

Aportes para el desarrollo curricular

2001

EDUCACIÓN FÍSICA

EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES
ACERCA DEL JUEGO Y EL "SABER JUGAR"

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Secretaría de Educación
Subsecretaría de Educación
Dirección General de Planeamiento
Dirección de Currícula



ISBN 987-549-007-5

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Secretaría de Educación
Dirección de Currícula. 2001
Hecho el depósito que marca la Ley n° 11.723

Dirección General de Planeamiento
Dirección de Currícula
Bartolomé Mitre 1249 . CPA c1036aaw . Buenos Aires
Teléfono: 4375 6093 . teléfono/fax: 4373 5875
e-mail: dircur@buenosaires.esc.edu.ar

Permitida la transcripción parcial de los textos incluidos en esta obra, hasta 1.000 palabras, según Ley 11.723, art. 10º, colocando el apartado consultado entre comillas y citando la fuente; si éste excediera la extensión mencionada deberá solicitarse autorización a la Dirección de Currícula. Distribución gratuita. Prohibida su venta.

GOBIERNO DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES

Jefe de Gobierno

DR. ANÍBAL IBARRA

Vicejefa de Gobierno

LIC. CECILIA FELGUERAS

Secretario de Educación

LIC. DANIEL F. FILMUS

Subsecretaria de Educación

LIC. ROXANA PERAZZA

Director General de Educación
de Gestión Privada

PROF. MARCELO PIVATO

Directora General
de Planeamiento

LIC. FLAVIA TERIGI

Directora General
de Educación

HAYDÉE CHIOCCHIO DE CAFFARENA

Directora de Currícula

LIC. SILVIA MENDOZA

APORTES PARA EL DESARROLLO CURRICULAR

Coordinación general: Susana Wolman

EDUCACIÓN FÍSICA

EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES ACERCA DEL JUEGO Y EL “SABER JUGAR”

COORDINACIÓN AUTORAL

Adriana Elena

Liliana Díaz

Silvia Ferrari

Eduardo Prieto

PARTICIPARON EN LA ELABORACIÓN DE ESTE TEXTO

Claudio Fabbriatore, Teresa Núñez y Marina Zajdman.

LA EDICIÓN DE ESTE TEXTO ESTUVO A CARGO DE LA DIRECCIÓN DE CURRÍCULA.

COORDINACIÓN EDITORIAL: Virginia Piera.

DISEÑO GRÁFICO Y SUPERVISIÓN DE EDICIÓN: María Victoria Bardini,

María Laura Cianciolo, Laura Echeverría, Gabriela Middonno.

Índice

PRESENTACIÓN 7

INTRODUCCIÓN 11

A JUGAR... PENSANDO... 14

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO 14

PRIMERA PROPUESTA DE TRABAJO 14

SEGUNDA PROPUESTA DE TRABAJO 17

CÓMO JUGAR LOS JUEGOS, UN PROBLEMA DE TODOS 22

1. FUNDAMENTACIÓN DEL TRABAJO 22

2. LA NECESIDAD DE PREGUNTAR Y DEFINIR PARA PENSAR CON MÁS CLARIDAD 22

¿Cuál es el sentido de trabajar la interacción grupal como contenido? 23

¿Qué hacemos con las diferencias? 24

3. LÍNEAS DE TRABAJO PROPUESTAS A LOS CHICOS O “LÍNEAS DE ACCIÓN” 24

4. ETAPAS DE UNA PROPUESTA DE ENSEÑANZA 25

5. LOS JUEGOS PROPUESTOS 26

6. OTROS JUEGOS 34

ABRIENDO LA PUERTITA DE NUESTRO PATIO... 37

1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA 37

2. MI EXPERIENCIA EN LA ESCUELA 37

3. HISTORIA DEPORTIVA FAMILIAR 38

4. QUÉ HICIMOS, ALGUNOS PROYECTOS 40

4.1 Cómo ir creando el puente entre el *handball* escolar

y la posibilidad del *handball* como opción para el tiempo libre 40

4.2 Incorporar el voleibol no fue tarea sencilla en un comienzo... 41

4.3 Enseñando a través de la televisión, de la observación

de algún evento deportivo..., ¿una tarea para el hogar? 43

4.4 La reflexión sobre el mundo de la actividad física y deportiva,

y sobre la propia clase, los propios aprendizajes. Animarse a escribir, a opinar 44

4.5 Los malabares: un nuevo desafío para los chicos y para mí 46

4.6 Otro contenido que podemos enseñar:

los Juegos Olímpicos, historia y actualidad 47

4.7 El deporte y la competencia 47

Presentación

En 1994 se inició desde la Dirección de Currícula el proceso de actualización curricular. Este proceso sostenía la singularidad del Sistema Educativo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y reafirmaba la vigencia del *Diseño Curricular para la Educación Primaria Común* de 1986 asumiendo la tarea de actualizarlo y mejorarlo para que respondiera a:

- La necesidad de optimizar el *Diseño Curricular* como instrumento de trabajo para el docente.
- Los requerimientos que surgen de la Ley Federal de Educación, incluyendo los Contenidos Básicos Comunes.
- Los avances producidos en las didácticas de las áreas.

Los textos editados¹ debían cumplir –y cumplen aún– la función de constituirse en documentos de trabajo para los docentes ya que colaboran en incrementar las capacidades y los recursos de quienes participan del proceso de transformación curricular para acceder a sus fundamentos y evaluar su desarrollo.

Como producto de todo ese proceso de actualización curricular² en 1999 se elaboró el *Pre Diseño Curricular* para EGB 1 y 2. Su presentación al Sistema Educativo se realizó a través de encuentros destinados a supervisores, directivos y docentes de toda la jurisdicción coordinados por integrantes de los equipos que intervinieron en su formulación. Actualmente continúa su difusión en las escuelas a través de la participación de los miembros de las distintas áreas en las Jornadas de Organización Institucional, a solicitud de las instituciones interesadas.

Durante el año 2000 los integrantes de los equipos de la Dirección de Currícula planificaron y llevaron a cabo distintas acciones con el objetivo de elaborar aportes que permitieran tender un puente entre lo formulado en el *Pre Diseño Curricular* y su concreción en el aula: elaboración de propuestas didácticas –algunas se realizaron en las aulas con la colaboración de los docentes de las escuelas–, relevamiento de experiencias que ya se desarrollaban y talleres de escritura con docentes. Estas acciones culminaron con la elaboración de los documentos que integran la serie que hoy presentamos.

La intención que orientó la elaboración de estos documentos es la de colaborar con los docentes de la Ciudad de Buenos Aires en el proceso de apropiación y puesta en práctica del *Pre Diseño Curricular* como instrumento de trabajo profesional. Estos documentos, por lo tanto, intentan facilitar y enriquecer una creciente vinculación de los docentes con las formulaciones allí vertidas.

¹ Aproximadamente 40 documentos de actualización curricular.

² Puede consultarse el disco compacto "Documentos de actualización y desarrollo curricular" y el catálogo que reúne una síntesis de toda la producción, ambos editados por la Dirección de Currícula, entregados oportunamente a las escuelas.

Anticiparemos brevemente el contenido de los documentos de cada una de las áreas para facilitar una visión de conjunto de la serie.

Artes

Se presentan documentos de Música, Plástica y Teatro que contienen propuestas y proyectos diseñados y puestos en marcha por docentes de distintas escuelas de la jurisdicción. Estas experiencias se relevaron a través de entrevistas con docentes, directivos y supervisores con la intención de elaborar documentos que permitieran difundirlas.

En los documentos se presenta, además, una propuesta de organización de la tarea –ilustrada a través de proyectos realizados– y se analizan diversos aspectos que posibilitan la puesta en marcha de las propuestas didácticas.

Los autores de *Música en la escuela: proyectos para compartir* y *Plástica en la escuela: proyectos para compartir* esperan que quienes han decidido "ir más allá" se sientan reconocidos en las experiencias que se presentan, y que quienes piensan "en mi escuela o con mis chicos no se puede" comiencen a imaginar que algunos caminos no son utópicos.

El documento *Teatro en la escuela: proyectos para compartir* se elabora teniendo en cuenta la inclusión de este lenguaje artístico en el *Pre Diseño Curricular* y considerando oportuno difundir prácticas que, de una manera u otra, tomaron ese desafío o enriquecieron las preexistentes. Se presentan algunos proyectos que muestran distintas alternativas para la inclusión del teatro en las escuelas y se reflexiona sobre las condiciones de posibilidad.

Ciencias Naturales

Se expone en *Las fuerzas y el movimiento* el desarrollo de una propuesta de trabajo para el segundo ciclo (4º grado) destinada a la enseñanza de contenidos que se vinculan con el bloque "Las fuerzas y el movimiento" formulado en el *Pre Diseño Curricular* EGB 2. La elección de este bloque se debe a que es poco frecuente el trabajo de sus contenidos en la escuela, por lo cual los integrantes del área se propusieron abordar algunos de estos temas junto con los docentes que llevaron esta propuesta al aula. El enfoque que da marco a este documento sostiene un tratamiento de estos contenidos relevantes de la Física desde una perspectiva descriptiva y cualitativa de los fenómenos, e incluye un trabajo con procedimientos propios del área como la experimentación y el registro de datos. El documento procura comunicar esta experiencia realizada en las escuelas y así extenderla a otros maestros.

Ciencias Naturales e Informática

El documento *Un trabajo compartido entre Ciencias Naturales e Informática: Termómetros y temperaturas. Organización y representación de datos*, relata y analiza una experiencia didáctica realizada por docentes de 5º grado junto con integrantes de los dos equipos. El desarrollo de la propuesta de trabajo responde a contenidos de estas dos áreas. Acorde con lo formulado en el *Pre Diseño Curricular* se incorpora la Informática como herramienta para promover los aprendizajes. Se seleccionaron contenidos de Ciencias Naturales del bloque "Los materiales", específicamente "las interacciones entre los materiales y el calor", cuyo tratamiento plantea una perspectiva que incluye la experimentación. Informática propone trabajar en este proyecto en la organización y la representación de la información apoyándose en la planilla de cálculo. La experiencia se realizó con alumnos que no tuvieron aproximaciones previas a esta herramienta informática. Se ilustra de esta manera la idea de que el aprendizaje conceptual de esta tecnología implica un camino de apropiación generado por necesidades y usos. En el documento se hace explícita la intención de orientar nuevas planificaciones que incorporen gradualmente las propuestas del *Pre Diseño Curricular*.

Ciencias Sociales

Se presenta el documento *Una experiencia de Historia Oral en el aula: las migraciones internas en la Argentina a partir de 1930*. En él se describen y analizan diferentes situaciones de una secuencia de enseñanza implementada en un

6° grado sobre el tema "Migraciones internas"; es decir, la afluencia de personas de provincias argentinas a Buenos Aires a partir de 1930. Tanto en el desarrollo de la experiencia como en su análisis, se intentó especificar algunas propuestas para la enseñanza de las Ciencias Sociales del *Pre Diseño Curricular para la EGB, Segundo ciclo*. Por un lado, se pretendió avanzar en el conocimiento sobre el uso de la Historia Oral en la enseñanza; por otro, se procuró explorar modos de concretar en el aula la enseñanza de conceptos sociales. El documento presenta los avances logrados en estas cuestiones, en relación con algunos de los resultados obtenidos; asimismo incluye testimonios orales y textos que pueden utilizarse para la enseñanza de las "Migraciones internas".

Conocimiento

del Mundo

Se elaboraron tres documentos con propuestas de trabajo para esta área:

Viviendas familiares para primer grado, que brinda algunas actividades desde las cuales los alumnos puedan acercarse a la comprensión de la realidad social de las diversas organizaciones familiares. Abarca temas como: las viviendas familiares en distintas partes del mundo, del pasado en Buenos Aires, las cocinas de antes y de ahora, los espacios en las viviendas y sus funciones.

Juegos y juguetes para segundo grado, que abarca temas como: juegos de distintas partes del mundo, juegos y juguetes del pasado y del presente, ¿cómo se eligen los juguetes?, normas para jugar, los conflictos y su resolución en situaciones de juego, los juegos y el movimiento.

Las plazas de la Ciudad de Buenos Aires para tercer grado, que incluye distintos aspectos a ser desarrollados como: la diversidad de plantas de la plaza; la organización y diferentes usos de las plazas de acuerdo con su ubicación dentro de la Ciudad y sus características físicas e históricas; e historias de las plazas.

Cada uno de estos documentos contiene, además de una serie de variadas actividades para desarrollar, cuadros con las ideas básicas y los alcances de contenido que están involucrados, así como un anexo con una selección de fuentes de información y de materiales para facilitar su puesta en práctica.

Educación Física

Se presentan cuatro documentos: *Experiencias y reflexiones acerca del juego y el "saber jugar"*, *La enseñanza de contenidos de la Educación Física en diversos ámbitos*, *Reflexiones sobre propuestas de enseñanza*, que incluyen trabajos elaborados por docentes de escuelas de nuestra jurisdicción; algunos fueron seleccionados entre los que se enviaron a la Dirección de Currícula y otros fueron elaborados por profesores que asistieron a un taller coordinado por los especialistas del área en el cual se propuso revisar el sentido de lo que se enseña en Educación Física.

El documento que integra dos trabajos: *La planificación docente en Educación Física* y *La relajación, ¿es una capacidad natural o un contenido por enseñar?* fue elaborado por los miembros del equipo. En el primero se plantea una revisión del sentido de la planificación como organizadora de las prácticas, como un instrumento adecuado para la previsión de la tarea docente y se reflexiona sobre algunos criterios para su elaboración y organización. El segundo tiene por objeto esclarecer cuestiones relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje de la relajación y aporta fundamentos, reflexiones y estrategias que enriquecen la tarea del docente.

Educación

Tecnológica

El documento *La hilatura como proceso técnico* presenta una experiencia de desarrollo curricular destinada a ilustrar el modo de llevar al aula uno de los contenidos propuestos en el *Pre Diseño Curricular para la EGB, Segundo Ciclo*: el proceso de hilado. La elección de este tema permitió abordar un contenido poco trabajado en general, y cuyo tratamiento pone de manifiesto la relación existente entre las propiedades de los materiales, las operaciones y las tecnologías empleadas, así como la necesidad de obtener transformaciones eficaces que permitan la obtención de

hilo. Se señala además la importancia de la planificación, se formula una reflexión acerca del sentido de elegir un tema para el desarrollo del área, se transcriben y analizan fragmentos de lo acontecido en el aula.

Formación

Ética y Ciudadana

Presenta una producción en cuatro documentos. Uno de ellos, "*Guía para elaborar proyectos transversales de 4° a 7° grado*", pretende orientar a docentes y directivos en el diseño de *proyectos transversales* que el área propone como una de las modalidades de inserción curricular para segundo ciclo. Allí se define el sentido de lo que se considera "proyecto" y se ejemplifica con el planteo de tres casos hipotéticos de formulación de proyectos transversales en escuelas. Se intenta de esta manera mostrar el proceso de definición que podría desarrollarse en cualquier institución. El objetivo es facilitar la discusión de algunos criterios que conviene tener en cuenta al elaborar un proyecto de Formación Ética y Ciudadana.

Los otros tres, *Propuestas de enseñanza para Segundo ciclo*, contienen un abanico de actividades especialmente diseñadas para la propuesta curricular del área. En todas ellas, la preocupación central es suscitar cambios en las prácticas morales y cívicas, a partir de procesos de reflexión ética y política, del reconocimiento de derechos y responsabilidades en la vida social. Las situaciones presentadas se sustentan en algún tipo de conflicto moral, que desnaturaliza las respuestas habituales y promueve una reflexión sobre distintas alternativas.

Matemática

El documento *Acerca de los números decimales: una secuencia posible* presenta el desarrollo curricular sobre la enseñanza de los números decimales en segundo ciclo, específicamente se llevó a cabo en varios 5°, aunque también se realizó la primera parte en 4° y la secuencia completa en 6°. Los contenidos que se trabajan en esta secuencia son: equivalencias utilizando escrituras decimales en contextos de dinero y medida, relaciones entre escrituras decimales y fracciones decimales; análisis del valor posicional en las escrituras decimales, relación entre el valor posicional de los números decimales y la multiplicación y la división seguida de ceros. Se encontrarán los procedimientos de resolución de los alumnos y los conocimientos que involucran cada uno de ellos, la variedad de notaciones producidas, fragmentos de momentos de las interacciones colectivas promovidas por los docentes y la evolución de los conocimientos a lo largo del transcurso de la secuencia.

Prácticas

del Lenguaje

Presenta documentos en los que se analizan algunos de los momentos de la puesta en práctica en escuelas de la Ciudad de una secuencia didáctica para primer grado centrada en la lectura literaria —en particular, en la lectura de distintas versiones de cuentos clásicos.

Leer y escribir en el Primer ciclo. Yo leo, tú lees, él lee... incluye el análisis y la reflexión con los docentes que participaron en la experiencia de "los detalles" del momento de la secuencia en el que se propicia la lectura de cuentos por parte del maestro: ¿qué cuentos se eligen?, ¿se cambian las palabras difíciles?, ¿qué se hace después de leer?, ¿se prevé leer algunas veces los mismos cuentos?, y ¿qué se les enseña a los chicos cuando se les leen cuentos? También abarca un capítulo en el que se plantea el análisis de la propuesta que facilita la interacción directa de los niños con libros que circulaban en el aula: la exploración de los libros, la elección de los cuentos, las intervenciones de las maestras, el trabajo en pequeños grupos y la lista de los cuentos.

En *Leer y escribir en el Primer ciclo. La encuesta* se analiza el desarrollo de la situación en la que se les brinda a los niños oportunidades de leer textos —títulos de los cuentos que las maestras estaban leyendo en clase— que no estaban directamente relacionados con imágenes a partir de las cuales pudieran anticipar su significado, y de atreverse a hacerlo —como encuestadores— sin saber leer aún en el sentido convencional del término.

Cada documento recoge alguno de los momentos de la secuencia didáctica desarrollada y en ambos se pueden encontrar las voces de los maestros y de los niños.

Introducción

Cuando se presenta un nuevo diseño curricular (o pre diseño como en este caso), es decir cuando llegan a las escuelas prescripciones o sugerencias acerca de qué y cómo enseñar, es inevitable la pregunta... ¿y ahora qué hacemos...?, ¿hay que cambiar todo...?, ¿hay que enseñar todos estos contenidos!?, ¿cómo hacemos para enseñarlos?

Los documentos curriculares tratan de definir, con la mayor claridad posible, una propuesta, un conjunto de ideas que ayuden a "volver a mirar" la Educación Física en la escuela, en el contexto de la formación de los chicos, para revisar los conceptos que tenemos y guían nuestras prácticas.

"Revisar" no quiere decir "desestimar". "Actualizar" no es sinónimo de "lo que estás haciendo ya fue...". Quizás la propuesta sea mirar lo mismo con otros ojos, y desde allí poder seleccionar, modificar, mantener o dejar de lado...

Los documentos curriculares aportan una perspectiva, un "desde dónde" volver a mirar, una ayuda para que la escuela pueda actualizarse y recuperar sentidos.

Cada uno de los profesores tiene una forma de relacionarse con la propuesta: algunos tendrán primero una comprensión global, otros se senti-

rán representados o impactados por alguna de las ideas en particular; a algunos les parecerá mucho y a otros que faltan muchas cosas...

Un punto de partida inevitable es la lectura del *Pre Diseño Curricular*,¹ como una suerte de lente desde el cual se pueden mirar estos documentos y comprender que, básicamente, se instalan en ese lugar tan delicado, difícil y apasionante que es la búsqueda... La búsqueda de las más diversas formas en que pueden llevarse a la práctica, en la clase, en la escuela, algunas de las ideas curriculares; las que más nos convencieron, por las que más nos animamos a comenzar, porque estamos más seguros o porque se convierten en hipotéticas líneas para tratar de solucionar problemas que todavía no sabemos cómo resolver...

En el año 2000, la Dirección de Currícula invitó a los profesores de Educación Física que quisieran enviar sus experiencias escritas, y a los que desearan participar en un taller de escritura conjunta. La condición fue que estos escritos se encuadraran en lo que se llama "desarrollo curricular": una práctica guiada por la lectura de los documentos y que, a su vez, ayude a comprenderlos y a pensar cómo pueden llevarse a la práctica estas ideas.

¹ G.C.B.A., Secretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Currícula, *Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica, Primer ciclo*, 1999.

En los documentos de desarrollo curricular que aquí se presentan, hay muestras de esta búsqueda..., experiencias reales realizadas por profesores reales en escuelas de la Ciudad de Buenos Aires... Van a encontrar "cosas nuevas y viejas", éxitos y dificultades de la práctica docente.

Escribir fue, para todos, una experiencia difícil y satisfactoria: nosotros también, como los chicos, como todos, tenemos que probar que es posible, que somos capaces de hacerlo.

Llegaron a esta Dirección más trabajos que los que aparecen en estos documentos. Muchos colegas comenzaron el taller, no todos lo terminaron. Todos mostraron ganas, esfuerzo y entusiasmo por la tarea de enseñar, y son potenciales autores de próximos documentos de desarrollo curricular.

Aquí estamos con todos los trabajos que deben ser organizados en documentos..., ¿con qué criterio se pueden agrupar? No nos resulta fácil, porque todos pueden ser leídos desde diversos puntos de vista.

Todos muestran que no hay "contenidos por un lado" y "formas de enseñanza por el otro", sino que hay una relación (de la que habla el *Pre Diseño Curricular para la EGB*) entre el contenido y su forma de enseñarlo.

Sus autores muestran formas de incluir las reflexiones de los chicos en la trama del proceso de enseñanza, en ese difícil tejido en el que, de una forma u otra, las respuestas de los alumnos van dando lugar a la construcción de la próxima consigna, que integra los avances y descubrimientos en la propuesta de otro problema por resolver...

Todos, por fin, están orientados por un principio básico: EL DE ENSEÑAR PARA QUE TODOS APRENDAN.

Decidimos hacer un corte, en cierta manera "arbitrario":

- En tres documentos se reúnen las experiencias relatadas, tanto las que fueron enviadas ya escritas, como las elaboradas a lo largo del año en el taller.

- En un cuarto documento se incluyen los trabajos escritos por los miembros de este equipo, que no refieren a experiencias concretas, sino que desarrollan ideas acerca de: "La relajación, ¿es una capacidad natural o un contenido por enseñar?", de Liliana Díaz; y "La planificación docente en Educación Física", de Silvia Ferrari y Eduardo Prieto.

En todos los casos hubo lectura, comentarios, devoluciones y replanteos en un ir y venir de *e-mails* ("tecnología de avanzada", ¡que merecería un trabajo de anecdotario aparte!) entre los autores y el Equipo de Currícula.

En el caso del taller, la discusión y los aportes incluyeron a todos los participantes, en una suerte de apasionante aventura: la de reflexionar sobre nuestras prácticas y hacer posible, entre todos, que las experiencias vividas puedan hoy ser comunicadas. Y también en una tarea que parecía "de nunca acabar".

Es un orgullo presentar estos documentos, en el transcurso de los cuales me he permitido intercalar algunos comentarios.

Todas estas experiencias constituyen un motor en marcha. Muestra gente que hace, en la medida que quiere, sabe y puede, que no es poco en estos días.

ADRIANA ELENA

EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES ACERCA DEL JUEGO Y EL "SABER JUGAR"

Ante una pregunta de Elsi, su profesora de Educación Física, Pablo, un alumno de un jardín de 4 años, dijo: "jugar es ser feliz". Pasó mucho tiempo desde ese día que nos fascinamos tanto por su definición... Y pasaron también muchas oportunidades de compartir observaciones y discusiones antes de darnos cuenta de que, por lo menos en las clases de Educación Física, jugar no era siempre, o no era para todos, "ser feliz", como afirmaba Pablo. Desde cierto punto de vista, aún sin explicitarlo, quizás estos trabajos apunten a que se haga realidad la definición de Pablo: si logramos en las clases que nadie se sienta marginado y "fuera de juego", si aportamos a una visión del "saber jugar" que no esté centrada en "ser de los más habilitados" sino en participar, disfrutar, compartir y aprender en el juego. Lo que planteamos dista mucho de ser un soñador "basta de enojos e insultos"; es un "podamos enfrentar los problemas y conflictos del juego" sin dejar a nadie afuera.

Este sentido del saber, poder y querer jugar se enseña desde que los chicos ingresan a la escuela.

A jugar... pensando...

En el siguiente trabajo, un profesor de Educación Física confirma que es posible compartir desde pequeños la reflexión como parte del aprender a jugar; y la idea del juego como construcción conjunta de resoluciones. (Invitamos a observar la forma en la que va "tejiendo" las ideas de los chicos, las preguntas y las situaciones problemáticas...)

PROFESOR: CLAUDIO FABBRICATORE
ESCUELA N° 7, DISTRITO ESCOLAR 12° "JORGE NEWBERY"
GRADO: 3°

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

Se trata de un grupo que demuestra mucho interés y participa activamente proponiendo juegos y actividades. No es muy numeroso: alrededor de 20 alumnos. Son capaces de reflexionar y verbalizar todo aquello que se realizó en la práctica, integrando los aspectos cognitivos del aprendizaje.

"El saber y el poder no es exclusiva propiedad del docente. La clase coordinada por el docente es un ámbito donde los niños pueden aprender tanto del docente como de las situaciones que

éste propicie para el intercambio de saberes entres pares." Estas ideas del *Pre Diseño Curricular*² fueron las que me llevaron a proponer otras formas de trabajo, distintas de las que yo venía desarrollando. Me interesó especialmente la posibilidad de presentar situaciones de juego y a partir de ellas reflexionar con los chicos acerca de qué tácticas utilizaron, para resolver los problemas que les iba presentando el juego, y el porqué de ellas.

PRIMERA PROPUESTA DE TRABAJO

Los contenidos a enseñar fueron "Juegos en bandos o pequeños grupos que requieran lanzamientos" y "Reflexión y verbalización de los

tipos de resolución adoptados para las diferentes situaciones de juego".

² *Ibid.*

Les propongo el juego "Arco a arco". Es un juego de 2 vs. 2, en el que cada equipo tiene un arco y un campo propio. Una línea en la mitad de la cancha delimita el campo de cada equipo, y no puede ser sobrepasada. Debe lanzar un equipo por vez; y dentro de cada equipo, una vez cada uno. Pueden desplazarse libremente por su campo; los dos pueden atajar para defender su arco.

La consigna para ellos es que juegan dos contra dos. Que el juego consiste en convertir goles en el arco contrario, lanzando con la mano sin sobrepasar la línea que divide el campo. Cada equipo debe tirar una vez. Los compañeros de un mismo equipo deben turnarse para tirar una vez cada uno. Los dos jugadores pueden atajar. El equipo que más goles convierte gana.

Los chicos comienzan a jugar sin dificultad en cuanto al cumplimiento de las reglas y la comprensión del juego. Observo que no muestran una sola forma de tirar. Algunos tiran con una mano, otros con dos y otros haciendo prácticamente rodar la pelota sobre el piso lanzando con la palma de la mano hacia arriba. En ese momen-

to pensé: "... ¿les digo que la mejor forma de tirar es hacerlo con una mano sacando la pelota por arriba del hombro?". Al dudar, recordé la necesidad de que el chico primero explore distintas posibilidades de lanzar, para después elegir la que más le resulte. Pude entonces contenerme y evitar intervenir en ese momento dándole la "recepta" de cómo tirar al arco.

La propuesta metodológica del Pre Diseño Curricular prioriza el aprendizaje exploratorio en la enseñanza de las habilidades motoras básicas abiertas, puesto que da lugar a un proceso de invención y de elaboración, que supera el concepto de simple repetición de un modelo, poniendo en juego mecanismos de resolución o elaboración cognitiva de las situaciones.

Al transcurrir el juego los chicos fueron cambiando la forma de lanzar; algunos optaron por tirar sacando la pelota de arriba del hombro y con una mano.

Al terminar el tiempo de juego (10 minutos aproximadamente), nos sentamos a conversar sobre lo que habían hecho.

VOCES

DOCENTE. — ¿Cómo hicieron para lanzar?

ALUMNO. — Yo, si los dos estaban en el medio, tiraba a las puntas.

ALUMNO. — Yo hacía que tiraba para un lado (acompañando con el gesto de la mano) y tiraba para el otro.

DOCENTE. — Lo engañabas...

ALUMNO. — Sí, lo engañaba.

DOCENTE. — ¿Y cómo se llama eso?

ALUMNO. — Un amague.

En ese momento me doy cuenta de que me encontraba indagando sólo sobre los aspectos tácticos de los lanzamientos realizados. A continuación busco indagar sobre las formas de reali-

zación de las habilidades motoras generales o básicas, ya que en estas situaciones las habilidades motoras generales se dan dentro de un contexto táctico estratégico.

DOCENTE. — Pero, ¿cómo tiraban?, ¿de qué manera?

ALUMNO. — Yo tiraba así, con dos manos.

ALUMNO. — Yo tiraba con una mano.

DOCENTE. — Bueno, parate allá y mostrame cómo tirabas (se aleja con la pelota y lanza con un tiro semejante a un tiro sobre hombro).

ALUMNO. — Yo también tiraba así para darle más fuerza.

DOCENTE. — ¿Sería un tiro lanzado desde el hombro?

ALUMNO. — Sí, desde el hombro.

DOCENTE. — ¿Quién tiraba de otra manera?

ALUMNO. — Yo tiraba como boliche (comenta un alumno de origen peruano).

DOCENTE. — ¿Boliche es lo que nosotros llamamos *bowling*?

ALUMNO. — Yo también tiraba como boliche.

DOCENTE. — Bueno, en la próxima clase, cuando volvamos sobre este juego, van a poner atención en probar los distintos tipos de tiros y pensar en cómo atajan esos tiros.

Segunda clase

Comienzo recordándoles la tarea que había quedado pendiente de la clase pasada y empiezan a jugar. Pongo atención en la forma de atajar y observo que algunos atajan también con los pies.

Otros, un compañero más adelantado; y otro, más atrás. Al terminar el juego nos sentamos y les pregunto:

DOCENTE. — ¿Se fijaron cómo atajaban?

ALUMNO. — Sí, nosotros atajamos, yo más adelante y él más atrás. Porque así, si yo no la atajaba y la pelota seguía, él la podía agarrar. Pero si yo estoy contra el arco y la pelota me pasa, no la puedo parar. (*"Aquí aparece otra resolución táctica estratégica elaborada por los chicos".*)

DOCENTE. — Yo vi que algunos atajaban con el pie.

ALUMNO. — Sí, yo, cuando me tiraban de boliche por abajo, la atajaba con los pies.

Al finalizar la clase me quedé pensando... de haberles dicho desde el vamos la forma en que tenían que tirar, quizás no hubiera aparecido el tiro "de boliche" y quizás tampoco hubiese surgido la acción de atajar con los pies. La posibilidad de exploración, considerada prioritaria por el *Pre Diseño Curricular* para el aprendizaje de las habilidades motoras básicas abiertas, permitió la aparición de diversas formas de lanzar; lo que

dio lugar a diferentes resoluciones en el momento de atajar.

El Pre Diseño Curricular destaca la importancia de que el niño disponga de la mayor cantidad de aprendizajes variados, para ponerlos en juego ante las nuevas situaciones que deba resolver, redundando en una mayor disponibilidad de los aprendizajes.

SEGUNDA PROPUESTA DE TRABAJO

En la segunda propuesta con este grupo planteo como contenido: "Juegos en pequeños grupos con pase y recepción en situación de oposición"

y "Reflexión y verbalización de los tipos de resolución adoptados para las diferentes situaciones de juego".

Primera clase

El juego elegido es una suma de pases 3 vs. 3, ó 4 vs. 4. Cada equipo debe intentar realizar cinco pases seguidos; cada vez que lo logra suma un punto, y le corresponde sacar al otro equipo. Si pierde el control de la pelota, la cuenta vuelve a cero. Si se produce una infracción contra el equipo que controla la pelota, la cuenta continúa. No pueden correr con la pelota, sólo caminar dos o tres pasos.

La consigna para los chicos es la siguiente: "Vamos a jugar una suma de pases 3 vs. 3. Cuando un equipo tiene la pelota, debe intentar sumar pases sin que el equipo contrario se la saque. Si logran sumar cinco pases seguidos, es un punto para el equipo. Cuando el otro equipo recupera la

pelota, intenta hacer lo mismo. Cuenten en voz alta cada vez que sumen un pase."

A mi entender era la mejor manera de proponer un juego de oposición, por equipos, en un mismo campo de juego, donde la situación de aprendizaje estuviera centrada en el pase. Así podría evitar el pique de la pelota, el traslado con las manos y el excesivo contacto personal. Pero eran demasiadas reglas para entenderlas y ponerlas en práctica todas juntas. Entonces la primera consigna fue de introducción al juego, con las mínimas reglas.

Al comenzar la actividad, organizada en tres grupos de juego simultáneo, observo que algunos interrumpen el juego y me consultan.

VOCES

ALUMNO. — Profe, ¿no que después de sumar un punto saca el otro equipo?

DOCENTE. — Sí, saca el otro equipo.

ALUMNO. — Profe, ellos se pasan la pelota de mano en mano sin soltarla.

DOCENTE. — No vale, para que sea un pase debe soltarla, lanzarla de sus manos hacia las manos del compañero.

A los cinco minutos los reúno para evaluar cómo se desarrolla el juego.

DOCENTE. — ¿Qué es lo que les resultó más difícil?

ALUMNO. — A mí me roban siempre los pases.

ALUMNO. — A mí los del otro equipo me agarraban o me empujaban para sacarme la pelota.

DOCENTE. — ¿Cómo podrían hacer para que cuando pasen la pelota no la roben?

ALUMNO. — Pasarle al que está solo.

DOCENTE. — Y con respecto a lo que dijo Matías. En los partidos de fútbol, ¿qué se cobra cuando un jugador le quiere sacar la pelota a otro agarrándolo o empujándolo?

ALUMNO. — Sí, *foul*.

DOCENTE. — Bueno, acá también cuando alguien empuja o pega, cobramos *foul* y saca el otro equipo. Y traten de fijarse quién está solo para pasársela.

Voy recorriendo y observando los distintos sectores de juego y uno de los grupos plantea una duda:

ALUMNO. — Profe: cuando me hacen un *foul*, tengo que empezar la cuenta de cero.

DOCENTE. — No, la cuenta continúa. Si vos habías sumado dos pases, el próximo que hagas va a ser el tercero.

A los cinco minutos los vuelvo a reunir y pregunto:

DOCENTE. — ¿Pudieron pasarle la pelota al que estaba solo?

ALUMNO. — Lo que pasa que es muy difícil encontrar a alguien solo.

ALUMNO. — Hay que moverse para quedar solo.

ALUMNO. — Pero Lucas agarraba la pelota, salía corriendo y no le pasaba la pelota a nadie y así no sumamos pases.

DOCENTE. — Ahora cuando vuelvan a jugar, incorporamos la siguiente regla: no vale correr con la pelota en la mano. Y traten, cuando tienen la pelota, de observar quién está solo y cuando la pelota la tiene el compañero, moverse para estar solo.

Al observar el desarrollo de los juegos, encuentro mayor movilidad en los chicos para intentar recibir el pase del compañero. El haber incorporado la regla por la cual no podían correr con la pelota, produjo un cambio táctico: los que no tienen la pelota deben moverse más para poder generar opciones de pase. Al término de la clase los reúno:

DOCENTE. — ¿Cómo jugaron esta vez? ¿Pudieron pasarla mejor?

ALUMNO. — Pudimos hacer más pases.

ALUMNO. — No me la robaron tanto como antes.

DOCENTE. — Para la próxima clase vamos a pensar cómo hacen para pasar la pelota y cómo hacen para poder recibir el pase del compañero.

Segunda clase

Al comenzar la clase les recuerdo que vamos a jugar una "suma de pases" y que traten de pensar en cómo hacen para poder pasar la pelota, y en qué acciones realizan para poder recibir. Comienza el juego y al poco tiempo de jugar observo que no se producen tantas discusiones sobre lo que corresponde cobrar, sino que pueden jugar en forma más fluida. Ponen mayor

atención en el juego en sí. Se escucha contar en voz alta los pases que van haciendo, y los festejos por los puntos conseguidos. No hay tantos gritos ni enojos, sino lamentos por el pase que no llegó a destino, o la pelota que se cayó. O la satisfacción por el pase cortado o la pelota recuperada. Al terminar, los reúno para tratar de indagar sobre el juego.

DOCENTE. — ¿Qué hacen cuando un compañero de ustedes tiene la pelota, para poder recibir el pase?

ALUMNO. — Yo voy a los lugares libres.

DOCENTE. — ¿Cómo es eso?

ALUMNO. — Sí, si están todos por acá, por ejemplo, yo me voy a un lugar vacío donde no haya nadie y ahí me la pasan.

DOCENTE. — ¿Cómo hacen para pasarla cuando ustedes tienen la pelota?

ALUMNO. — La pasa alto por arriba.

DOCENTE. — ¿Por arriba de quién?

ALUMNO. — Por arriba de los contrarios, al fondo.

ALUMNO. — Yo no porque eso es peligroso.

ALUMNO. — Yo hacía que le iba a pasar a uno y le pasaba a otro.

DOCENTE. — ¿Y como sería eso? ¿Un amague?

ALUMNO. — Sí, le amagué.

DOCENTE. — Y cuando la pelota la tiene el otro equipo, ¿ustedes qué hacen?

ALUMNO. — Yo me alejo para marcar.

DOCENTE. — No entiendo cómo es eso de que me alejo para marcar... (no hay otras precisiones por parte de los alumnos, y ya nos encontramos finalizando la hora). Bueno, para la próxima clase, vamos a prestar atención para ver cómo hacen esto que dijeron de marcar. Y a la vez ver cómo se las arreglan para poder recibir la pelota, cuando los marcan a ustedes.

Tercera clase

Volvemos a jugar una "suma de pases", les recuerdo que quedó pendiente la forma de marcar y a la vez pensar cómo se movían para recibir cuando los marcados eran ellos. Comienzan a jugar la suma de pases y observo movimientos más precisos para alejarse de una marca y recibir;

la posición de los marcadores colocándose por delante del posible receptor; receptores que vuelven a cambiar de posición para intentar recibir de nuevo. Al terminar el juego los reúno para seguir indagando sobre cómo hacían para marcar y qué hacían cuando los marcaban.

DOCENTE. — Bueno, pensaron ¿cómo hicieron para marcar?

ALUMNO. — Sí, marcamos uno a cada uno. Yo marcaba a Rodrigo, Matías a Ezequiel y Diego a Alejandro.

DOCENTE. — ¿Qué otra cosa intentaron?

ALUMNO. — Había que ponerse adelante para marcar.

DOCENTE. — ¿Delante de quién?

ALUMNO. — Delante del que marcabas, para que no se la pasen.

DOCENTE. — ¿Y cuando los marcaban a ustedes así?

ALUMNO. — Primero te ponías atrás y luego adelante para poder recibir.

DOCENTE. — Eso sería anticiparse a la marca.

ALUMNO. — Sí, nos anticipamos.

Luego de completar esta secuencia de clases y evaluar el proceso de aprendizaje, considero que fue muy positivo propiciar en el grupo la reflexión sobre las distintas formas de resolver las situaciones del juego. Fue importante que hayan jugado más de una vez los juegos propuestos, pues permitió reelaborar las situaciones jugadas y volverlas a jugar a partir de los conceptos aprendidos en el

intercambio entre alumnos y docente. Estas dos instancias: resolver situaciones y darse cuenta a través de la verbalización y la reflexión dieron mayor significatividad al aprendizaje. Aprendieron conceptos como marcar, amagar, anticipar, espacios libres, etc., que les servirán de base para el aprendizaje de otros juegos más complejos y aun para el futuro aprendizaje de los deportes.

Los trabajos reunidos en este documento intentan dar un ejemplo sobre la validez de la hipótesis de Claudio. Es interesante observar los diálogos y compararlos con otros comentarios que, seguro, hemos escuchado más de una vez: una cosa es que los chicos puedan decir "lo que pasa es que es muy difícil encontrar a alguien solo", como una forma de analizar la característica de la situación que les presentó el profesor, y otra es que ante un problema digan "lo que pasa es que éste no sabe atajar...", lo que prácticamente niega la idea de "compartir y tener en cuenta al otro", que es la base del juego, tanto como su propia responsabilidad en las dificultades. En este relato y en sus comentarios, se nota una tendencia, una intención, de enseñar en un sentido.³ Para ser más gráficos, podemos encontrar diferencias entre:

Los saberes lúdicos de los chicos después de un primer ciclo en el que aprendieron a reunirse y conversar sobre las diversas formas de resolver los problemas que les presenta el juego, en especial lo que significa:

- observar problemas,
- buscar soluciones,
- reconocer la posible variedad de las mismas.

Y los saberes que tienen después de una experiencia de jugar y "arreglárselas solo", casi como concibiendo el juego como una yuxtaposición de resoluciones personales. En este caso, "el que tira fuerte" o "el que corre fuerte", los muy habilidosos, son estrellas indiscutidas aun en los juegos en los que su habilidad preponderante no es decisiva.

En esta última línea está, creo, esa importancia desmedida que tiene para los chicos jugar con "el mejor" ("si no estoy con él no juego...", "¡uh!, ¡vamos a perder!") que define, desde un principio, una composición del equipo que tiene "jugadores" y "espectadores dentro de la cancha".

³ Véase "Sentido formativo de la Educación Física en la escuela", en *Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica. Marco General*, G.C.B.A., Secretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Currícula, 1999, pág. 101.

El Pre Diseño Curricular sostiene que:

- jugar implica un desafío, la superación de una dificultad;
- jugar implica la comprensión de un sentido, en cuanto al objetivo, a los problemas y al tipo de resolución;
- jugar implica organizarse, dialogar, hacer acuerdos, aprender a comunicarse en diversos códigos;
- jugar implica ajustarse a reglas;
- jugar implica que todos jueguen, reconociendo y respetando las diferencias.

Es indispensable que los niños se reconozcan y sean reconocidos como competentes ante tareas y juegos que se presenten en las clases de Educación Física: es la base para que no haya niños que digan "yo no sirvo para esto", o que haya niños en los campos de juego... pero sin jugar verdaderamente.

Las ideas que Claudio eligió, que el *Pre Diseño Curricular* propone como "brújula orientadora" de las propuestas de enseñanza, van tejiendo una "red de seguridad" —como dice Delia Novoa en otro trabajo incluido en esa serie—, una base que sostiene la enseñanza de otros contenidos, que prepara a todos para su aprendizaje. "(...) esa red de seguridad construida desde el primer ciclo asegura la posibilidad de aprendizaje en el tercer ciclo, por lo que se constituye en una forma privilegiada de asegurar una Educación Física para todos."⁴

También, desde otra óptica, puede decirse que estamos hablando de la necesidad de secuenciar contenidos, de saber que es indispensable que los chicos hayan aprendido "tales cosas" para poder enseñar "tal otra cosa".

Resulta apasionante este juego de analizar los trabajos y ver cómo ciertas cuestiones categorizadas como "didácticas" (como la idea de secuencia) están profundamente unidas a ciertas cuestiones categorizadas como "propósitos generales" (como el derecho a la educación). Es más, es la evidencia concreta de esa relación indispensable entre el ejemplo concreto y su marco teórico, porque no se puede concebir uno sin el otro, porque uno da sentido al otro. Es una muestra, en pequeño, de la relación dialéctica que hay entre la teoría y la práctica. (Les sugerimos que consulten el *Pre Diseño Curricular* porque ayuda a comprender mejor estos relatos, sobre todo en una cultura profesional como la nuestra que abrevó en bibliografía cargada de "actividades", las cuales, la mayor parte de las veces, no explicitan el marco teórico que las sustenta.)

⁴ Véase "Ensayos sobre el planteo de algunas situaciones problemáticas", texto elaborado por Delia Novoa, en *Educación Física. Reflexiones sobre propuestas de enseñanza*, documento de esta misma serie.

Cómo jugar los juegos, un problema de todos

PROFESORA: TERESA NÚÑEZ
ESCUELAS N° 8 Y N° 13. DISTRITO ESCOLAR 2°
GRADO: 5°

1. FUNDAMENTACIÓN DEL TRABAJO

Considerando que la escuela tiene la responsabilidad de: *"sostener el espacio de elaboración de los propios juegos, la búsqueda y el encuentro de acuerdos, la construcción y la valorización de las reglas, generando nuevas instancias de reflexión grupal ante los diferentes conflictos"*,⁵

con este trabajo quisiera compartir con otros docentes algunas experiencias en la que los chicos juegan, anticipan, organizan y cuentan sus acciones individuales y grupales con el objeto de resolver "entre todos" lo que se les propone hacer.

2. LA NECESIDAD DE PREGUNTAR Y DEFINIR PARA PENSAR CON MÁS CLARIDAD

JUGAR...

- ¿Se juega sin pensar, sin organizarse, sin reglas, sin sensación de placer, sin sensación de "éxito", sin aprender "algo"?
- ¿Qué es importante? ¿Ganar en el juego o que la sensación de placer sea tan intensa que aquello de ganar deje de importar, o ambos a la vez?
- ¿Se puede jugar sin dedicar tiempo a ello? ¿En cualquier espacio?
- ¿Y qué hablar del juego repetido una y otra vez reeditado como nuevo con cada grupo?

ÉXITO...

- ¿Qué es tener éxito en un juego?
- ¿Es ganarle al otro?
- O decir: "¡lo logramos!"
- ¿O ambos a la vez?

APRENDER...

- Queremos cambiar la idea de que sólo el maestro sabe y que sean todos los que aportan al aprendizaje. Este es uno de los ingredientes que convierte a los aprendizajes en significativos: lo grupal, el nosotros.

⁵ Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica, Primer ciclo, op. cit.

- ¿Qué pueden aportar los juegos a estos aprendizajes significativos?
- ¿Cómo pueden estos juegos integrarse, transferirse a la vida cotidiana y a lo que el imaginario colectivo piensa como cosas "serias"?
- ¿Se puede conseguir que los chicos logren integrar estos mecanismos de acción grupal, a toda su vida de relación y a los aprendizajes cotidianos?
- Cuando los chicos juegan, ponen en acción todo lo que saben y son, lo que han ido construyendo en sus aprendizajes anteriores. Y continúan construyendo y dando nuevos significados a los apren-

dizajes cuyo contenido parecería el mismo de ayer.

PROYECTO...

- ¿Se aprende a proyectar sólo cuando se es adulto siguiendo las indicaciones de un libro?
- ¿O la Educación Física podría aportar su cuota para que los chicos empiecen a pensar que proyectar juntos tiene sentido, sirve para mejorar la acción (cualquiera que ésta fuera) y entonces será una realidad cotidiana de los adultos del mañana esto de proyectar y ponerse de acuerdo?

IDEAS PARA ENRIQUECER LAS DEFINICIONES

ESTRATEGIA: Táctica. Maniobra. Habilidad para dirigir un asunto. Destreza.
(Este aparentemente sería el tema del que hablo.)

ESTRATEGEMA: Usar muchas estrategias. Ardid. Treta: Astucia.
(Ya veremos cómo juega esto en la realidad, para este tema del que hablo.)

Las profesoras María Andrea Díaz y Angela Aisenstein⁶ señalan que estrategia y táctica no son conceptos idénticos: "el primero se refiere a las acciones que reúnen las siguientes características: 1) intentar conseguir un objetivo principal, 2) planificar previamente la actuación a corto, medio y largo plazo, 3) abordar la globalidad de los aspectos que intervienen. La táctica se caracteriza por: 1) atender a un objetivo parcial, 2) su esencia es la lucha cuerpo a cuerpo, 3) la actuación está determinada en buena parte, por la actuación del oponente".⁷

¿CUÁL ES EL SENTIDO DE TRABAJAR LA INTERACCIÓN GRUPAL COMO CONTENIDO?

Al ser nuestra vida una serie de sucesos en los que nos comprometemos individual y grupalmente, ¿por qué no tomar los juegos como un recurso más para acercar a los chicos al reconocimiento de la acción individual y su aporte a lo grupal, organizar juntos las acciones, obrar de acuerdo con lo decidido, reflexionar sobre lo actuado y disfrutar del "lo logramos" o bien "¿qué nos pasó?". Del mismo modo, los profesores pensamos estrategias para que nuestro trabajo adquiera el sentido que debe tener (¡y nos

equivocamos tantas veces!) porque es fantástico sentir al salir de una clase "lo logramos: esto salió bien", o "¿qué paso acá?". Este **no** es un contenido sencillo, realmente creo que es uno de los más complejos que debemos enseñar; se encuentra explicitado en el *Pre Diseño Curricular, Segundo ciclo*, página 322:

- "Resolución de conflictos sin intervención del docente o con su mediación".
- "La organización para jugar en el grupo o en el equipo sin la intervención del adulto".

⁶ Véase "Estrategias didácticas en Educación Física", en *Novedades Educativas*, Buenos Aires, julio de 1996, pág. 14.

⁷ Véase "Construyendo la táctica", en *Educación Física. Documento de trabajo n° 4*. Actualización Curricular, G.C.B.A., Secretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Currículum, 1997, pág. 107.

- *"La posibilidad del grupo de organizarse para un juego o una propuesta del docente sin su intervención".*
- *"Anticipación de la organización táctica para un juego en la programación de acciones según las características del adversario".*
- *"Anticipación de la organización táctica para un juego con la intención de provocar acciones en el oponente".*

En la página 320, leemos:

- *"Reconocimiento y valoración de la importancia de los diversos roles para el logro de objetivos comunes".*

En la página 321, leemos:

- *"Reconocimiento de las ventajas de la diversidad para la complementación en los roles de un juego".*

¿QUÉ HACEMOS CON LAS DIFERENCIAS?

La jerarquía de roles que los chicos proponen y aceptan ocupar según el juego del que se trata, tiene que ver con la representación que cada uno tiene de sí mismo, de sus compañeros y la que el grupo asigna a cada uno de sus integrantes.

Todos los chicos, sin diferencias, tienen derecho a aprender, a tener un lugar dentro del

grupo, a poder hacer y decir, a escuchar y ser escuchado, a ser reconocido por sus valores propios. Por eso este tipo de planteo puede ir abriendo caminos en la tarea cotidiana para revisar esas jerarquías, prejuicios y discriminaciones que, de hecho y constantemente, se producen sin que nosotros accionemos de algún modo en ellas.

La idea de que en los grupos hay chicos más rápidos o más hábiles nos propone la presencia de su opuesto: "los que no les salen tan bien las cosas", porque no son tan rápidos o hábiles como aquéllos. ¿Por qué no pensar en chicos diferentes, con diferentes tiempos? ¿Qué hacemos con esas diferentes posibilidades en los juegos, en la clase de Educación Física..., en la escuela?

Para no considerar este tema cotidiano como una situación inevitable, deberíamos pensar en formas de trabajo que permitan a los chicos reírse, hablar, decidir y actuar juntos. Y **"juntos" no quiere decir que todos deban manifestarse de igual forma que su compañero, sino que sean iguales ante el derecho a asumir un rol con sus deseos y posibilidades.**

3. LÍNEAS DE TRABAJO PROPUESTAS A LOS CHICOS O "LÍNEAS DE ACCIÓN"

Se tratará de enseñar a los chicos a ver los juegos, aun los más conocidos, como un problema a resolver entre todos. Para eso se les propondrá:

- Que puedan jugar muchas veces y muchos juegos.
- Que puedan lograr una organización interna para el cumplimiento de las consignas.
- Que hablen en el grupo de los problemas que habría que resolver en los juegos propuestos.
- Que imaginen, se organicen y piensen alternativas de solución a estos problemas, precisando proyectos de acción ("planes").
- Que puedan ponerlos en acción.
- Que puedan revisar lo actuado y contarlo, verificando si pudieron cumplir lo que habían pensado.
- Que hagan un ejercicio permanente de la verbalización de la acción.
- Que puedan ver las otras alternativas de solución propuestas.

- Que puedan escribir sobre lo que realizaron (en el mejor de los casos).
- Que puedan pensar estratégicamente las acciones, para que la sensación de éxito esté en "lo logramos" y no sólo en "ganamos".

¿QUÉ NECESITAMOS?

UN TIEMPO, UN ESPACIO Y UN PROFESOR
DISPONIBLES PARA QUE LOS CHICOS
PUEDAN ORGANIZARSE Y JUGAR.

Ideas para reflexionar con los chicos

- ¿Cómo podemos lograrlo?
- ¿Qué puede hacer cada uno en lo que se ha organizado entre todos?
- ¿A qué nos comprometemos cuando aceptamos un rol en el grupo?
- ¿Puede el grupo decidir cuál será mi rol en la acción? ¿Cómo lo decide?
- ¿Qué es "entre todos"?
- ¿Qué es planificar juntos?
- ¿Qué puedo hacer solo y qué "con otros"?

4. ETAPAS DE UNA PROPUESTA DE ENSEÑANZA

De alguna manera se ha ido armando una propuesta didáctica para el tratamiento de los juegos, que aquí se esquematiza, a los efectos de marcar momentos que no deben faltar. En la acción real, esto deja de ser un argumento escrito para adquirir la vida propia que le imprimen los protagonistas.

PRIMERA ETAPA

- Presentación somera del juego y sus reglas básicas.
- Organización espacial del juego en un dibujo (u otra forma) y de los equipos (otro problema para resolver).
- Jugar sin más.

SEGUNDA ETAPA

Alternativa 1

- Pedir que vayan pensando qué problemas les parece que hubo durante el juego.
- Ayudar a precisarlos.
- Proponer que cada grupo imagine alternativas de solución y las ponga en práctica.

Alternativa 2

(para plantear a los equipos antes de jugar)

- Cómo organizar los roles según el planteo del juego, el espacio disponible y organizado, la cantidad de oponentes y el objetivo a cumplir. Permitirles primero organizarse solos y paulatinamente ir ofreciendo alguna sugerencia para mejorar la organización grupal, si la participación de unos inhibiera la de otros.
- Deben pensar un "plan" para poder cumplir con el objetivo.
- Optar por uno de los planes que se propongan, si hubiera más de uno.
- Llevarlo a la acción.
- O bien: jugar y reorganizarse en medio del juego pidiendo "minuto" para poder probar otro de los planes que se habían propuesto, o reorganizar la acción en el momento de acuerdo con lo que ven en sus oponentes.

TERCERA ETAPA

(que se repite cada vez que sea necesario, después de jugar, y puede adoptar las formas que cada uno imagine según el juego y la acción que se desarrolle).

- Les propongo, como primer paso, que se reúnan con un compañero y se cuenten qué rol cumplió cada uno. En un primer momento, en general, y según mi experiencia, los grupos tienden a reunirse por afinidad, espontáneamente y allí algunos hablan y no se escuchan entre sí, y otros se miran y tardan para encontrar qué decir; pero a medida que pasa el tiempo pueden hacerlo.
- Les pido que expliciten cuál era el plan que creen tenían sus oponentes; y a éstos, si hay coincidencias y/o diferencias con lo que cuentan sus compañeros.
- Luego les pregunto cómo habían pensado actuar con el objeto de cumplir el rol asignado y si pudieron hacerlo así.

A veces es difícil mantener la calma y dejar que esto se vaya dando en el tiempo. En mi caso debo luchar con mi impaciencia natural, remitirme a organizar la puesta en común haciendo que se escuchan y guiar el análisis de los sucesos. Además, ¿qué hacer con las diferencias entre ellos? Este es un verdadero problema cotidiano, ¿no?

CUARTA ETAPA

- Dejar pasar unos días y volver a jugar el mismo juego. Recordar que a los chicos les gusta repetir los juegos que ya conocen. Y seguirán aprendiendo de ellos.

Para nosotros, los profesores: Ante cada juego seguramente surgirán nuevas y diferentes preguntas que podamos hacer para enfrentar a los chicos con su imaginación, su pensamiento, su proyecto, su acción, las consecuencias de su acción, etcétera. Cada variable que movamos de un juego transformará la acción que proponemos y, por ende, la respuesta del grupo. Habrá motivaciones nuevas para lograr más habilidad y destreza en esto de PROYECTAR Y ACCIONAR JUNTOS. Desde un simple "todos contra todos", pasando por los relevos, hasta un deporte, conllevan organización, estrategia, dentro de reglas establecidas de antemano.

Trataré de dar algún ejemplo desarrollado y con registro de las respuestas de los chicos ante los cambios de variables y ante las preguntas que van surgiendo de esa acción, en la realidad del patio escolar. Voy a relatar algunos de los juegos que propongo a 4º y 5º grado en pos de este objetivo y en los que evito, si es posible, usar pelotas, aunque podría jugarse con ellas. Es interesante probar lo que pasa cuando no las usamos.

5. LOS JUEGOS PROPUESTOS

Guerra de piratas

El juego consiste en entregar a los piratas tantas tapitas de colores (tesoro) como niños juegan de piratas, los que deberán transportarlas desde la isla

de los piratas hasta la isla del tesoro. Los bucaneros serán los encargados de interceptar ese transporte para quedarse con el tesoro de los piratas.

Reglas del juego

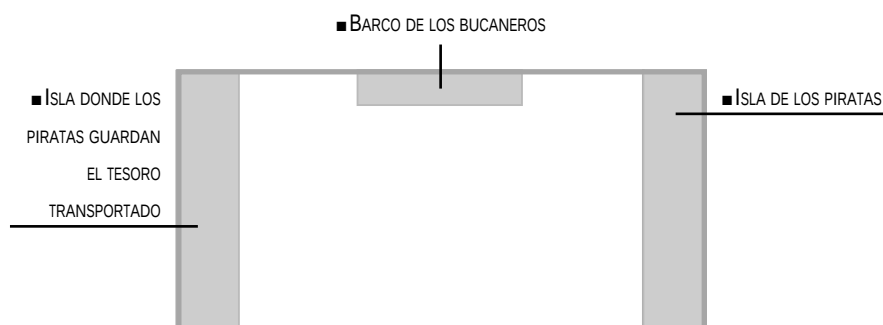
- un pirata tocado por un bucanero está atrapado y deberá dejar su carga en el barco de su captor;
- el pirata atrapado deja su tesoro y vuelve a jugar;
- se puede pedir "minuto" para reorganizar el grupo si hiciera falta;
- los bucaneros no pueden ingresar a ninguna de las dos islas de los piratas y salen a jugar cuando se da la orden de iniciar el juego;

- se juega por tiempo;

- todos los chicos jugarán alguna vez de bucanero.

Consignas

- Deberán reunirse y pensar un "plan" para lograr cumplir con lo que les toca hacer: los P (piratas), llevar el tesoro a la isla; los B (bucaneros), interceptar a los P y quitarles el tesoro.



Este juego fue realizado para su registro en las Escuelas n° 13 y 8, Distrito Escolar 2°. La Escuela n° 13 tiene un patio de 14 x 8 metros; y la 8, uno de 40 x 20 metros. Hubo que adaptar la cantidad de bucaneros al espacio disponible:

■ En la Escuela n° 13 jugaron 22 niños divididos en 5 bucaneros y 17 piratas. Este patio puede ser recorrido rápidamente, por eso hubo pocos bucaneros (B) para darles chances a los piratas (P) de encontrar brechas por donde acceder a la isla del tesoro y que no abandonaran el juego por considerar imposible la búsqueda del objetivo propuesto.

■ En la Escuela n° 8 jugaron 24 niños divididos en 12 bucaneros y 12 piratas. A la inversa que en la 13, este patio es extenso, y las brechas se armaban solas, entonces los que sentían que el objetivo era inalcanzable eran los B, por lo cual debí colocar igual cantidad de B que de P.

Lograr una equivalencia de fuerzas entre B y P es fundamental para que el juego tenga desafíos

que puedan ser atractivos y además puedan vencerse de algún modo. Especialmente si los planes para llevar a cabo durante el transcurso del juego fueron pensados entre todos.

Propuestas de los chicos

■ ESCUELA N° 13, 5° GRADO, A Y B

Plan n° 1 Los P se repartieron las "monedas" y trataron de pasar a la isla del tesoro. El plan era que en la primera pasada llegaran los que pudieran. Los B atraparon a los que les fue posible, pero se encontraron que por suerte eran los que llevaban más monedas, de modo que lograron quedarse con más de la mitad del tesoro.

Plan n° 2 Los P distribuyeron las monedas entre los que ellos consideraban que corrían más rápido y los demás se dedicaron a engañar a los B para permitir que pudieran pasar los que llevaban tesoro. El plan de P sirvió porque los B salieron otra vez a correr sin control.

Plan n° 3 Los P volvieron a entregar las monedas a los que corrían más rápido y los demás se ocupaban de hacer una barrera ante los B que querían tocarlos. Cuando los B se dieron cuenta, empezaron a tocar rápidamente a los P sin monedas para acceder a los que las transportaban. Acá aparecieron dificultades, porque los P que no llevaban tesoro no iban al barco de B. Se decidió que los P atrapados, sin tesoro, debían ir sí o sí al barco de sus captores (regla que no había sido prevista y se agregó).

Plan n° 4 Los P pasaron haciendo creer que hacían lo mismo que la vez anterior pero en realidad las monedas las llevaban dos nenas, quienes con su mejor cara de "yo no fui" llegaron a destino con las mangas y bolsillos llenos. Fueron aplaudidas en ronda por su equipo y ellas se veían muy felices.

Es interesante preguntarse por qué fueron elegidas dos nenas que muestran un "perfil bajo" para esta misión. ¿Fue un acto discriminatorio o se jerarquizó como importante ese perfil para engañar a los del equipo contrario? ¿Es discriminatorio potenciar una cualidad considerada importante para el éxito del plan y con ello que estas dos integrantes del grupo pudieran dar su aporte desde su cualidad propia?

Plan n° 5 Los P entregaron las monedas a cinco chicos que avanzaron protegidos por otros que hacían de "kamikasis" y en ese momento volaban tapitas por el aire rumbo a la isla del tesoro. Los B, que no se esperaban eso, gritaban: "eso no vale". Se aclararon de nuevo las reglas y quedó confirmado que nunca les había dicho cómo había que transportar las monedas.

En casi todos los planes, los chicos atrapados que dejaron su tesoro en el barco B manifestaron que volvieron a jugar para distraer la atención de los B que trataban de atrapar a los P que

transportaban tesoro. En este punto decidí cambiar y ofrecerles el tesoro con muchas más monedas, pero embolsado. ¿Qué sucedió?

Plan n° 1 Los P avanzaron todos juntos y en un momento dado se pasaron la bolsita (que habían atado) por el aire hasta llegar a la isla. Cuando los B se dieron cuenta, trataron de atraparla pero fue tarde.

En ese momento me reúno con todos y les propongo que cuando les toque ser B, traten de observar qué pasa en la isla de los P cuando toman sus decisiones y se acomodan para comenzar el juego. ¿Qué sucedió?

Plan n° 2 Los P se repartieron las tapitas entre todos y en la bolsa pusieron una bufanda y la cerraron. Repitieron la jugada de los anteriores con un tesoro ficticio en ella, pero los B no mordieron el anzuelo. Cuando les pregunté cómo se habían dado cuenta, dijeron que vieron a los piratas que miraban demasiado la bolsita y que se reían por lo que pensaron que era un tesoro de "mentira", y se dedicaron a tocar a los otros piratas.

En cuanto a la mecánica interna de cada grupo para organizar el "plan", al principio se daba el hecho de realizar el plan propuesto por los más reconocidos por su velocidad. Como las relaciones en este grupo son complicadas, me encuentro en la etapa de hacer respetar lo que cada uno quiera proponer y votar cada propuesta antes de decidir quién hace qué y cómo, siguiendo el mismo sistema. Propongo realizar el juego dos o tres veces por clase. Y dejo pasar algunas clases intermedias; sugiero además otros juegos para ponerlos en acción.

EN LOS MOMENTOS DE REFLEXIÓN

- Centré la atención en tratar de que todos pudieran contar cómo imaginaron el plan de su oponente y en el rol que tenía asignado (en el mejor de los casos).

- Hice hincapié en cómo deben tomar las decisiones para que sea un "plan" de y para todos.

¿Plan con estratagemas?, ¿el nacimiento del amague?... En fin, creo que se esfuerzan por ver cómo engañan a los otros y van logrando buenos planes. Estoy segura de que les gusta porque lo piden en forma permanente. Posteriormente les propuse escribir lo que había pasado (ver al final del trabajo). Lo hicimos durante un día de lluvia en que no se podía salir al patio. No siempre se consigue que la maestra pueda dedicarle tiempo a "nuestras ideas".

■ ESCUELA N° 8, 4° GRADO D

En esta escuela el espacio es grande y los chicos son "difíciles" de enganchar con juegos que no incluyan la pelota, pero decidí probar igual a pesar de la resistencia. "Lancé" entonces una historia de piratas y bucaneros propia de una película para explicar la mecánica del juego; el tesoro estaría en una caja colocada en la isla de los piratas. Para ese momento, ya todos deseaban ser piratas y no bucaneros.

El grupo fue dividido en dos ya que el mar a cubrir era enorme. Las reglas se acotaron más, porque los chicos trataban de alargar como chicle lo permitido sólo con el objeto de ganar. La consigna fue que el tesoro, sin su caja, debía ser pasado en mano de los piratas a la isla del tesoro; los que fueran atrapados podían ser liberados si un compañero lograba tocarlos, sin ser tocado por un B, después de dejar sus monedas en la caja de los bucaneros. El juego finalizaba cuando en el cofre de los P no quedara ninguna moneda para transportar.

El espacio grande y la división en partes iguales entre B y P permitió una variedad de acciones y roles que hicieron más difícil, variado y desafiante el juego.

Las explicaciones iniciales se dieron en la misma forma que en la escuela N° 13, pero los cambios espaciales obligaban a otras reglas y otra división de equipos. Por ejemplo, que B tuviera que pensar en guardianes para su barco, para cuidar a los prisioneros. Durante el juego, sucedió:

Plan n° 1 Los P se repartieron las monedas y sin organización alguna trataron de pasar la barrera que los B armaron para detenerlos. Si eran atrapados, se dirigían al barco de B donde éstos no habían previsto dejar ningún guardián; por lo cual siempre había algún P en condiciones de salvarlo para que pudiera seguir jugando.

Al terminar el primer juego los reuní y, entre gran desorden, logré hacer un acercamiento a cómo habían resuelto su juego. Hubo algunos que no cumplieron la regla de ser salvados cuando un P libre los tocaba y se escaparon del barco B. Obviamente los B gritaban enojados. Repetimos el juego poniendo el énfasis en respetar las reglas del juego e inventar un "plan" para trasladar las monedas de una isla a la otra.

Plan n° 2 Los P hicieron lo mismo que la vez anterior, pero los B pusieron un guardián para los P atrapados y ya no fue tan simple escaparse.

Plan n° 3 Los B se tomaron de las manos formando una red para evitar que los P pasaran, pero el ancho del patio los superaba y tuvieron que separarse. Cuando nos reunimos, hubo quejas porque los P decían que armar redes no valía. Otra vez tuve que reunir al grupo y aclarar las reglas.

Plan n° 4 Los P siguieron actuando individualmente pero con una acción pensada previamente: corrieron hasta donde los interceptaban y desde allí lanzaban las tapitas hacia la isla del tesoro.

Al reunirnos después de cada juego la queja de ambos grupos con respecto al otro fue: "ellos hacen trampa".

Es llamativo que cuando juegan fútbol no aparece un sí ni un no, lo mismo si juegan delegado o *handball* sin demasiada exigencia. Pero, en cuanto tenemos que parar un juego para hablar de reglas y ajustarlas, o hablar del plan que cada uno tenía, o sacar alguna conclusión que les sea útil para cualquier otro juego, la cosa siempre se pone difícil.

Variar las reglas de un mismo juego realmente los complica y muchas veces se logra el pedido de abandonar ese juego por otro conocido cuyas reglas son siempre las mismas. De modo que trato de mantener las reglas en forma estable y dejar que lentamente vayan apareciendo las soluciones. Así, si se logra que el grupo pueda elegir un "plan" que surge dentro de su seno y, además, respeta las reglas propuestas, habremos avanzado.

La discriminación dentro de los grupos es todo un tema, deberíamos trabajar en equipo con otros docentes de la escuela para unificar criterios pedagógicos y potenciar la posibilidad de producir cambios.

¿Qué sucedió durante el juego?

■ ESCUELA N° 13, DISTRITO ESCOLAR 2°, 5° "A"

Antes del registro escrito les propuse escribir sobre lo que había sucedido en este juego y les pedí que consideraran:

- a) qué lugar ocuparon cada vez que jugaron,
- b) el plan que el grupo decidió llevar a cabo,
- c) cómo tomaron las decisiones,
- d) si pudieron realizar lo que les tocaba hacer según el plan,
- e) si tuvieron que "inventar" solos algo de urgencia para lograr el objetivo.

testimonios

"La primera vez yo fui pirata... Nos pusimos de acuerdo para pasar el tesoro tirándolo al compañero..."

"La tercera vez fui bucanero, pensamos que los piratas harían el mismo plan, pero no lo hicieron, gracias a un compañero que se dio cuenta de que el tesoro era falso. Tiraron el verdadero y él lo atrapó. Gracias a él ganamos" (KARINA SORIANO).

"En el juego de los bucaneros y los piratas se trataba de que los piratas tenían que llevar el tesoro a la isla del tesoro. La primera vez que jugamos fui pirata. Planeamos que cada uno llevara el tesoro en la mano. La señorita nos dio el tesoro en unas bolsitas, el tesoro eran unas tapitas y hasta algunos querían esconderse en la boca el tesoro. Nosotros queríamos llegar rápido a la isla del tesoro. Yo quería que cada uno de los que no llevaban el tesoro distrajera a los bucaneros..."

"Yo era bucanero. Nos colocamos unos a los lados, otros adelante y otros salían a tocar a los piratas. Ese plan no nos funcionó" (ANGÉLICA DÍAZ MARTÍNEZ).

"Había unos piratas que tenían que trasladar unas tapitas de gaseosa que era como oro, pero había bucaneros. Una posibilidad para los piratas era pasarse la bolsa de manos a manos, así llegar hasta la isla" (FERNANDO LEGUIZAMÓN).

"Yo era pirata. Decidimos abrir la bolsa del tesoro, extender las monedas en la ropa y la bolsa del tesoro rellenarla con algo para que los bucaneros piensen que están ahí" (ANTONELLA OVIEDO).

"El juego estuvo bastante bueno, es más de estrategia que de correr. Hay que prestar mucha atención porque el tesoro está repartido. El patio es grande y era muy difícil" (KEVIN HAZAN).

¿Cómo planificaron su acción?

"Cuando yo fui pirata, Juan Cruz sólo quería hacer su plan, se enojó y dije: 'está bien hagámoslo'. Lo hicimos y ganamos" (KEVIN HAZAN).

"Yo fui pirata. A mí se me ocurrió meterlas en los buzos y Juan Pablo no quería, yo me enojé y aceptaron el plan y ganamos" (JUAN CRUZ CIVES).

"Lo planeamos por medio de votar, por ejemplo: alguien planeaba algo y otro y otro y se votaba" (ANGÉLICA DÍAZ MARTÍNEZ).

"Nosotros hicimos propuestas y las votamos... Y Juan Cruz nos decía así: 'Vos hacé esto, etc.' " (CYNTIA ROMERO).

"Lo decidimos así: uno decía una cosa, cada uno daba su ejemplo y el que tenía más votos, hacíamos así el juego" (GRECIA DÍAZ ROJAS).

"Tres chicos tenían ideas, uno quería escondérsela en la remera, otro quería hacer una bolsa falsa y otro quería separar las tapas. Y votando ganó el de la bolsa falsa" (GABRIEL GALZERANO).

"Nos teníamos que poner de acuerdo porque teníamos dos planes. Así que votamos y votamos más por el plan de Juan Cruz" (KARINA SORIANO).

¿Qué aprendieron?

- Que no todo se puede anticipar.
- Que a veces deben realizar acciones "de emergencia" ante la acción del oponente.
- Que a veces es necesario pedir "minuto" para reelaborar acciones y que esto tiene sentido.
- Que en los juegos los roles pueden nacer de la acción misma y de la decisión del grupo.

La reina y el rey

Cancha de delegado. Dos equipos iguales (en lo posible).

Una pelota (previa decisión si pica o no; la diferencia se hará evidente cuando estén jugando).

Consigna

Cada equipo deberá elegir, evitando que el otro equipo se entere, una reina, un rey y dos menti-

rosos. Estos últimos protegen la identidad de los dos primeros.

Objetivo

Quemar, golpeando de los hombros a los pies a la reina y al rey del equipo contrario, para ganar el juego.

Pero esto no es fácil porque éstos sólo se queman si primero podemos saber su nombre a través de los mentirosos, a quienes se les puede preguntar el nombre de la reina o del rey sólo si antes son quemados.

Cada mentiroso puede descubrir el nombre de uno, nunca el de los dos a la vez.

Para ello los jugadores deberán pensar formas de averiguar quiénes son los mentirosos y tratar de quemarlos.

Reglas

1. Está quemado el jugador que es golpeado por un tiro directo de pelota entre los hombros y los pies.
2. Los peones quemados van a jugar detrás del equipo contrario.
3. Los mentirosos quemados no cambian de campo, se convierten en escudos protectores del jugador (reina o rey) que descubrió al ser quemado y ya nada los quema.

4. Un rey o reina que aún no ha sido descubierta pasa, al ser quemado, a jugar detrás del campo contrario y al ser revelado su nombre vuelve a jugar al campo central para que se pueda cumplir el objetivo del juego. Pero su mentiroso se queda para ayudar a proteger al que queda.

5. El mentiroso que es quemado está obligado a levantar su mano y decir "soy mentiroso", y a contar el nombre del que protege (rey o reina).

Sería imposible contar todo lo que sucede cuando deben elegir los personajes..., pensar cómo pueden averiguar quiénes son los mentirosos (si es que de entrada se dan cuenta de la importancia del orden de los personajes a quemar); si las cosas no salen como esperan, decidir los pedidos de minuto para reajustar lo que pensaban hacer. Este es un juego con múltiples posibilidades para plantear creación grupal de reglas.

Delegado..., pero al revés

Cancha de delegado.

Dos equipos iguales (en lo posible).

Una pelota que pique o no (previa decisión) o una bolsita liviana. El delegado juega dentro del campo y los jugadores afuera rodeando al delegado contrario.

Consigna

En este juego la propuesta es quemar para poder jugar con el delegado dentro del campo.

Objetivo

Quemar al delegado contrario para poder entrar a jugar con el delegado propio. Cuando un equi-

po salvó a todos sus jugadores, logra un punto. Se cambia el delegado, comienza el segundo tiempo y así sucesivamente.

Reglas

- a) Un jugador está quemado si es golpeado por la pelota con un tiro directo desde la cintura hasta los pies. Es interesante lo que piensan sobre lo que pueden hacer con el resto del cuerpo.
- b) Cuando un jugador desde afuera del campo quema al delegado contrario o a un jugador salvado que juega con éste, entra a jugar con su delegado.
- c) Quemar a un jugador contrario desde el campo interior no salva a nadie.

d) Se puede jugar dos, cuatro, seis, etc., tiempos.

Este juego tiene múltiples posibilidades de variación para estimular la elaboración grupal de planes de juego y sus reelaboraciones en la acción. Podemos plantear a los chicos alguna pregunta como:

- ¿En qué se parece al Delegado?

- ¿Cuáles son las diferencias?

- ¿Es lo mismo que pueda quemarse desde la cintura para abajo que desde los hombros a los pies? ¿Por qué?

- ¿Hay acciones que podemos realizar solos? ¿Cuáles?

- ¿Hay acciones que necesariamente debemos realizar con otros del equipo? ¿Por qué?

El espía

Cancha de delegado.

Dos equipos iguales (de ser posible).

Una pelota que pique o no, o una bolsita liviana. Cada equipo elegirá a un delegado que jugará en la zona que rodea al equipo contrario y a un espía que jugará mezclado con el equipo contrario.

Objetivo

Quemar a todos los jugadores del equipo contrario teniendo en cuenta que en todos los campos hay jugadores propios. Se gana un punto cuando esto se logra. Entonces se cambia al espía y al delegado, y comienza el segundo tiempo.

Reglas

a) Un jugador es quemado si la pelota en un tiro directo lo toca desde la cintura para abajo. En la conversación podemos solicitar que el grupo reunido piense de qué manera puede usar el resto del cuerpo a favor del equipo.

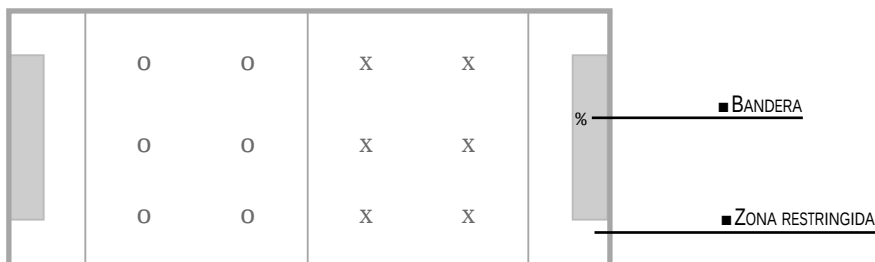
b) El espía puede o no ser quemado por los contrarios. Yo lo decido según sea grande o pequeña la cancha. Probar y averiguar qué es mejor según sea la situación. Es interesante ver cómo cambian el juego y también las soluciones con una decisión como ésta.

Ahora un trabajito para vos que estás leyendo

¿Qué tal si mezclamos los dos últimos juegos e inventamos un espía al revés...?

6. OTROS JUEGOS

Atacar
el fuerte enemigo 1



Se juega con una bolsita (bala de cañón).

Objetivo

Golpear la bandera del fuerte enemigo con la bolsita, la "bala de cañón".

Reglas

- No se puede quitar la bala de las manos a nadie, ni caminar en posesión de la misma.
- Se puede interceptar la bala con cualquier parte del cuerpo y/o levantarla del suelo.

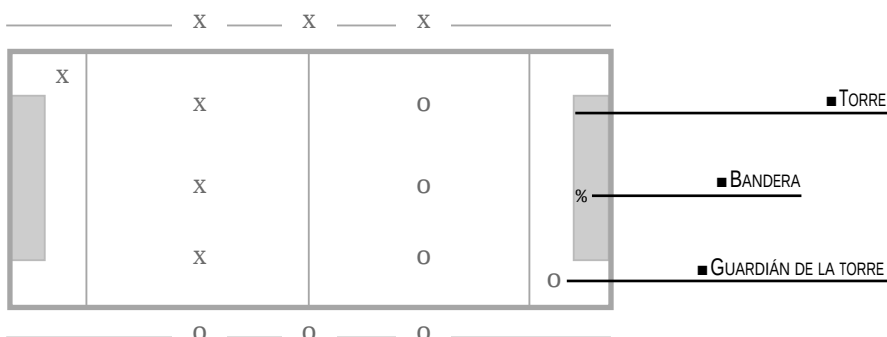
c) Si la bala golpea o no la bandera y queda dentro de un fuerte, sólo puede levantarla un jugador que corresponda a ese fuerte y comenzar a jugar desde allí. En el primer caso se otorgará un punto al equipo que logró el objetivo.

d) Un sorteo inicial decide quién comienza el juego.

He aquí una alternativa a proponer al grupo: pensar cómo comenzar el juego.

Usar una bolsita o una caja liviana o una botella de plástico grande o pequeña cambia las formas de resolver el juego del equipo.

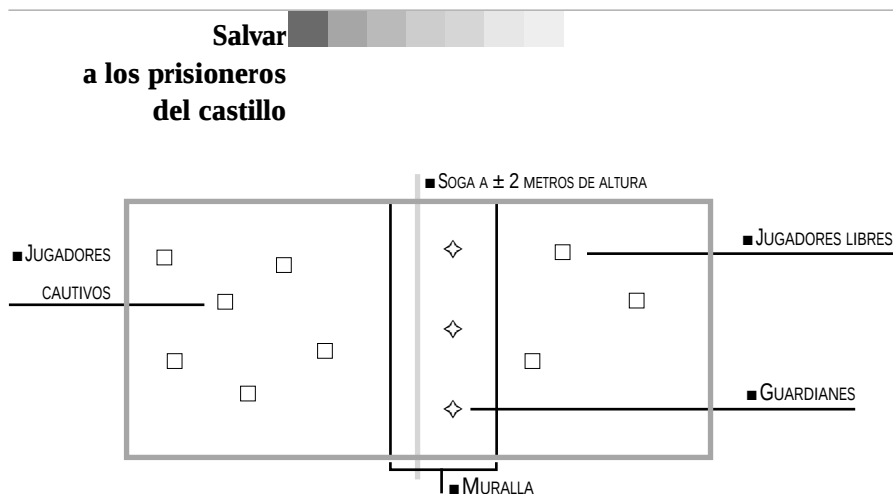
Atacar
el fuerte enemigo 2



Ídem a 1 pero habrá jugadores que sólo juegan sobre las líneas laterales y otros en el campo. Éstos pueden pasar la bala; la posibilidad de dejar que puedan atacar o no la bandera enemiga es una alternativa para ofrecerles y que variará las decisiones del equipo.

El objetivo es que la bala del cañón golpee la bandera sorteando a un cuidador de la torre y desde afuera de la muralla.

La bandera es un triángulo de cartón liviano de 50 cm de lado.



Objetivo

Salvar a los jugadores cautivos.

Se juega por tiempo, un mínimo de 5 minutos, y con una bolsita o botella de plástico o pelota de papel o espuma.

La rotación de jugadores (por los distintos roles que yo hago) es la siguiente: al terminar el tiempo los jugadores libres van a la muralla, los de la muralla van cautivos al castillo y tres de los cautivos que finalizaron van a jugar como libres. Cada 5 minutos hay rotación de lugares y todos juegan todos los roles.

Reglas

a) La bolsita debe pasar por debajo de la sogá y por la muralla a las manos de los cautivos. Si éstos la toman "de aire", salen del castillo a jugar con los compañeros libres.

b) Si una bolsita es golpeada por un guardián, pasa sobre la sogá y es tomada "de aire" por un cautivo, éste se salva.

c) Si la bolsita no es tomada "de aire" y se cae, pasa a los guardianes, quienes tratarán de quemar a los jugadores libres golpeándolos de los hombros a los pies para mandarlos cautivos nuevamente.

d) Los jugadores libres pueden protegerse de esta acción con un escudo hecho con las manos. Si la bolsita golpea primero el escudo, su dueño no se quema (esta regla fue propuesta por los chicos de 6° grado B de la Escuela n° 22, Distrito Escolar 7).

Interesante es ver que en este juego no parece importarle demasiado a nadie si hay algún equipo ganador. Sin embargo, piden minuto para pensar cómo sortear obstáculos tales como un guardián alto, o bien aprovechar lo que ven

como alternativa según quienes sean los guardianes del castillo, por su velocidad o tamaño.

Considero este contenido como especial y enfrente a los chicos con él cada vez que es posible. Mi objetivo en estos días que corren es ambicioso, no me engaño.

Tanto los testimonios de los chicos como el relato de la propuesta en el trabajo de Teresa dan cuenta de cómo es posible en la clase la inclusión de la diversidad: variedad de "planes", de resoluciones, de reflexiones...

*"Si un contenido es enseñado para la resolución de problemas, el docente deberá asegurarse de que los niños lleven adelante procesos de observación, análisis, toma de decisiones, elaboraciones de respuestas, aplicación de las diferentes respuestas, evaluación de las mismas, anticipación de resultados, comprobación de dichos resultados."*⁸

Todos pueden contar algo, volver a pensar sobre lo que sucedió. Igual que en las clases de Claudio, pero con una complejidad diferente. Esta propuesta reconoce reflexiones de chicos que ponen su atención en la importancia de votar para ponerse de acuerdo, o en cotejar la calidad de los planes para apropiarse del tesoro de los piratas o evitar a los bucaneros. Y también está Kevin (¡siempre hay "un" Kevin!), que puede analizar las características del juego y afirmar que "es más de estrategia que de correr". Cualquiera sea el nivel de complejidad de su participación, todos están incluidos. Todos tienen su lugar en el juego. Todos pueden reconocer y abordar los problemas que les presenta. Todos aprenden. Ese es nuestro propósito y nuestra responsabilidad. Para lo cual tenemos que buscar diversas alternativas, inclusive "abriendo la puertita de nuestro patio...".

⁸ *Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica. Primer ciclo, op. cit.*

Abriendo la puertita de nuestro patio...

PROFESORA: MARINA ZAJDMAN
ESCUELA N° 7, DISTRITO ESCOLAR 2°
GRADO: 7°

1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

El objetivo de este trabajo es simplemente compartir algunas experiencias de mi práctica cotidiana como "profe" en estos últimos dos años. Estuve tentada a decir de "mi práctica en el patio", porque, si bien es cierto que el patio sigue siendo "el lugar" en donde nos encontramos cada clase **docente y alumnos**, lugar físico en donde históricamente enseñamos, también existen otras posibilidades para incluir.

Podemos enriquecer nuestra propuesta de enseñanza "sumando a otros en el patio", podemos enseñar a través de algunas salidas escolares o extraescolares, podemos también enseñar a través de la reflexión escrita extra-clase, a través de la investigación de algún acontecimiento...

Dentro de la propuesta del *Pre Diseño* privilegiamos, en séptimo grado, el concepto de la actividad física, deportiva, como una *opción real* para los chicos (y grandes). Me parece prioritaria la idea de una construcción personal del tiempo libre en donde la actividad física-deportiva tenga su lugar, en donde los chicos puedan elegir estas actividades para su tiempo libre, un tiempo libre sano, placentero, formativo...

Este trabajo tiene entonces como objetivo compartir algunas experiencias de mi práctica cotidiana cuyo acento está puesto precisamente en abrir una puertita de "nuestro patio" para salir de él a relacionarnos con la actividad física y deportiva más allá de la escuela, y para que por esa puertita puedan entrar deportes, deportistas... con los cuales compartir la clase, enseñar y enriquecer los aprendizajes de los chicos.

En el *Marco General* del *Pre Diseño* se explicitan algunos propósitos de la Educación Física al finalizar la escolaridad que apuntan en esta dirección:

"Encontrarse en condiciones de comprender que realizar una actividad física elegida y placentera, en el marco del cuidado de la salud, constituye un derecho de todos."

"Haber participado en procesos de enseñanza que los habiliten para realizar esa actividad física en forma independiente, pudiendo elegirla sin prejuicios de ningún tipo, saber dónde realizarla, tener iniciativa..."

Si no enseñamos teniendo en cuenta esta idea, nos limitamos al "hoy" de los chicos, "al patio

presente"; pero... ¿qué pasará con los chicos y la actividad física, con su cuerpo, con el movimiento más allá de séptimo grado, más allá de la escuela, en una sociedad cada vez más sedentaria, más "internetizada"...? Los chicos, ¿aprendieron a elegir otros "patios" (clubes, gimnasios, parques...) más allá del escolar?

Si la actividad física y deportiva les resulta placentera, si han aprendido que es uno de los pilares en los que se asienta nuestra salud, nuestra mejor calidad de vida, y si les enseñamos algunas opciones que pueden elegir, será más probable que elijan esta actividad para su tiempo libre. Por

eso creo que este objetivo requiere ir más allá del patio escolar: si queremos que **aprendan** a elegir estas actividades en su tiempo libre, será entonces un contenido a **enseñar**.

Si bien es cierto que en Capital Federal existe una amplia oferta de actividades físicas y deportivas, no es menos cierto que por diferentes razones (la situación económica es una de ellas), existe una mínima proporción de chicos que realiza actividades deportivas extraescolares en forma sistemática. Aportaría al cumplimiento de este objetivo el mayor acercamiento entre clubes y escuelas.

2. MI EXPERIENCIA EN LA ESCUELA

En la Escuela N° 7, Distrito Escolar 2° tengo un cargo de 10 horas, cuatro horas con cada séptimo y dos horas de apoyo.

En 1999, al tomar el cargo, me sorprendió que a pesar de tener chicos con cierta posibilidad de acceso (por su nivel socioeconómico) a una actividad deportiva extraescolar, a pesar de tener gran placer por lo deportivo, parecían ajenos a los clubes, sólo estaba presente el fútbol en los varones y el *handball* en muchas mujeres, pero como algo *inherente a la escuela*, a la Educación Física escolar, y no como una posibilidad real para su tiempo libre (una sutil, pero gran diferencia).

Me planteé algunos objetivos respecto de lo deportivo: incluir la enseñanza del voleibol para ampliar el espectro de deportes y porque lo creo muy válido para el tiempo libre; un deporte con

una muy buena organización, de fácil inserción tanto para mujeres como para varones. Nos propusimos también profundizar la enseñanza del *handball* abriendo un nuevo espacio que trascienda los límites de la escuela.

Creemos que uno de los propósitos debe ser crear una "cultura deportiva", que vaya más allá de enseñar el deporte... para: conocer y reflexionar acerca de la realidad de ese deporte en la Argentina y en el mundo, conocer a deportistas que lo practican y poder identificarse con ellos, conocer dónde poder practicarlo..., es finalmente "darles la posibilidad" de estar motivados para elegir ese deporte como una opción válida para su tiempo libre, y esto no depende sólo de la elección de los chicos sino que incluye también la decisión de los padres (con los cuales también podemos trabajar).

3. HISTORIA DEPORTIVA FAMILIAR

Quería saber más acerca de la relación que cada familia tenía con la actividad física y deportiva,

pues es una de las variables que hacen a la motivación de los chicos y porque en estas edades

depende en gran medida de los padres la posibilidad de que los chicos lo practiquen. Para no confiar sólo en mi primera impresión elaboramos una pequeña encuesta individual:

Historia deportiva familiar

1) ¿Alguna vez realizaste actividad deportiva fuera de la escuela?

Actividad deportiva

Lugar donde la realicé

Edad que tenía

2) En el caso de no haber hecho ninguna actividad deportiva, aclara las razones.

3) ¿Tus padres realizan alguna actividad física o deportiva, o la realizaron alguna vez?

4) ¿Por qué consideras que hoy se recomienda realizar actividad física?

Comenzaron las preguntas de los chicos: "mi mamá camina por el Parque Centenario, ¿está incluido o no?"; "yo hice deportes en la colonia de verano, ¿lo pongo?".

Comprobamos que:

- era muy escaso lo que habían hecho los chicos fuera de la escuela en forma sistemática,
- era casi inexistente la pertenencia a clubes,
- sólo aparecían algunas escuelitas de fútbol que se empezaban y dejaban,
- la natación aparecía en el comentario de varios chicos en edades tempranas (pareciera que culturalmente esta actividad tiene una valoración especial),
- el taekwondo era practicado por algunos varones y mujeres,
- de los deportes con pelota había solamente un varón federado en basquetbol y otro en fútbol que entrenaban sistemáticamente.

La actividad física y el deporte estaban presentes en algunos padres en su adolescencia, incluso algunas mamás son hoy amantes del voleibol, alguna madre nadadora, algún padre basquetbo-

lista, otros aficionados al fútbol, aficionados al tenis, unos pocos que realizan caminatas sistemáticas por el Parque Centenario. ¿Por qué se rompió el puente, y sus hijos no practican deportes en forma regular?...

En el 2000 volvimos a comprobar datos semejantes en los chicos, y mayor cantidad de padres deportistas en su juventud que el año anterior. Un dato interesante de este año: muchos chicos hacen murga en el Centro Cultural de la Escuela en horario extraescolar.

La hipótesis es que el factor económico constituye sólo una variable, y en algunos casos no es la variable central que determina la no afiliación a un club.

Creemos que el desconocimiento de las posibilidades reales de practicar un deporte, la falta de motivación y de iniciativa familiar constituyen variables relevantes, así como la falta de tiempos por parte de los padres para ocuparse de llevar y acompañar a los chicos.

Estas posibles causas se relacionan con el tipo de valoración que cada familia le da a este espacio y en cómo visualiza, entre otras cosas, la relación salud (o calidad de vida) con la actividad física.

Algunos datos en los que nos basamos para presentar esta hipótesis:

- Observamos que un grupo de chicos está en condiciones económicas de afrontar la cuota de los diferentes clubes del barrio.
- Un grupo de chicos abona durante todo el año la cuota privada para acceder a un octavo grado de escuelas de cierto prestigio.
- La motivación de los chicos en voleibol y la presentación de una propuesta concreta de actividad deportiva extraescolar posibilitó que nueve chicos practiquen regularmente voleibol en los tres clubes presentados.

Nuestra evaluación: sería interesante renovar la encuesta para el año próximo pero incorporando algunas preguntas para que respondan directamente los padres. Preguntas que indaguen acerca de la valorización de los padres de la actividad

física extraescolar suya y de sus hijos, preguntas acerca de las razones de su práctica concreta o de su no práctica. Incluimos como una posibilidad un encuentro con los padres para conversar acerca de estas cuestiones directamente con ellos.

4. QUÉ HICIMOS, ALGUNOS PROYECTOS

SI LOS CHICOS NO VAN A LOS CLUBES, PUES QUE LOS CLUBES VENGAN A LA ESCUELA.

Aún hoy existe un corte entre la propuesta de los clubes y la de las escuelas, y tal vez esto influya en el alejamiento de muchos chicos del deporte una vez terminada su escolaridad.

4.1 CÓMO IR CREANDO EL PUENTE ENTRE EL *HANDBALL* ESCOLAR Y LA POSIBILIDAD DEL *HANDBALL* COMO OPCIÓN PARA EL TIEMPO LIBRE

a NOS VISITA UN CLUB DE *HANDBALL*

En 1999 nos visitó un club de *handball* (el deporte que más motivaba a los chicos) con el que hicimos un encuentro deportivo: nos enseñaron algunas ejercitaciones que realizan en sus entrenamientos (relacionados con los contenidos que estaba enseñando en clase) y finalmente jugamos con ellos. También hubo un espacio para el intercambio, y no faltaron las preguntas sobre el reglamento, sus entrenamientos, sus partidos, a qué edad empezaron a entrenar...

En el momento de armar cuartetos para jugar,⁹ hubo quienes ansiosamente pidieron ser los primeros, hubo quienes primero prefirieron ver y luego pidieron jugar, y hubo también quienes se quedaron tímidamente esperando sin animarse a pedir.

Fue una verdadera fiesta, el juego continuó en los recreos, el resto de la escuela asistió como espectadora. Algunos chicos/as quedaron tan entusiasmados que pidieron los datos para acercarse al club...

b NOS VISITARON DOS ARQUERAS DE LA SELECCIÓN DE *HANDBALL*

Nos visitaron las dos arqueras de la Selección Argentina de *handball*.¹⁰ Compartimos la clase con ellas incluyendo los contenidos vistos y avanzamos, gracias a su aporte, un poco más. El espacio para el intercambio fue muy rico, los chicos pudieron preguntar acerca de la realidad del *handball* en la Argentina y en el mundo, las diferencias de nivel, las causas, la realidad económica del deporte en nuestro país, el profesionalismo versus el amateurismo, los resultados del último mundial...

⁹ Jugamos partidos cortos 4 vs 4, escuela vs club, no contabilizábamos los puntos.

¹⁰ El contacto surgió con una de las arqueras que jugaba el año pasado para Mitre, el club que nos visitó, es estudiante de educación física, se enganchó con la propuesta, hablamos por teléfono el año pasado, no pudo ser, y este año, jugadora de River, no sólo vino sino que trajo a la otra arquera de la Selección.

4.2 INCORPORAR EL VOLEIBOL NO FUE TAREA SENCILLA EN UN COMIENZO...

Los chicos jugaban *handball* y fútbol, nos pareció importante ampliar la oferta de deportes incluyendo también voleibol. La verdad es que costó mucho motivarlos para el aprendizaje de este deporte.

Algunas propuestas que fueron decisivas para la motivación y el aprendizaje de los chicos:

a TORNEO INTERNO ENTRE 6° Y 7° DE 1 VS 1
Allí el entusiasmo dio un salto cualitativo. Algunos, a medida que lo empezaban a dominar, se engancharon; otros y especialmente algunas mujeres de 7° A y algunos varones de 7° B no lograban motivarse, seguían insistiendo sólo con el *handball* (deporte que también enseñamos). Pasada la mitad de año jugaban un interesante 3 vs 3, y casi todos lo disfrutaban. Pero la participación en los intercolegiales de voleibol femenino terminó de instalar el cambio, y fue un factor decisivo para la motivación de todos.

b VOLEIBOL EN VIVO
Este año se consiguieron entradas gratuitas para presenciar algunos partidos de voleibol. Se repartieron las entradas entre los chicos que podían asistir. Unos cuantos concurrieron, inclusive con sus padres, otros lo vieron por la televisión. Varios trajeron el comentario escrito del partido que yo les había pedido, otros vinieron con las dudas que se les habían presentado. Sentí que se había abierto una nueva posibilidad para ellos de aprender, y para mí de enseñar... A partir de ese día varios chicos siguen los partidos por cable, que comentan resultados de partidos, que preguntan acerca del reglamento, por eso

digo que fue un verdadero disparador que superó mis expectativas.

Pero es cierto que esto no es general. En un intento de socializar la información y de motivar a otros, cada tanto hacemos los comentarios de algún partido de importancia en los primeros minutos de la clase; y hemos compartido, en algún día de lluvia, por video, algún pedacito de un partido de la selección para que todos tengan esa experiencia.

c APRENDIENDO CON LOS JUGADORES DE VOLEIBOL "EN NUESTRO PATIO"

Nos visitaron jugadores/as de voleibol juveniles y de primera división de dos clubes cercanos a la escuela con algunos entrenadores.¹¹ Compartimos la clase con ellos, según los contenidos que habían aprendido: la entrada en calor, el golpe de manos altas y bajas, el armado. La propuesta era que los jugadores armaran y atacaran, y luego que los chicos les armaran a los jugadores. Finalmente una interesante complicidad entre jugadores y chicos dio como resultado que los chicos terminaran atacando y los jugadores armando; los chicos, con un placer que parecían haber estado esperando. Al final del encuentro jugaron 2 vs 2 mezclados chicos y jugadores: una pareja de un chico y un jugador vs una pareja conformada por dos chicos.

Mi intervención: armé las parejas, de manera de poner a los chicos que más dificultades presentaban junto a los jugadores desde un comienzo, y di la consigna de que fueran rotando dentro del cuarteto para que todos pudieran jugar junto al jugador/a.

¹¹ Los clubes necesitan difundir su deporte, atraer a los chicos a practicarlo, y son muchos los entrenadores de divisiones inferiores de diferentes deportes que accederían gustosos frente a una propuesta de estas características.

Hay que buscar clubes cercanos a la escuela, accesibles para ellos.

El único recaudo, para mí, lo constituye el hecho de saber con quién tratamos, qué perfil de entrenadores hay en ese club, cómo se maneja el deporte allí.

Los jugadores/as adoptaron definitivamente un rol docente muy piola incentivando a que los chicos atacaran cuando el juego lo permitía, dándole indicaciones a algún chico que no dominaba el saque, alentando a los que presentaban mayores dificultades. Los chicos no podían dejar de disfrutar, querían que el tiempo se quedara allí... Al

final, como siempre, el intercambio, las preguntas: "cuántas veces entrenan, a qué edad empezaron, si les gusta, si estuvieron en la selección". Y la promesa de que volverán a visitarlos...

Les pedí un comentario escrito de esta actividad, y transcribo algunos comentarios:

VOCES

"Cuando vinieron los entrenadores de voleibol aprendí bastantes cosas que no me salían y aparte me animé a hacer cosas que no hacía con otros jugadores. La verdad que tuvieron muy buena onda conmigo..."

"Nos explicaron más formas de entrada en calor y sus formas de jugar al voleibol... Es increíble cómo ellos jugaban, debido a eso nosotros pudimos mejorar. Sería muy bueno que vengan de nuevo..."

Luego de la visita algunos chicos fueron a los clubes, otros se están incorporando ahora, hoy ya suman nueve quienes participan regularmente de los entrenamientos. Esta situación también superó nuestras expectativas: hay algunos hermanos que se incorporaron a uno de los clubes a entrenar basquetbol, alguna madre que se integró a la subcomisión de voleibol. La verdad es que están muy contentos, han competido en encuentros vistiendo orgullosos la camiseta de los clubes, comentan sus partidos, sus victorias y también sus derrotas...

d ABRIÉNDOLE "LA PUERTITA DE NUESTRO PATIO" A LOS PADRES

Hacia fin de 1999 programamos una clase abierta de voleibol con los padres. La intención fue abrir un espacio diferente, que los padres participaran de lo que hacíamos en clase, y de cómo lo hacíamos, precisamente en cuanto al deporte recién incorporado; queríamos que los chicos compartieran este deporte con los padres. Al comentarles a los chicos la propuesta, la primera reacción fue de sorpresa, nunca habían vivido una experiencia semejante en la escuela, luego muchos parecieron engancharse con la idea. Algunos plantearon la imposibilidad de los

padres por razones de trabajo. Hubo también algunos varones que sintieron vergüenza (precisamente eran los dos chicos que lideraban el grupo de varones de ese grado, y de alguna manera eran "la voz del grado"; intentaron ridiculizar la propuesta, trataron de intimidar a otros. Esto no constituía un hecho aislado, tenía relación con la dinámica general de los varones: muy centralizada sobre ellos dos). Sabiendo que algunas madres vendrían seguro, traté que la opinión de quienes intentaban boicotear fuera sólo una opinión más entre otras, aclarando que era una clase más y que vendrían los que pudieran y quisieran. Sabía que vendrían pocas madres, pero me pareció válido abrir igual el espacio, abrir la clase.

Llegó el día, algunas pocas madres presentes y alguna hermana. Comenzó la clase con un clima raro, más silencioso que de costumbre, un poco frío, un poco tenso, con vergüenza. El clima se fue aflojando poco a poco, y el placer que despierta el juego fue ganando terreno. Realizamos actividades conocidas relacionadas con los contenidos del año (de voleibol) y para finalizar el juego 3 vs 3 en donde cada hijo jugó en el equipo junto a su madre y un compañero/a más.

Quienes no tenían familiares presentes jugaban armando equipos entre ellos, como lo hacían habitualmente en clase, y se enfrentaban con los equipos compuestos por madres y hermanas que por momentos ocuparon el centro de la clase ya que todos querían jugar contra ellos.

Dentro del protagonismo que mencioné había chicos que normalmente no ocupaban ese lugar, y fue piola "descristalizar" de esta forma la dinámica habitual. Los partidos eran cortos para dar lugar a que todos jugaran con todos, no había *fixture*, simplemente los equipos se rotaban en las diferentes canchas.

Hacia el final el clima era de mucho disfrute de todos: tanto de las madres y sus hijos, como de los chicos y chicas que armaron equipos entre sí, que esperaban ansiosos la posibilidad de jugar contra el equipo formado por madres.

Mi evaluación: a pesar de la escasa concurrencia, creo que es una actividad que vale la pena repetir pues, por un lado, la posibilidad de compartir placenteramente una actividad deportiva con las familias constituye un objetivo válido en sí mismo; por otro lado, presenta una dinámica que puede aportar para que la Educación Física trascienda los límites "de nuestro patio". Además la situación de "descristalización" de algunas situaciones grupales que se presentaron durante el encuentro constituyen un elemento interesante para tener en cuenta en el momento de seleccionar propuestas de este tipo.

Algunos cambios a tener en cuenta según los grupos y los procesos grupales: preparar con más tiempo el encuentro, prever los horarios más convenientes para los padres, darles mayor participación a los chicos en la propuesta, en su planificación, organización y puesta en marcha.

4.3 ENSEÑANDO A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN, DE LA OBSERVACIÓN DE ALGÚN EVENTO DEPORTIVO..., ¿UNA TAREA PARA EL HOGAR?

En 1999, en un día de lluvia, compartimos un video (grabado de la televisión) con diferentes disciplinas de atletismo (algunas las estaba enseñando). Resultó muy novedoso para los chicos, casi ninguno había visto nunca una pista de atletismo (luego muchos la verían en los intercolegiales, pero no hay cupo para que participen todos).

En el 2000 comenté a los chicos acerca de la existencia de la Liga Mundial de voleibol masculino (*World Ligue*) en la que nuestra selección participaba, así como de la Copa América. Algunos la siguieron por el canal de cable, y fueron apareciendo comentarios, preguntas, observaciones acerca de las diferencias con nuestro mini voleibol: lo que nos faltaba, el reglamento, "y ese que juega con camiseta diferente, ¿quién es?", "¿el capitán?". En lugar de darles las res-

puestas directamente, les propuse que vieran qué pasa con esos jugadores durante el juego, en qué posición juegan, para volver sobre el tema.

La observación y el comentario de los partidos jugó como un elemento motivador (querían jugar como...), y como un aporte más al aprendizaje técnico específico, ya que imitaban los gestos técnicos que veían, y hasta algunos aspectos tácticos.

Muchos chicos siguieron por televisión a nuestra selección de voleibol en Sydney, hablamos sobre los resultados, los partidos, fuimos completando la cartelera con esta información y los comentarios. Para algunos se constituyó en una tarea para el hogar espontánea.

4.4 LA REFLEXIÓN SOBRE EL MUNDO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTIVA, Y SOBRE LA PROPIA CLASE, LOS PROPIOS APRENDIZAJES. ANIMARSE A ESCRIBIR, A OPINAR

a LA CARTELERA DE EDUCACIÓN FÍSICA,
¿OTRO ESPACIO PARA ENSEÑAR?

En 1999 armamos con los séptimos una cartelera con información sobre el Panamericano de Winnipeg, que se iba actualizando con las nuevas competencias. El objetivo de la cartelera era ir poco a poco, como en todo, abriendo nuevos espacios. En este caso para que se informen, para que analicen, reflexionen y procesen información de los medios de comunicación relacionada con el mundo del deporte. Lamentablemente aún no hemos podido trabajar con los maestros de grado este tipo de propuesta.

Nuestra cartelera está situada en el hall central junto a otras carteleras que están a cargo de los maestros de grado. En 1999 los contenidos estuvieron referidos únicamente a Winnipeg, esperamos que crezca y se enriquezca año a año incorporando otros relacionados con el deporte, el cuerpo, el movimiento, la salud.

El enganche de los chicos fue heterogéneo: hubo quienes se mostraron muy interesados, otros no tanto, hubo quienes trajeron mucha información, inclusive actualizando diariamente el medallero panamericano.

Mi intervención: insistí con la propuesta pero no llegué a manejarla como algo "super obligatorio". Traté, en cambio, de socializar la información que traían, yendo con todos a leer la cartelera, compartiendo y comentando la información. Observé que poco a poco muchos chicos (no todos) espontáneamente se acercaban a leerla.

Respecto al resto de "la comunidad educativa", creo que algunos terminaron respetando el lugar aunque sin valorarlo demasiado, sin leerlo

demasiado; otros docentes probablemente no se han enterado aún de su existencia. Será cuestión de seguir insistiendo. Noté que es un espacio muy interesante para enseñar junto con el área de Lengua.

En el 2000 profundizamos el proyecto "cartelera". Digo profundizamos pues fue un proyecto conjunto con la profesora de Educación Física de los sextos con la cual nos reunimos semanalmente para organizar los proyectos comunes y la articulación de los contenidos a enseñar.¹² Lo planteamos para trabajarlo en conjunto con el área de Lengua e Informática, pero aún no hemos podido concretar este objetivo.

Los chicos armaron grupos de trabajo en cada grado (sextos y séptimos). La cartelera era manejada por un grupo que rotaba semanalmente entre los dos séptimos y los dos sextos. La tarea del grupo "a su cargo" era buscar información en los diferentes medios de comunicación, realizar algún comentario, opinión, sobre el material leído o visto. Los contenidos de la información podían abarcar todo lo referente al mundo de la actividad física y deportiva, incluyendo también el tema de la alimentación. Los lunes se pegaba la información en la cartelera, se podía seguir agregando durante la semana, y los viernes se sacaba para dejar el lugar al próximo grupo (hasta que todos los grupos pasaran por la cartelera).

Mi evaluación: la producción fue (nuevamente) muy dispar, hubo grupos que trajeron mucha información y realizaron interesantes artículos, otros cumplieron con lo mínimo sólo pegando información de los diarios no siempre leída pro-

¹² Una de las horas de apoyo la utilizamos para esa reunión semanal, en la otra supervisamos la cartelera (entre otras cosas).

fundamente, algún grupo se olvidó de traer y lo hizo durante la semana.

La tarea puso en evidencia que los chicos tienen dificultades para organizarse en grupos. Lo más común era que individualmente trajeran material sin siquiera haberse reunido ni ponerse de acuerdo. También notamos dificultad para reflexionar críticamente sobre la información y elaborar una opinión personal al respecto. Tendremos que pensar cómo replantearnos este objetivo y nuevamente nos parece de importancia trabajarlo con los maestros de grado.

Luego la cartelera dejó de estar a cargo de los grupos, pasó a estar a cargo de los que quisieran traer información sobre los dos eventos de importancia que tomamos: los "Juegos" de Sydney, y los "Juegos" Intercolegiales. La idea es completar este nuevo espacio incluyendo la reflexión, a través de comentarios escritos de los chicos acerca de qué esperan de estos torneos, para qué participamos y la evaluación de los mismos. Que la cartelera se convierta en una herramienta más para enseñar, y para compartir con otros.

Mi evaluación: es cierto que sigue participando un grupo de chicos, pero también es cierto que cada vez son más los que se acercan a leer la cartelera. Nos resulta difícil modificar esta dinámica sin el trabajo con los maestros de grado.

La última consigna que les dimos: elaborar una evaluación acerca de los Juegos Intercolegiales, por un lado; y de los Juegos Olímpicos, por otro. Pueden abordarlo comentando, reflexio-

nando sobre los aspectos que deseen: en un caso, sus vivencias, logros, dificultades, organización...; en otro, acerca de lo que vieron, de lo que más les impactó, de lo que pudieron relacionar a partir de lo que habían investigado...

b LA CARPETA DE EDUCACIÓN FÍSICA, OTRO ESPACIO PARA LA REFLEXIÓN FUERA DE LA CLASE...

Constituyó un nuevo intento (realizado sólo este año). El objetivo: que los chicos reflexionen cotidianamente acerca de su propio aprendizaje rescatando lo hecho en clase, analizando contenidos enseñados, los objetivos de algunas actividades, evaluando propuestas, expresando algunas vivencias. Creemos que constituye una herramienta más para que los chicos puedan ser protagonistas de sus aprendizajes: sepan y tengan el registro desde principios de año de cuáles son los principales contenidos a aprender y que vayan registrando cómo se da ese proceso.

Nos proponemos, mediante algunos trabajos de escritura, abrir un espacio a la reflexión, a la autoevaluación, construir esa pausa que permita rever lo hecho con una mirada crítica, ponerle palabras a algunas vivencias, a algunas actitudes. Este ejercicio de escritura constituye un aprendizaje en sí mismo y posibilita a su vez replantear los nuevos aprendizajes. Al concretar esta propuesta, nos dimos cuenta de que constituye, además, un interesante aporte al docente para el mejor conocimiento y seguimiento de cada alumno.

Transcribo algunos párrafos de algunas evaluaciones acerca de los Intercolegiales:

VOCES

"Me encantó ir a los Intercolegiales de... Aprendí muchas cosas nuevas pero no solamente física y técnicamente, también aprendí que cada uno puso lo que pudo y que no es tan importante el resultado sino también el trato con los compañeros. En voleibol aprendí muchas nuevas técnicas no solamente jugando sino también viendo cómo juegan los demás. En atletismo vi los

defectos míos viendo a las demás lanzadoras. Allí me pude hacer amiga de una chica de la escuela, Úrsula, que luego la vi en voleibol y *handball*... Me encantaría volver..., no por una revancha (aunque pienso que nos fue muy bien) sino por volver a jugar contra otras escuelas."

"... Yo me pongo muy nerviosa y puedo llegar a insultar a las jugadoras de mi propio equipo, ese es mi defecto, pero las de mi equipo lo saben comprender bien..."

"... me divertí mucho y me hice otras compañeras..."

"... esta vez no nos peleamos, supimos controlarnos y mantener la calma..."¹³

"... en *handball* estoy contento pero pienso que podíamos dar mucho más. Nuestros problemas fueron las marcas y las definiciones..."

"... me encantaron aunque en algunos partidos de voleibol lo único que me interesó fue ganar... Creo que fue algo trabajado en equipo, sino no hubiéramos podido ser segundas del distrito en *handball*."

"... respecto a atletismo no me imaginaba cómo era la pista ni tampoco cómo era competir de esa manera..."

4.5 LOS MALABARES: UN NUEVO DESAFÍO PARA LOS CHICOS Y PARA MÍ

Me animé a enseñar un contenido que no forma parte de mi formación profesional tradicional ni de mi historia deportiva: los malabares. Enseñé malabares con dos y tres pelotitas de tenis. En un comienzo hubo resistencias de algunos chicos a quienes les sorprendió la propuesta. No comprendían qué tenía que ver esta propuesta con nuestra materia. Charlamos sobre ello. Me quedé reflexionando en mi propuesta centrada en los deportes...

Una vez que probaron, casi todos se engancharon. Me sorprendió el profundo enganche de muchos que me pedían las pelotitas para el recreo, que contaban cómo habían roto los limones y las naranjas practicando en sus casas...

Continuando con la propuesta de trascender "nuestro patio" vendrán a visitarnos (la semana próxima) dos jóvenes malabaristas que aprenden y trabajan en una escuela de circo.

El objetivo es que compartamos lo aprendido y aprendamos algo más con dos jóvenes que descubrieron en esta actividad una pasión a la que se dedican sistemáticamente. Abriremos el espacio para el intercambio, para que los chicos charlen con ellos, para que sepan dónde realizar esta actividad, y quedará la invitación para que conozcan la Escuela de Circo...

¹³ Anahí hace referencia a los intercolegiales de sexto grado cuando finalizado el torneo de *handball* hubo enfrentamientos verbales muy fuertes con otra escuela. Este hecho fue comentado y analizado con los chicos este año como punto de partida para ver cuál era nuestro objetivo al inscribirlos en los torneos.

4.6 OTRO CONTENIDO QUE PODEMOS ENSEÑAR: LOS JUEGOS OLÍMPICOS, HISTORIA Y ACTUALIDAD

Dentro de los contenidos de la Educación Física es importante ampliar el horizonte de los niños respecto del deporte, no sólo desde su experiencia de juego, sino desde el conocimiento de la cultura de esta época: los Juegos Olímpicos constituyen un fenómeno cultural con una rica y vasta historia, y a la vez reproducen aspectos de nuestra actualidad.

a INVESTIGACIÓN

SOBRE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Junto con la profesora de Educación Física de los sextos decidimos trabajar coordinadamente sobre este contenido. Redactamos un cuestionario acerca de los Juegos Olímpicos, su historia, su significado, el porqué de las sedes...; alguna pregunta acerca de si les gustaría conocer a alguien que participara de los Juegos de Sydney, y qué les gustaría preguntarles. Costó un poco, pero finalmente los grupos, en diferentes tiempos y con diferente profundidad, entregaron sus producciones. En la pregunta acerca del intercambio con alguien que participara de los Juegos aparecieron ganas e interesantes preguntas.

b LA VISITA AL CENARD:

EL ENTRENAMIENTO DE LA SELECCIÓN DE GIMNASIA ARTÍSTICA, EL ENCUENTRO CON UNA PROTAGONISTA ARGENTINA DE LOS JUEGOS DE SYDNEY

La visita al CENARD tuvo como objetivo que los chicos pudieran comunicarse directamente con alguien que viajara a los Juegos de Sydney (Melina Sirolli), observar parte de su entrenamiento y charlar con ella. Los dos momentos fueron importantes: la observación del entrenamiento de un deporte que conocían muy poco y que propone desafíos tan impactantes desde lo corporal; y la charla con la gimnasta que fue muy rica: pudieron preguntarle lo que habían elaborado y surgieron muchas preguntas más. Algunos permanecieron callados y siguieron atentamente la charla, otros preguntaron reiteradamente, eran más de 50 chicos y el clima era de gran interés. Algunas preguntas: desde cuándo hacía gimnasia, si había soñado con participar de un Juego Olímpico, cuánto entrenaba, cómo hacía con la escuela, qué aparato le gustaba más y cuál le costaba más, qué objetivos tenía para Sydney, si se cuidaba con la comida...

c LA VISITA DE MELINA A LA ESCUELA...

Quedó planteada la posibilidad de concretar una visita de Melina a la escuela al volver de Sydney. Sería una oportunidad para enriquecernos tanto en el intercambio personal como en el conocimiento del acontecimiento investigado a través de todas las vivencias que nos pueda transmitir.

4.7 EL DEPORTE Y LA COMPETENCIA

¿Qué competencia queremos para nuestro alumnos? Los encuentros deportivos con escuelas, cómo aprovecharlos para enseñar a partir de todos sus aspectos constitutivos.

Creemos que el deporte sin competencia pierde uno de sus aspectos centrales que le dan vida. Pero... ¿cómo plantear la competencia en estas tempranas edades, qué contenidos podemos

enseñar, cómo planificar cada momento: antes, durante y después de la competencia? Si constituye un contenido importante, pues todos tendrán el derecho a aprenderlos. ¿Cómo garantizamos que todos se enriquezcan con esta experiencia más allá de su nivel de juego?

a DOS ENCUENTROS CON ESCUELAS

Realizamos dos encuentros de voleibol y *handball* con dos escuelas del barrio: una privada y una pública. Acordamos con los chicos los objetivos para estos encuentros: disfrutar, seguir *aprendiendo* a competir, conocer a otros chicos a través del deporte, respetar a los jueces, aplicar lo aprendido en una situación diferente, perder el miedo, tolerar las propias equivocaciones y las de los compañeros, confiar en que cada integrante del equipo da lo que puede... y los chicos agregaron con mucho énfasis la idea de la preparación para los intercolegiales.

En el primer encuentro los chicos hicieron de jueces de voleibol, mientras un profesor dirigió *handball*. En su evaluación resaltaron el buen desempeño de los jueces y pidieron dirigir también en *handball*. En el segundo encuentro dirigieron ambos deportes.

"¡¡Llegaron profe!!" Los gritos, los nervios se mezclaron con las ganas... Un nucleamiento, una

bienvenida y ¡a jugar! Fue una fiesta a pesar del intenso frío, en *handball* pudieron hacer los cambios solos, respetando la consigna de que todos y todas jueguen tiempos similares... Al final un nuevo encuentro, una despedida. Noto que les cuesta intercambiar más allá del momento de la competencia. Habíamos hablado acerca de que no era una escuela municipal, que el que se animaba sería piola que pregunte, sólo apareció un tímido: "¿dónde queda la escuela?"

Evalúo que tal vez la próxima vez sería interesante buscar la forma de promover un mayor acercamiento... Qué necesarios y qué placenteros son estos intercambios sin presión de resultados, sin finalistas...

Un momento para la reflexión,
para la evaluación

Pido una evaluación escrita del encuentro. Un grado la trae rápidamente. Al otro, a 7° B, siempre tengo que insistirle un poco más cuando de reflexión y organización se trata, les explico por qué sería piola que la hicieran... Finalmente casi todos la han traído. Hubo ricos y variados comentarios: en el aspecto técnico, grupal, individual, actitudinal, organizativo...

VOCES

"El encuentro fue muy bueno, entretenido... así aprendemos a jugar contra otros y respetar al árbitro cuando estamos enojados porque cobran mal... fue una buena experiencia aunque nos fue un poco mal porque al principio nos peleamos y nos desorganizamos, pero después pudimos organizarnos y ganar."

"Me gustó mucho... pero eran pocos y poco tiempo... la organización no me gustó mucho, sé que es difícil organizar, pero hubiese preferido un sorteo en el momento."

"La experiencia fue muy divertida los chicos de la escuela X no tenían un nivel tan bueno como el que creía, salvo algunas chicas... Me sorprendió que cuando realizaban el golpe de abajo, algunos la tiraban hacia los costados, otros hacia atrás, y también me sorprendió que varios hacían el saque de abajo con el puño cerrado. Me divertí mucho, aunque al principio estaba muy nerviosa,

y era como que no reaccionaba; pero luego me solté un poco más. Esta experiencia fue muy buena y se tendría que repetir..."

"El encuentro fue muy bueno, a pesar de que no pudimos salir campeones, espero que la próxima vez conozcamos a muchos chicos más."

"Me pareció un buen momento... No me importó mucho el débil nivel de la escuela X, pero me di cuenta de que, aunque no estaba nervioso, jugué mucho peor que como yo juego."

"Jugar con otro colegio, al principio me dio miedo y un poco de vergüenza, pero cuando ganamos el primer partido empecé a tener más esperanza. El profesor de la escuela X no era buen árbitro... pero aparte de todo estuvo ¡buenísimo!"

"Me gustó mucho haber jugado y haber dirigido. Al principio pensé que no iba a poder controlar los partidos, pero después comprobé que fue muy fácil, y si tenía alguna duda... se hacía vuelta... Cuando llegó el momento de que yo jugara, lo primero que pensé fue: vamos a perder 'como en la guerra', pero sin embargo a mi equipo le fue re bien, es más, ganamos por mucho, me re impresioné. Me puse re contenta cuando escuché el 'Vale, Vale, salimos primeras'."

"Yo creo que la posibilidad de compartir una experiencia deportiva con otra escuela fue una gran oportunidad para ver el nivel de juego de ellos y para evaluarnos a nosotros en el juego más allá del resultado..."

b LOS INTERCOLEGIALES DE *HANDBALL*,
VOLEIBOL Y ATLETISMO: ¿QUÉ ENSEÑAMOS?
Los Intercolegiales constituyen un evento esperado por los chicos, tal vez porque es casi un privilegio de los grandes, de séptimo grado. ¿Qué hacemos para que la participación en estos torneos no sea la única experiencia de intercambio con otros, cómo les ofrecemos otros espacios, otras actividades para que puedan aprender todo lo que la competencia tiene para enseñar; sólo con una experiencia de estas características alcanza?

La alternativa que proponemos: plantear pequeños encuentros de una jornada entre escuelas cercanas con claridad de objetivos entre profesores y chicos más allá del resultado, con participación de los chicos en la organización, puesta

en marcha y evaluación del evento. Encuentros en donde la energía esté puesta en jugar, en comprometerse, un encuentro en donde todos jueguen, en donde ningún chico o equipo quede "eliminado" de la posibilidad de jugar.

Creo que este nuevo espacio crearía mejores condiciones para enseñar unos cuantos contenidos, como respetar al adversario, al propio compañero, al juez, al reglamento (mayor tolerancia ante la dificultad, el error como parte del proceso de aprendizaje). Aprender a autoevaluar logros y dificultades, perder el miedo a jugar con otros, aprender a ganar y a perder, a comprometerse con la organización de un evento deportivo... todos contenidos que figuran en el *Pre Diseño Curricular*, en el área de Educación Física.

En nuestra escuela todos participan en todos los deportes que presentamos.¹⁴ Acordamos con los chicos el criterio para el armado de los equipos, y los chicos los arman. El criterio que caracteriza a la escuela: armar equipos equilibrados en los que estén mezclados los chicos y chicas con diferentes niveles de aprendizajes. Intentamos que lo central no esté puesto en el ganar para "clasificar", queremos que disfruten del juego, que sea una instancia más de aprendizaje, de autoevaluación de logros y dificultades, de evaluación de los compañeros, de visualización del proceso de un equipo.

Evaluación: observo que este tipo de organización, de propuesta de Intercolegiales con "clasificación", con "eliminados" dificulta la enseñanza de los contenidos planteados. El deseo de ganar, por las implicancias que conlleva, hace que otros contenidos pierdan importancia o simplemente no la tengan a la hora de la competencia. Además representa un enorme inversión de horas extras de los profesores de Educación Física volcadas para unos pocos ("los clasificados") y en la mayoría de los casos a costa de la pérdida de la clase de los chicos y equipos "eliminados".¹⁵ Y en los casos en los que los profesores damos muchas horas extras de nuestro tiempo sin quitarle horas de clase al resto de los chicos y sin reconocimiento económico alguno, me pregunto si constituye una buena inversión.

C LA COMPETENCIA: UNA POSIBILIDAD PARA EL REENCUENTRO CON LOS EGRESADOS, ¡JUNTO A ELLOS TAMBIÉN PODEMOS ENSEÑAR!

Estamos preparando con los chicos un "encuentro social y deportivo" con los egresados 1999. Entusiasmó mucho la propuesta. El

eje de este proyecto está puesto en que los chicos puedan hacerse cargo de todos los aspectos del encuentro.

Los chicos se anotaron voluntariamente en las diferentes comisiones de trabajo en relación con las necesidades del evento: invitaciones, la decisión acerca de los deportes en los que se jugará, el armado de los equipos, los reglamentos de cada deporte, los *fixtures*, los jueces, y el tercer tiempo que permita el intercambio.

Algunos chicos no se anotaron en ninguna comisión, habrá algunas tareas extra (como el repintado de las canchas, pasar en computadora material elaborado en algunas comisiones) en las que intentaré se comprometan.

El grupo "de invitaciones" consiguió los listados con los teléfonos de todos los egresados de ambos grados y se dividieron para llamar.

En cuanto al tercer tiempo charlamos acerca de lo que implicaba crear este espacio de intercambio. En un comienzo aparecieron algunos peros, vergüenzas. Creí que no se había entendido la propuesta o que tal vez no estaba al alcance de ellos para esta actividad. Pero en estos días, en los que el contenido de la clase fue la enseñanza de murga, me propusieron si pueden preparar "una coreografía murguera" como parte del tercer tiempo, y en eso están... ¡Qué lindo...!, el deporte como punto de encuentro, esta vez de re-encuentro.

La perspectiva de esta propuesta es que pueda quedar como un clásico del re-encuentro, es una expectativa compartida con los actuales séptimos, quienes ya me han pedido que pase lo que pase no deje de organizarlo el año próximo.

¹⁴ Con excepción del atletismo que presenta cupos para la inscripción. En este caso procuramos que nadie participe en más de una prueba, para permitir que participen el máximo de chicos posibles.

¹⁵ Dado que al acompañar a algunos chicos se deja al resto sin la clase de Educación Física correspondiente, en muchos casos son los chicos que más necesitan la clase.

Promover el encuentro, ¡cuánto puede aportarse desde la propuesta de enseñanza para que esto suceda!

Las posibilidades que tengan los chicos de encontrarse con ellos mismos, con los otros, con un lugar en el grupo, les ayudarán a aprender a quererse y a cuidarse. Descubrirán así la importancia de este aprendizaje para el cuidado de su salud, una preocupación que comparte la Educación Física con las demás áreas.

Uno de los aspectos de lo saludable en la infancia y en cualquier edad de la vida es el poder disfrutar del juego y es ésta la razón por la que el *Pre Diseño Curricular* encuadra el "saber jugar" en la concepción de salud. Este "saber jugar" implica disfrutar de la relación con los otros y de la posibilidad de enfrentar los desafíos y los conflictos que implican jugar y jugarse en un grupo, en una sociedad.

Claudio, Teresa y Marina relatan tres experiencias diferentes, que podrían incluirse en una aventura compartida, la de "jugarse" para enseñar a los chicos a "saber jugar", a tener acceso a otros saberes..., poder disfrutar y "ser feliz", como alguna vez dijo Pablo.