JUEGOS NARRATIVOS 2026



Categoría Narrativa Escrita. Educación Media Superior

Mención a la creación: ***El partido que no aparecía en el marcador***	Creadora: **Nahiara Rodríguez Rivero**
Institución: **Liceo N.° 2 de El Pinar, Canelones**	

El partido que no aparecía en el marcador

El gimnasio del liceo siempre permanecía vacío después de las seis de la tarde. Pero en algunas ocasiones, Martina se quedaba entrenando atletismo. No era la más rápida de todo el equipo, ni la que ganaba todas las medallas, de hecho en las carreras importantes solía llegar última. En ella había algo que nadie sabía, podía escuchar sonidos de partidos a pesar de su soledad.

Una tarde, mientras recogía sus cosas, escuchó un ruido extraño, como si una pelota había rebotado en la cancha. Miró hacia atrás y no había nadie. De pronto, escuchó otra vez un ruido, parecía el sonido de unas zapatillas corriendo. Es así, que de repente, sintió una voz:

-¡Falta poco!

Martina se acercó al centro de la cancha y en el marcador electrónico apareció algo imposible:

00:00 EQUIPO LOCAL 0 / VISITANTE 0

Y debajo apareció una frase:

PARTIDO PENDIENTE.

Sorprendida y sin salir de su asombro vio como las luces parpadearon y se apagaron. Inmediatamente, sin poder hacer nada, volvieron a encenderse y se encontró con el gimnasio repleto de gente. Habían jugadores de distintas épocas: algunos con uniformes antiguos, otros con camisetas que Martina reconocía porque los vio en fotografías del liceo. Todos estaban preparados para jugar.

En ese mismo instante, se dio cuenta que nadie podía verla porque una pelota rodó lentamente hasta sus pies, la levantó y el marcador cambió ante los ojos de los espectadores que no entendían nada.

Martina se había convertido en una jugadora invisible que anotaba tantos hasta que una entrenadora, con muchos años de carrera, pudo percibirla y le dijo:

-Este partido lleva años esperando a alguien como tú.

La joven, sin salir de su asombro, le respondió:

-Y ¿qué pasa si pierdo y no emboco?

La entrenadora sonrió y retrucó:

-Nada.

-¿nada?- dijo extrañada Martina.

-Exactamente, este partido no se juega para ganar- respondió con algarabía la entrenadora.

Martina frunció el ceño e insistió:

-Entonces, ¿para qué?

La entrenadora señaló las gradas para demostrarle que todavía quería jugar.

El partido se reanudó. Martina corrió. Y por primera vez no pensó en llegar antes que los demás, ni en las medallas, ni en lo que dirían sus compañeros. Simplemente corrió. Es así, que cada vez que tropezaba, alguien de las gradas golpeaba las manos y cada vez que se levantaba, el marcador sumaba un punto. Los puntos no eran para ningún equipo, eran para ella:

1 punto: por volver a intentarlo.
2 puntos: por no rendirse.
3 puntos: por disfrutar.

Casi finalizando, Martina estaba agotada y recordó que al día siguiente tenía que competir en una carrera. Al verla, la entrenadora le gritó:

-¡No corras para ganar!

Martina respiró profundamente.

-Entonces, ¿para qué corro?

-Para llegar hasta donde tú decidas.

La joven aceleró, cruzó la línea, el marcador quedó en silencio hasta que apareció una última frase:

PARTIDO TERMINADO

Y debajo:

RESULTADO: MARTINA 1 — MIEDO 0

Por último, las luces se apagaron y cuando volvieron el gimnasio estaba vacío, el marcador había desaparecido. Miró el reloj y eran las seis y diez. Solo habían pasado diez minutos.

Al día siguiente se presentó en la competencia, llegó última otra vez, pero, esta vez, cuando terminó la carrera sonrió porque había entendido algo:

Hacer deporte no consiste en ser el primero en llegar, consiste en no abandonar antes de descubrir hasta dónde puedes llegar.

Secretaría Nacional del Deporte

Ministerio de Educación y Cultura

Dirección Nacional de Cultura

INLET Instituto Nacional de Letras

ANEP Consejo Directivo Central

Ceibal

Ministerio de Desarrollo Social

Instituto Nacional de la Juventud