



## CUERPO Y MOVIMIENTO EN EL CONOCIMIENTO Y LA RELACIÓN CON EL MEDIO SOCIAL

**Autora:** Raquel Barthe

**Escuela N° 18 D.E. 13°**

**Año:** 2000

**Nivel:** de aula

**Area temática:** Educación Física

### EL JUEGO COMO CONTENIDO EN 3° AÑO EGB

Tras una larga experiencia en el área de la Educación Física, decidí llevar a cabo una experiencia, pedagógicamente más integral, partiendo del juego.

En la segunda quincena de setiembre, el énfasis fue puesto en la necesidad de que los niños, no sólo acepten las reglas, sino que las mismas surjan de la reflexión grupal acerca del juego. La propuesta fue entonces la creación de un reglamento, partiendo de la práctica del "Matador con Delegado".

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El propósito fue brindar un espacio propicio para el diálogo, donde pudiesen analizar y reflexionar acerca de las acciones, resolviendo los conflictos que se presentaban con los compañeros.

#### Cómo se fue gestando el reglamento

A través del juego se iban detectando los problemas. Se detenía el entrenamiento para analizarlos y buscar soluciones entre todos. Surgía así una regla que era puesta en práctica para probar su eficacia. Entonces se la adoptaba, desechaba o modificaba, según la conveniencia, pero siempre con el consenso del grupo.

Más tarde, cada alumno escribió las que recordaba o consideraba de mayor importancia. Se recopilaron todos los aportes y se elaboró un documento único que fue leído en clase. Se descartaron las reglas repetidas y se eligieron las mejor redactadas. También se modificó la estructura gramatical o sintáctica de aquellas que no resultaban claras.

Finalmente se decidió editar el **Reglamento de Matador con Delegado** y donar un ejemplar para la biblioteca escolar.

En el Anexo I se transcribe el documento definitivo con el que se pudo llegar a la autoedición de un librito con el reglamento. Por razones de espacio se omitió transcribir el primer documento.

El entusiasmo de los "autores" llevó a proponer la "presentación" del libro en un acto público, donde se donarían ejemplares para la biblioteca. Y la oportunidad se presentó con motivo del acto de fin de curso.

Así dio comienzo otra etapa del proyecto: organizar entre todos la presentación. Se determinaron las acciones a seguir y se elaboró un programa (Anexo II). Luego se eligieron y distribuyeron, también por consenso, los diferentes roles.

Tres niños fueron seleccionados como "oradores". La totalidad del grupo aportó por escrito lo que deseaban que dijese sus representantes.

Todos los textos fueron volcados en un documento único, a fin de comentarlos, debatirlos y elaborar las glosas definitivas (Anexo III). También por razones de espacio, sólo se anexa el documento final, al cual se le agregaron la tapa y contratapa con la lista de autores y el correspondiente colofón, en su edición definitiva con formato de libro.



## ANEXO I

### MATADOR CON DELEGADO

#### REGLAMENTO

##### El juego:

Hay 2 equipos y cada uno tiene la misma cantidad de jugadores, con un mínimo de 5 jugadores en un equipo. Uno de cada equipo es el delegado; éste se ubica detrás de la línea final del equipo contrario. El equipo elige el delegado tiene que haber un solo delegado por equipo.

Se necesita una pelota de cualquier tipo, pero mediana.

El juego consiste en tocar a todos los jugadores del equipo contrario con una pelota (quemar).

Empieza cuando el juez tira la pelota al medio y donde se va la pelota, tira uno de los integrantes del equipo.

En el final de juego, cuando todo un equipo está quemado, entra el delegado y todo el equipo contrario tiene que tratar de quemar al delegado.

Cuando a una persona la quemar tiene que salir de la cancha e ir al lado del delegado de su equipo.

Cuando quemar a todos los del equipo entra el delegado; éste tiene tres vidas y cuando las pierde gana el equipo que le sacó esas tres vidas.

##### La cancha:

La cancha: tiene que ser rectangular con dos partes el tamaño según los jugadores.

Debe ser rectangular y de acuerdo al tamaño disponible, para la cantidad de jugadores

Debe estar marcada en la mitad y también dos líneas laterales y dos finales.

Alrededor de la cancha debe haber un espacio libre de por lo menos 1 m para que puedan jugar los delegados y los quemados.

##### Faltas comunes:

1. Un jugador está quemado cuando la pelota lo toca debajo de la cintura, sin que haya tocado antes el piso, entonces debe ir con el delegado de su equipo.
2. Si la pelota pica en el suelo antes de tocar a un jugador, no vale.
3. Cuando la pelota toca la mano del jugador:
  - a. Si la mano está por encima de la cintura, no vale.
  - b. Si la mano está debajo de la cintura, el jugador está quemado.
4. Los jugadores quemados seguirán jugando fuera de la cancha, en la zona de su delegado.
5. Pisar la línea al tirar la pelota.
6. Los quemados no pueden tirar la pelota desde adentro de la cancha (si el delegado tiró la pelota y te quemó, pero él puso el pie adentro no estás quemado).
7. No se puede estar más de 5 segundos con la pelota en la mano, antes de hacer un pase.
8. Si una persona que está quemada, el delegado o cualquier jugador tienen la pelota más de 5 segundos, antes de hacer un pase, se cobra falta.
9. Para hacer un pase entre compañeros tiene que haber mínimo 2 m de distancia entre ellos.
10. No se puede hacer más de tres pases, dentro del mismo equipo, antes de tirar la pelota al campo contrario.
11. No se puede caminar con la pelota en la mano, salvo cuando la pelota sale de los límites de la cancha y se va muy lejos. Entonces el quemado puede recogerla y ubicarse cerca de la línea para continuar el juego.
12. Si un jugador camina con la pelota en la mano se la tiene que pasar al otro equipo.
13. Cuando un equipo comete una falta común, la pelota se la tienen que dar al delegado del equipo contrario para continuar el juego.
14. El jugador como el quemado tienen las mismas reglas.
15. El delegado tiene 3 vidas.
16. El delegado entra a jugar en la cancha cuando todos están quemados.
17. A partir de la segunda vida, el delegado puede dar hasta 5 pasos después de agarrar la pelota y antes de volver a tirarla.



### Faltas técnicas:

1. No hay que discutirle al árbitro, nada más los capitanes de los equipos y amablemente.
2. El capitán es el único que puede renegarle al juez. Sólo le pueden discutir al árbitro los capitanes de los equipos, con respeto.
3. Los jugadores y los quemados no le pueden discutir al que dirige el partido.
4. Cuando un jugador quiere hacer algo, tiene que pedirle al capitán del equipo para que pida tiempo.
5. Si alguien dice una palabrota (exceso verbal), según como la considere el juez, lo puede sacar 5 minutos, por todo el juego o muchas fechas seguidas.
6. Cuando a un jugador le cobran "exceso verbal", lo sacan del juego por el tiempo que diga el juez.
7. Llegar tarde o no presentar el equipo.
8. Cuando el entrenador llega tarde.

### Faltas penales:

1. Si un jugador le pegaba a otro a propósito, se cobra como falta penal, pero si le pega sin querer, no.
2. Insultar a alguien más de cuatro o cinco veces.
3. Insultar al juez, a otro jugador o al árbitro.
4. Hacer algo malo a propósito.
5. Pegar al compañero o darle la pelota con bronca.
6. Conductas antideportivas.
7. Pegar o jugar antideportivamente.
8. Se cobran sacando de la cancha al jugador por el tiempo que quiera el juez.
9. No agredir al compañero ni al juez porque se lo echa todo el tiempo que sea necesario o si no, algunos partidos.

## ANEXO II

### Presentación del Reglamento del Matador con Delegado

Escuela: Dra. Elvira Rawson de Dellepiane - GCBA

Área: Educación Física

Responsable: Raquel M. Barthe

Fecha: 7 de diciembre

Duración total: 10 minutos

Participantes:

- Todos los nenes de tercer grado.
  - 3 alumnos portarán el estandarte. La elección del abanderado, primera y segunda escolta, se hará por consenso entre los mismos alumnos.
  - 1 árbitro, también votado por los alumnos.
  - 3 presentadores hablarán representando a todo el grupo y habrán sido elegidos por el grupo.
  - 2 equipos de 9 jugadores cada uno (8 jugadores y un delegado). El delegado también será votado democráticamente por cada equipo.
- La maestra de educación física.
- La supervisora de Educación Física.

El acto consistirá en la presentación del Reglamento del Juego Matador con Delegado, elaborado por los niños durante las clases de la materia.

Se realizará una demostración práctica del juego en forma simultánea con las explicaciones orales acerca de la manera cómo se llegó a la edición del librito.

Hablarán tres alumnos, la maestra y autoridad.

Se finalizará la presentación con la entrega de ejemplares a las autoridades, a la Biblioteca Escolar Aarón Cupit y a los padres de los alumnos de tercer grado.

Los autores firmarán los ejemplares.

Se complementará el acto con una muestra de los borradores y originales realizados por los alumnos previamente.



## ANEXO III

### Presentación del reglamento - (glosas finales)

Esto empezó jugando mucho. Hasta que la señorita de Educación Física vio que jugábamos muy bien y nos dijo:

-El juego está saliendo muy bien y se me ocurrió una idea: ¿qué tal si hacemos el reglamento?

A la señorita no sólo se le ocurrió que hagamos el reglamento, sino también hacer un acto para presentarlo; entonces ahora seguimos jugando, así nos sale bien.

Y así fue como comenzamos a hacerlo: nosotros empezamos jugando al delegado y nos re-peleábamos; después la señora propuso hacer la demostración a fin de año.

Para que nos saliera bien, cada vez que nos empezábamos a pelear, la señora paraba el juego y tratábamos de arreglar el problema y si funcionaba la dejamos como regla.

Así lo fuimos haciendo: en cada juego fuimos parando y modificándolo. A veces discutíamos, entonces la señorita detenía el juego y decíamos alguna regla.

Todos pusimos ideas y ella las acomodó y las arregló. Nos mostró y nos preguntó si nos gustaba. Después ya todos estábamos de acuerdo.

Hicimos un libro con el reglamento, pero la señora lo pasó en la computadora y nosotros fuimos trayendo hojas con nuestras propuestas escritas, entonces nosotros fuimos modificando reglas, distancia: si era corta o larga, tiempo: si era mucho o poco, las faltas técnicas, faltas comunes y faltas penales.

Y seguimos corrigiendo las ideas que no nos gustaban y cuando ya estábamos de acuerdo, nos pusimos a jugar.

Y desde ahí empezamos a jugar todos los días al Matador con Delegado; después de mucho tiempo, cuando sabíamos todas las reglas, hicimos el reglamento y al final armamos un acto para presentar el libro terminado.

Ahora les mostramos un juego para que miren nuestra experiencia.