después lo llevas al deporte creo que mucho de lo que yo fui como jugadora lo aprendí ahí, con mis amigos y después lo llevé al hockey. La formación de uno viene de ahí, de los juegos que tuvimos en la infancia

E: Paola, el tiempo que vos tenés libres, te tenés que poner a escribir sobre tu carrera profesional.

P: ¡ja, ja! La psicóloga me dijo lo mismo y todavía no arrancó.

E: Bueno, pero a lo mejor, lo que te mande sobre tu biografía deportiva te sirve para empezar a pensarlo y hacerlo.

P: Pero son muchas horas, pero no sé qué hacer esas horas.

E: Claro, porque no te ves en otra actividad que no sea la práctica del deporte, o enseñar el deporte.

P: Sí creo que tengo que buscar algo, tengo que hacer, porque estoy hablando con vos ahora y hoy es sábado y tengo algo que hacer, no puedo quedarme acá en mi casa, me iré a andar en bici o algo.

E: Pero viste que uno busca hacer alguna actividad en movimiento, hay mucha gente que realiza muchas actividades manuales. Bueno Paola, gracias por tu tiempo, nos mantenemos en contacto.

P: ¡Gracias a vos! ¡Chau, chau!, nos hablamos.