



# APORTES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

**Autora: Raquel M. Barthe**  
**Escuela N° 18 - D.E. 13°**  
**Año 2002**  
**Integración de Áreas**

## Índice

- Índice
- INTRODUCCIÓN:
- DESCRIPCIÓN
- FINALIDAD
- FUNDAMENTOS
- MARCO TEÓRICO
- DIAGNOSTICO
- OBJETIVOS
- METAS
- PRODUCTOS
- ACTIVIDADES
- DETERMINACIÓN DE LOS PLAZOS
- RECURSOS
- BIBLIOGRAFÍA
- Anexo I
- Anexo II
- Anexo III
- Anexo IV

## INTRODUCCIÓN:

La práctica escolar de la educación física presenta permanentemente situaciones que resultan excelentes puntos de partida para una enseñanza sistemática de valores. Sobre todo aquellos que implican vivir en democracia y, para lograrlo, hay que crear una verdadera atmósfera democrática donde el alumno pueda vivenciar el discurso de la escuela y compararlo con el de la vida cotidiana, en todos sus aspectos, para poder reconocer las diferencias y similitudes.

Raquel M. Barthe  
Abril de 2002

## DESCRIPCIÓN

El proyecto consiste en trabajar interdisciplinariamente entre el área de Educación Física y todas las demás áreas (que lo deseen y que acepten el desafío), para lograr una modificación en las acciones alumno-docente, sustituyendo la atmósfera autocrática imperante, por una atmósfera democrática donde el grupo pueda tener una acción participativa.

Para poder lograrlo, es necesario que cada miembro de la comunidad educativa pueda diferenciar ambas atmósferas, haciendo una lectura profunda del entorno y reflexionando acerca de sus significados, sin minimizar los detalles ni la estética escolar que, en su conjunto, definen el contexto donde se ha de trabajar.

Los docentes conocerán el marco teórico donde alumnos y maestros trabajarán en conjunto para lograr una elevada cohesión, asignando gran importancia al crecimiento y desarrollo de todos los miembros, ninguno de los cuales será líder vitalicio: el liderazgo será distribuido, a veces, dentro de una misma reunión. Las



decisiones serán tomadas por el grupo y se trabajará según el principio de consenso, tratando de obtener un elevado grado de relaciones interpersonales. Todos los objetivos y actividades serán elegidos por el grupo y todos los miembros se identificarán con ellos.

El maestro actuará como coordinador para asegurar el orden, suprimiendo obstáculos, aclarando malentendidos y contribuyendo a que las discusiones vayan por los carriles normales.

Aunque se suponga que en este tipo de grupo se “tarda en empezar a trabajar”, ya que todos participan en cada discusión, estos conjuntos resultan cohesionados y de duración estable, donde la tolerancia, el respeto y la cooperación son el eje del trabajo y de una mejor convivencia; el énfasis estará puesto en que los alumnos convivan en un clima de tolerancia y respeto mutuo, solidarizándose con los problemas del otro y aceptándolo en su diversidad y alteridad, para trabajar unidos y poder compartir objetivos comunes.

## FINALIDAD

Sostener un 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.

Brindar oportunidades para que los alumnos puedan asumir mayores responsabilidades acordes con la edad.

Que los niños aprendan a pensar, reflexionar, cuestionar, antes de acatar mandatos (no a imitar ni obedecer, sin razonamientos que fundamenten las órdenes). Que no acepten conductas estereotipadas (hábitos), sólo porque “siempre se hizo así”.

Otro aspecto importante es el desarrollo de la creatividad, ya que a través de ella el alumno descubrirá la funcionalidad de sus aprendizajes y éstos resultarán significativos.

## FUNDAMENTOS

En una sociedad que pretende ser democrática, se debe enseñar al niño a defender sus derechos, los que derivan de las obligaciones de quienes tienen mayor jerarquía. La razón no se basa en una situación de “poder”, sino en la ética y la moral. La obsecuencia permite que el totalitarismo llene los espacios vacíos. No hay libertad sin responsabilidad y ésta garantiza la independencia y autonomía del ciudadano, por lo tanto, la escuela debe educar para pensar y no para obedecer.

## MARCO TEÓRICO

Estará encuadrado dentro del *Marco General del Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica*, de la Secretaría de Educación del G.C.B.A., de 1999, considerando que la Educación General Básica tiene como finalidades:

- I. Garantizar el acceso a saberes y experiencias culturales relevantes para, realización integral de las personas.
- II. Brindar los saberes y las experiencias necesarios para que niños y adolescentes puedan intervenir progresivamente en los asuntos públicos y ejerzan diferentes maneras de participación en una sociedad democrática.
- III. Promover el desarrollo de la personalidad, el pensamiento crítico, la solidaridad social y el juicio moral autónomo de los alumnos incrementando su capacidad de conocerse y cambiar, conocer el mundo e influir en él.
- IV. Garantizar el dominio por parte de todos los alumnos de los medios necesarios para continuar su aprendizaje más allá de la educación básica.

También el Reglamento Escolar para las escuelas dependientes de la Secretaría de Educación del GCBA, establece en su Art. 179° Inc. c), entre las obligaciones del personal docente, “*Tender a la formación integral y permanente del niño, como protagonista, creador, crítico y transformador de la sociedad en que vive al servicio del bien común, conforme a la tradición nacional, los principios democráticos y la Constitución Nacional.*”



## DIAGNOSTICO

Determinación de la atmósfera imperante en la institución, partiendo de un análisis de la estética escolar y funcionamiento cotidiano: formaciones, saludos, etc. Detalle del diagnóstico en Anexo I.

## OBJETIVOS

Que los alumnos:

- ✓ Puedan reflexionar ante situaciones cotidianas que se dan por legítimas por el uso y la repetición.
- ✓ Entablen el diálogo escuchando y valorando la opinión de todos (contenidos de formación ética y ciudadana).
  
- ✓ Desarrollen la capacidad de inferir reglas propias que surjan de la reflexión grupal acerca del juego y de la necesidad de establecer estas pautas con la finalidad de evitar situaciones conflictivas.
  
- ✓ Aprendan a trasladar estas experiencias a su vida cotidiana (contenidos transversales de formación ética y ciudadana).
- ✓ Se acostumbren a reflexionar acerca de actuaciones propias (sentido autocrítico) y a recibir críticas de sus pares.
- ✓ Respeten la participación de todos, sin discriminación y aceptando la diversidad y la alteridad.
- ✓ Anticipen situaciones de riesgo para ellos mismos y los demás, con actitud solidaria, haciéndose responsables de sus actos.
- ✓ Valoricen la autonomía social y los valores éticos como forma de vida cotidiana.
- ✓ Sean tolerantes y respeten al otro, los límites ajenos y la oposición lícita, aceptando el disenso.
- ✓ Aprendan a elegir a sus representantes y a consensuar decisiones.
- ✓ Que encuentren una identidad grupal con la que puedan identificarse.

## METAS

La meta final consiste en lograr que los alumnos puedan, a través de la experiencia y de la práctica, inventar un juego y elaborar las reglas que les permitan competir sanamente, incorporando actitudes cooperativas como una nueva forma de vida y entendiendo que las normas y reglas sirven para una convivencia pacífica y no como forma de sometimiento ante ningún tipo de poder.

## PRODUCTOS

- Creación de un escudo y nombre que identifique a cada equipo.
- Confección de un reglamento de juego.
- Organización de un torneo amistoso.

## ACTIVIDADES

En el patio:

- El docente dividirá el grupo en equipos de trabajo, teniendo en cuenta que todos resulten parejos en fuerza, cantidad, calidad, etc., garantizando un equilibrio que permita la competencia sin conflictos.
  
- Esta manera de formar los equipos deberá ser explicada para que los niños comprendan que no se trata de una medida arbitraria y acepten la imposición.
  
- Una vez formados los equipos y cuando cada miembro conoce el lugar que ocupará en él, se reunirán para elegir a sus representantes: un capitán/a y un subcapitán/a.



- Analizar y reflexionar acerca de consignas generales, interpretándolas de manera personal y fundamentando el criterio tomado, antes de ejecutarlas. El maestro será un interlocutor y mediador y no quien resuelva todos los problemas. Guiará a los alumnos para que escuchen las respuestas adecuadas y elijan las soluciones más eficaces.
- Inventar un juego y establecer reglas.
- Sucesivamente y por turno, los alumnos tomarán el lugar de árbitro para dirigir el juego; irán rotando hasta que todos hayan pasado por la experiencia de “ponerse en el lugar del juez” y comprender así la necesidad de establecer y respetar las normas.

#### **En el aula:**

- Escribir la descripción del juego inventado, teniendo en cuenta el espacio, los elementos, el tiempo y los jugadores que intervendrán. (Anexo IV)
- Escribir las reglas que hayan surgido de la práctica, ordenándolas según su categoría en: comunes, técnicas y penales. (Anexo IV)
- Compartir la lectura para seleccionar los textos mejor escritos, más claros y explícitos.
- Proponer correcciones y modificaciones y, entre todos y utilizando la producción grupal, elaborar el reglamento final.

#### **DETERMINACIÓN DE LOS PLAZOS**

- Corto plazo: durante los primeros meses se realizarán entrenamientos de lanzamientos, pases y recepción de pelota para llegar a jugar el juego inventado por los niños.
- Mediano plazo: a partir del mes de setiembre los alumnos organizarán un torneo cuadrangular para vivenciar la competencia deportiva entre equipos. En ella aplicarán todo lo aprendido.
- Largo plazo: se considera que este trabajo debe continuar hasta la finalización de la escuela primaria, aplicándolo a minideportes y competencias interescolares, donde se deberá premiar al equipo “menos sancionado” (que haya cometido menor cantidad de faltas al reglamento) sin tener en cuenta el resultado final (contenidos de formación ética y ciudadana).

#### **RECURSOS**

Los alumnos de 3° año del primer ciclo de E.G.B.; la maestra de educación física; los padres; la comunidad docente que desee integrarse.

Lecturas de apoyo durante los días de lluvia: Cuento *Había una vez un tirano*, de Ana María Machado y *Me importa un comino el rey Pepino*, de Cristine Nöstlinger, *El congreso de los ratones*, de Lope de Vega. (Anexo IV)

#### **BIBLIOGRAFÍA**

- ❑ AISENSTEIN, Ángela. *Currículo presente, ciencia ausente : el modelo didáctico en la educación física: entre la escuela y la formación docente*. -- Buenos Aires : Miño y Dávila, 1995. -- 158 p. ; 20 cm. -- ISBN 950-9467-62-6.
- ❑ ANDER EGG, Ezequiel. *Cómo elaborar un proyecto*. - Buenos Aires : Lumen, 1996.
- ❑ ANDER EGG, Ezequiel. *Introducción a la planificación*. - Valencia : Generalitat Valenciana, 1991.
- ❑ ANDER-EGG, Ezequiel. *El taller : una alternativa de renovación pedagógica*. -- 2ª. Ed. -- Buenos Aires : Magisterio, 1991.



- ❑ BARTHE, Raquel M. *El poder y la educación*. En *El Argentino*, suplemento cultural. -- Gualeguaychú : 3 de marzo de 2002. -- (p. 15) y En *El Mangrullo* N° 27, de octubre de 2002 en [www.advance.com.ar/usuarios/rmb](http://www.advance.com.ar/usuarios/rmb)
- ❑ BORDIEU, Pierre. *Sociología y cultura* / Perre Bordieu ; traducción Martha Pou. -- México DF : Grijalbo, 1990. -- ISBN 968-419-825-6.
- ❑ CARUSO, Marcelo. *De Sarmiento a los Simpsons : cinco conceptos para pensar la educación contemporánea* / Marcelo Caruso, Inés Dussel. -- Buenos Aires : Kapelusz, 1995. -- (Colección Triángulos pedagógicos). -- ISBN 950-13-6188-9.
- ❑ FOUCAULT, Michael. *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión*. -- 31ª. ed. en español. -- México DF : Siglo XXI, 2001. -- 320 p. : il. ; 21 cm. -- ISBN 968-23-0117-3.
- ❑ LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso. *Estrategia del lenguaje y manipulación del hombre* / Alfonso López Quintás. -- 4ª. ed. -- Madrid : Narcea, 1988. -- ISBN 84-277-0380-5.
- ❑ MACHADO, Ana María. *Había una vez un tirano* / Ana María Machado ; ilustraciones Verónica Leite ; traducción Rosa S. Corgatelli. -- Buenos Aires : Sudamericana, 2002. -- ISBN 950-07-2223-2.
- ❑ MILSTEIN, Diana, *La Escuela en el cuerpo : estudios sobre el orden escolar y la construcción social de los alumnos en escuelas primarias* / Diana Milstein, Héctor Mendes. -- Madrid : Miño y Dávila, 1999. -- ISBN 84-923478-5-6.
- ❑ MINISTERIO de Cultura y Educación; Consejo Nacional de Educación (Argentina). *Educación para la reconstrucción: técnicas generales de aprendizaje (nº 5)*. - Buenos Aires : CNE, [1973].
- ❑ NÖSTLINGER, Cristine. *Me importa un comino el rey Pepino*. -- Cristine Nöstlinger ; traducción María Jesús Ampudia ; ilustraciones Werner Maurer. -- Barcelona : Salvat, 1987. -- ISBN 84-345-8610-X.
- ❑ OBIOLS, Guillermo A. *Adolescencia, posmodernidad y escuela secundaria : la crisis de la enseñanza media* / Guillermo A. Obiols, Silvia Di Segni de Obiols. -- Buenos Aires : Kapelusz, 1995. -- ISBN 950-13-6142-X.
- ❑ *Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica* / Secretaría de Educación del G.C.B.A. -- Buenos Aires : G.C.B.A., 1999.
- ❑ SIEDE, Isabelino A. *Escuela y crisis social : aportes para un abordaje formativo*. -- En [www.buenosaires.esc.edu.ar](http://www.buenosaires.esc.edu.ar). -- Buenos Aires : Secretaría de Educación, 2002
- ❑ TONUCCI, Francesco. *La Escuela como investigación* / Francesco Tonucci ; prólogo a la edición argentina Hilda Weissmann. -- Buenos Aires : Miño y Dávila, 1991. -- ISBN 950-9467-10-3

**Raquel M. Barthe**  
Ficha N° 257.100  
20/6/2002

## Anexo I

Diagnóstico detallado: el diagnóstico se realizó a través de la observación directa y de situaciones vivenciadas, a partir de marzo de 2000 y hasta la fecha.

Se han tenido en cuenta no sólo las actividades de rutina, sino también la estética escolar y sus significados relacionándolos con la función socializadora de la escuela.

Desde las prácticas escolares de estetización, se van estableciendo nociones de belleza, imponiendo y legitimando un determinado "buen gusto" y llegando de esta manera a confundir "lindo-feo" con "bueno-malo". De esta forma, "estas predisposiciones sobre las que se generan y se reproducen las convenciones estéticas, al estar inscriptas en el cuerpo de los sujetos, se han naturalizado y hacen posible experimentar la realidad según cualidades que se viven como 'naturalmente' constitutivas de esa realidad y no como resultado de prácticas de estetización."<sup>1</sup>

El análisis comienza desde la puerta de entrada donde hay una reja cerrada con llave que antecede a la puerta principal que permanece abierta. En ambas paredes laterales del zaguán se encuentran las carteleras de la escuela y de Jardín de Infantes con información que no puede leerse desde la calle. La puerta cancel también permanece cerrada con llave.

El hall ofrece a la vista un aspecto limpio, ordenado y prolijo, adornado con plantas, donde varias carteleras muestran la impecable confección docente<sup>2</sup>. Sobre la pared de la biblioteca hay cuatro estantes con

<sup>1</sup> En MILSTEIN, Diana, *La Escuela en el cuerpo : estudios sobre el orden escolar y la construcción social de los alumnos en escuelas primarias* / Diana Milstein, Héctor Mendes. -- Madrid : Miño y Dávila, 1999. -- ISBN 84-923478-5-6. -- (P. 80).

<sup>2</sup> La confección de las carteleras se establece a principio del año lectivo y se le asignan a los docentes, pero están sujetas a la censura de la dirección de la escuela.



cientos de trofeos expuestos, que dejan percibir una concepción de educación altamente competitiva. Este espacio excluye a los niños, dando prioridad a los objetos de adorno.

A un lado de la puerta de entrada se halla la dirección de la escuela, con un aspecto solemne; está ocupada por un único escritorio para la autoridad principal y otros pocos muebles de estilo austero. La dirección permanece siempre con la puerta cerrada y las cortinas no permiten ver el interior.

Del otro lado de la entrada, y guardando la simetría, hay otro recinto destinado al resto del equipo de conducción, la fotocopiadora, el teléfono y fax, una mesa con los libros de firmas del personal docente y auxiliar, percheros para uso de todos los maestros, un armario con el tablero de llaves de toda la escuela, etc.

En cuanto a las prácticas escolares, resultan muy significativas las formaciones de los alumnos: sin excepciones, los niños se forman en dos hileras separando varones de mujeres. Estas formaciones generales se realizan obligatoriamente cuatro veces al día: al comenzar la mañana para izar la bandera y al finalizar la tarde, para la arriada; y al finalizar el turno de la mañana y comenzar el de la tarde. Pero estas formaciones, entre turnos en una escuela de jornada completa, tienen el propósito de que las autoridades sean saludadas por los niños. En todos los casos, las autoridades tardan en hacerse presentes, obligando a una espera tediosa que provoca desorden entre alumnos y docentes e, invariablemente, la ceremonia comienza con un llamado de atención por la “falta de disciplina”. Los chicos y los maestros pueden, de esta manera, intuir la omnipresencia del poder.

Los alumnos deben desplazarse respetando la formación en hileras, pero en la realidad no se cumple esta pretensión porque ningún maestro enseña “ejercicios de orden y locomoción”, puesto que los mismos figuraron en los programas de educación física hasta el año 1964; pero con la creación de cargos de Maestros de Educación Física fueron suprimidos y quedaron, implícitamente, a cargo de todo el personal docente de la escuela. Pero como tampoco se acostumbra a los niños a moverse con libertad y responsabilidad, respetando al prójimo, los desplazamientos resultan caóticos y dan lugar a que se atropellen y empujen.

Aulas: la distribución de mesas y sillas, en 1°, 5°, 6° y 7° grados, responde al esquema tradicional en hileras y con los pizarrones en el frente y el escritorio del docente también en el frente, salvo el caso de quinto grado, donde la maestra tiene su escritorio a espaldas de los alumnos (mecanismo panóptico<sup>3</sup>). En 2°, 3° y 4° grados los niños se agrupan de a seis alrededor de mesas colectivas, donde trabajan en equipo, y la maestra tiene su escritorio a un costado.

De esta descripción puede deducirse que hay una ambivalencia en el discurso escolar, ya que por un lado el pre-diseño habla de “*Promover el desarrollo de la personalidad, el pensamiento crítico, la solidaridad social y el juicio moral autónomo de los alumnos incrementando su capacidad de conocerse y cambiar, conocer el mundo e influir en él.*” y el reglamento escolar dice, “*Tender a la formación integral y permanente del niño, como protagonista, creador, crítico y transformador de la sociedad en que vive al servicio del bien común, conforme a la tradición nacional, los principios democráticos y la Constitución Nacional.*” y, sin embargo, tanto las prácticas como la estética escolar responden con claridad a un predominio del positivismo pedagógico conservador que se opone al discurso oficial que toma como eje el respeto a la niñez, considerando que el alumno es el primer protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este diagnóstico, más la lectura de los documentos curriculares, resultan un verdadero desafío para poner en práctica los contenidos del área de la Formación Ética y Ciudadana y educar sobre “Derechos del Hombre, del Niño y del Ciudadano” y, sobre todo, para compatibilizar la realidad de la escuela con la teoría pedagógica, confrontando el doble discurso del decir y el hacer.

<sup>3</sup> FOUCAULT, Michael. *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión*. – 31ª. ed. en español. --México DF : Siglo XXI, 2001. – 320 p. : il. ; 21 cm. – ISBN 968-23-0117-3.



## Anexo II

A continuación se deja constancia de actividades realizadas y momentos del proyecto. Desarrollo y evaluación.

(1)

Trabajo realizado por la maestra de grado, Elena Gazapo, conjuntamente con la maestra bibliotecaria del turno mañana, Elsa Beatriz Rossi.

Se seleccionó el libro: MACHADO, Ana María. **Había una vez un tirano** / Ana María Machado ; ilustraciones Verónica Leite ; traducción Rosa S. Corgatelli. -- Buenos Aires : Sudamericana, 2002. -- ISBN 950-07-2223-2.

Este cuento fue leído por las docentes y debatido con los alumnos. Posteriormente se realizó un trabajo de escritura donde los niños expresaron sus opiniones.

RECENSIÓN:

Es un cuento que se adapta a la situación de cualquier país sudamericano. Plantea situaciones socio-políticas actuales.

Su lenguaje llega a los chicos sin dificultades y provoca reflexiones de solidaridad.

Les deja un mensaje de unión y de no discriminación, única forma de lograr las metas propuestas.

Mensaje claro e importante, ya que va dirigido a los futuros ciudadanos del mundo.

Se seleccionó uno de los trabajos, que fue publicado en el "El Mangrullo", Año 3 Número 25 del 1 de agosto de 2002, [www.advance.com.ar/usuarios/rmb](http://www.advance.com.ar/usuarios/rmb)

Romina Rokotovich cuenta así su interpretación:

Había una vez un país muy alegre. Pero la gente se peleaba. Un día apareció un tirano. No quería colores, todo gris era. No quería que hablaran y al que protestaba lo mandaba preso. Después no quería las estrellas, porque decía que brillaban más que las de su uniforme.

Todo era trabajo a pleno. Estaban prohibidas las canciones inventadas, porque pensaba que se burlaban de él. Algunos decían que era el país mejor, porque así no había protesta, peleas, etc.

Un día tres chicos se acercaron para agarrar una hoja de un árbol y se empezaron a reír a carcajadas.

Se rieron tanto que empezaron a pensar como echar al tirano. Hablaron con la gente que pasaba. Cada uno tenía una idea distinta, todas sirvieron.

Así se formaron los colores, las flores, las mariposas, etc. El tirano se puso loco y después se fue.

Otra vez las personas fueron libres y nadie los mandó.

*Colaboración de Elena Gazapo (Maestra de grado) y Elsa Beatriz Rossi (Maestra bibliotecaria).*

(2)

**CINCHADA:**

Al reiniciarse las clases, luego del receso de invierno, se organiza un juego donde los cuatro equipos intervienen.

Se coloca un cabo de sogas con una marca en el medio y dos equipos de cada lado. El centro de la soga coincide con una marca en el suelo y al toque de silbato cada equipo tira hacia su lado.

Se repite el juego dos o tres veces, hasta que quedan bien establecidos el propósito y las reglas. Luego se explica que se realizará en forma individual y que, por lo tanto, cada equipo deberá elegir un representante y, aquel que gane lo hará en nombre del equipo y éste será el ganador; los puntos ganados se adjudicarán al equipo y no al jugador.

El equipo rojo elige a Abril, una niña de las más altas, pero que es vencida por el equipo verde.

En el equipo rojo hay otro niño, Fernando, que es mucho más robusto y aparentemente con mayor fuerza, aunque no fue elegido.

Explico que vamos a comprobar si supieron elegir y hago competir a Fernando y Abril entre ellos. Gana Fernando.

Pregunto por qué no lo habían elegido y un niño me responde, "porque Abril dijo que era muy tonto".

Señalo que en el equipo son seis integrantes y que Abril es minoría. ¿Por qué, entonces, su decisión prevaleció sin que ninguno se opusiera? Hablamos de democracia y de autoritarismo y comparamos lo sucedido, con hechos políticos actuales. También se toca el tema de la discriminación, puesto que Fernando es de nacionalidad boliviana. Se discute la cuestión del valor de cada uno dentro del grupo y el no saber apreciar la diversidad.

Toca el timbre y el tema queda para la reflexión hasta la clase siguiente.

(3)

**TORNEO**

Durante el mes de agosto se plantea la organización de un torneo cuadrangular donde intervengan los cuatro equipos. El juego será el que los niños hayan inventado o adaptado durante el año y se explica la necesidad de confeccionar un fixture. Ellos ya han elegido nombre para cada uno de los equipos y también un escudo que los identifica más allá del color impuesto por la docente a principio de año. También han elegido un número entre el 1 y el 99 que los registra como jugadores y que mantendrán hasta fin de año.



Se propone confeccionar un trofeo en las clases de educación plástica y la docente del área acepta integrarse al proyecto.

Sin embargo, noto que el interés por el juego y la competencia ha decaído y decido charlarlo con el grupo. La realización de un torneo impuesto y no por voluntad de los niños contradice el espíritu del proyecto.

Durante una clase en el aula, debido a la lluvia, hablamos de los propósitos de llevar a cabo la competencia y pido que voten a favor o en contra de realizarla. En la primera votación 16 niños votan a favor, 6 en contra y 1 se abstiene. Volvemos a evaluar el trabajo a realizar y piden volver a votar. En la segunda votación 8 niños votan a favor y 15 en contra.

El trabajo de confección de un reglamento quedó inconcluso debido a la falta de tiempo para trabajar en el aula (Anexo IV) y a la interdisciplina con las clases de práctica del lenguaje, donde se debió haber aprovechado para trabajar los distintos tipos textuales. No se llegó a compartir una lectura colectiva y proponer las correcciones necesarias, en el marco de un taller de escritura.

Durante las clases siguientes no vuelven a pedir juegos de competencia, sino que se divierten con actividades donde todos participan y también re-descubriendo juegos tradicionales como “la palmadita”, “el patrón de la vereda” y manchas. No obstante, no se abandona la competencia grupal e individual, que surge también con los juegos de relevo.

### Anexo III

Recopilación de reglas y explicaciones escritas por los nenes (la transcripción es textual, sin ningún tipo de correcciones, salvo la ortografía):

(1)

Elementos: Una pelota (de cualquier tamaño). Una soga (u otra cosa), 2 cosas que la aten a la soga (u otra cosa).

Participantes: chicos, 10 máximo. Que sean iguales o poca diferencia.

Espacio: Una cancha, que se pueda dividir en 2 cuadrados (la medida de acuerdo a la cancha).

Faltas técnicas: Llegar tarde, tener la camiseta al revés, pelea4se con el equipo contrario y su equipo también.

Faltas comunes: que pase la pelota por abajo, salir afuera, que salga la pelota afuera, que la pelota toque la soga.

Faltas penales: escupir, insultar, pegar.

*Aldana Noelí ZERILLO*

(2)

Elementos: Una pelota chiquita o grande y una soga elástica y también se forma una pelota de diario y se pone en una bolsa.

Se juega: en una cancha rectangular y la marcamos con tiza y la dividimos en dos partes y en el medio la soga.

Faltas técnicas: falta de organización y jugar tarde o salir de la cancha.

*Jacqueline Elizabeth GARRIDO*

(3)

Elementos: una pelota chiquita o grande y una soga elástica y también un silbato.

Faltas comunes: que toque la soga; que pase por abajo; que salga afuera sin permiso; que salga la pelota.

*Macarena Belén MARÍN*

(4)

Descripción del juego: ¿cómo?

1 - Elementos: una pelota y una soga.

2 - Se juega en una cancha rectangular dividida en dos cuadrados.

3 - Participantes: máximo nueve en cada equipo.

Faltas técnicas: que venga sin la camiseta; que venga tarde; que diga malas palabras; que se empujen.

Faltas comunes: que salga de la cancha; que se le caiga la pelota; que la pelota pase por debajo de la soga.

Faltas penales: que perjudiquen al equipo; que se discutan con el equipo contrario.

*Florencia TERRANOVA*

(5)

Espacio: en una cancha rectangular casi a la medida exacta.

Elementos: Una pelota, una soga y dos palos para enganchar la soga.

Los jugadores: máximo 9 en cada equipo.

Faltas comunes: que salga afuera de la cancha la pelota, que los jugadores caminen con la pelota en la mano, que la pelota toque la soga, que pase por abajo la pelota, que estén más de 5 segundos con la pelota en la mano.

Faltas técnicas: que no traigan la camiseta, que lleguen tarde.

Faltas penales: que se digan malas palabras, que se empujen, que perjudiquen al equipo.

*Romina Mailén ROKOTOVICH*





(6)

Reglas:

Si algún chico sale de las líneas no juega por 10 minutos.

Si la pelota toca el suelo es gol para el que la tiró.

*Franco Ariel BANEGAS*

(7)

1 - No pegarle al árbitro.

2 - No pegarse dos del mismo equipo.

*Axel Nicolás LÓPEZ FRATTINI*

(8)

Faltas comunes: caminar con la pelota en la mano

Faltas técnicas: Salir de la cancha a propósito, pegar a propósito.

*Magali Lucila MANSILLA*

(9)

Espacio: se juega en la cancha que es de arena y se juega en el colegio.

Elementos: el elemento es la pelota que es circular.

Participantes: Los participantes son como mínimo 5 y como máximo son 11 y juegan los del colegio.

Faltas comunes:

Prohibido salir de la cancha.

Prohibido tirar la pelota y que toque la soga.

Prohibido pasar la mitad de la cancha.

Prohibido que la pelota se vaya afuera.

Faltas técnicas:

Prohibido salir de la cancha a propósito.

Faltas penales:

Prohibido empujar a un compañero a propósito.

Prohibido insultar al referí.

Prohibido pegar patadas

Prohibido pegar piñas

*Federico BARRERA*

(10)

Se juega en una cancha de baldosas y rectangular

Se juega con una pelota de básquet y una red.

Los participantes son como mínimo 5 de cada lado y de máximo 10.

Faltas comunes:

1) Prohibido pasar la mitad de la cancha.

2) Prohibido salir de la cancha.

3) Tirar la pelota y que toque la soga.

4) Que la pelota se vaya afuera.

Faltas técnicas:

1) Salir de la cancha a propósito.

Faltas penales:

1) Empujar a un compañero a propósito.

2) Insultar al referí.

3) Pegar patadas.

4) Pegar piñas

*Martín Walter RECHIMÓN*

(11)

Juego

Descripción: Tenés que pasar la pelota o tirarla al contrario y tenés que tratar de meter puntos.

Espacio: En una cancha rectangular. En todo lugar que sea.

Elementos: con pelota. Con pelota de trapo, etc.

Participantes: de 12 y 12

Reglas: no tener la pelota más de 5 segundos, no caminar más de 3 pasos con la pelota, si jugás abajo del toldo etc. es punto si rebota al otro lado y pega en el piso es punto.

1 - Faltas comunes: si sale de la cancha se le da la pelota al contrario, mismo si un jugador va a buscar la pelota sin permiso.

2 - Faltas técnicas: cuando viene sin la camiseta o llega tarde que no viene sin avisar.

3 - Faltas penales: cuando le pegás a propósito a un compañero o al contrario con la pelota.

*Mariano Ignacio GIL*



(12)

Reglas

¿Cómo consiste el juego?

Yo cuento que el juego es así:

Consiste que uno de los referí toca silbato y así empieza el juego, y la pelota debe ir a donde pidieron saque.

Si el grupo que tiene la pelota tiene que tratar de que la pelota caiga del otro lado de la sogá y que caiga al piso y es punto para el equipo que la tiró.

Se juega así:

Cancha rectangular dividida con una sogá y quedan cuadrados de cada lado.

Elementos: Soga. Pelota grande y chica. Soga ancha y fina.

Jugadores: 11 mínimo de cada lado.

Reglas comunes son:

- 1) Cuando sale un jugador sin permiso se la pasan al contrario.
- 2) Si la pasan y toca la sogá y vuelve al mismo la tiran de nuevo.
- 3) Y si tiran la pelota y el contrario la toca y cae al suelo se la dan al contrario.
- 4) Si cae la pelota afuera y la va a buscar un jugador la pasan al otro equipo.

*Julieta Macarena CILINGO*

(13)

Descripción del juego: ¿cómo?

Espacio: ¿dónde? - descripción de la cancha - la cancha tiene que ser de 1 m y se juega en una cancha rectangular.

Elementos: ¿con qué?

Participantes: ¿quiénes? - los jugadores tienen que ser iguales y máximo de jugadores son 9.

Reglas:

1. Faltas comunes.
2. Faltas técnicas
3. Faltas penales

Faltas comunes: cuando un jugador camina con una pelota y cuando cae la pelota en la cancha y ningún jugador la agarra y se va afuera.

Faltas técnicas: cuando salen de la ancha, cuando los jugadores le discuten al juez y cuando los jugadores se pegan. Demorar la jugada. Se pasa por abajo. No se puede ir si alguien se pone adelante y ése es el problema del equipo.

Faltas penales: cuando un jugador viene sin la camiseta o venir con el pijama.

*Andrés SOBRADO*

(14)

¿Dónde? En la cancha de arena

¿Con qué? Con pelota y red.

¿Quiénes? Mínimo de 3 máximo 10

1. Faltas comunes
2. Faltas técnicas
3. Faltas penales

Juego: se tiene que tratar de tirar la pelota al otro lado de la cancha para poder hacer un gol.

Cancha: se pone una red en el medio de la cancha y se marca.

Elemento: se usa una pelota casera, chiquita o normal.

Participantes; depende de la cancha.

*Micaela SMOGLIANI*

(15)

Puede ser en una cancha o en el patio de casa o en la calle donde no pasen autos.

Con 2 aros y con un juez y una sogá con una pelota.

*Lorena Paola SIGNORE FIURA*

(16)

Espacio: en el patio

Elementos: con pelota y sogá

Participantes: jugadores

Reglas:

1. Comunes
2. Técnicas
3. Penales

*Mayra Daiana CUARICONA MEJÍA*

(17)



Descripción de la cancha: consiste en hacer 2 equipos con la misma cantidad de jugadores.  
La cancha se divide en 2 partes la cancha es rectangular para hacer un gol.  
Se usa una cancha rectangular hay que poner una soga en el medio. Para dividir la cancha en partes iguales y también una pelota en forma de esfera. El juego consiste en tirar la pelota y que el contrario no la agarre para hacer un tanto.

*Rubén Nicolás JOAQUÍN*

(18)

Descripción del juego:

¿Dónde? En el patio

¿Con qué? Con la pelota

¿Quiénes? Los de tercero

Juego: se trata de tirar la pelota y pasar por la soga en el patio de la escuela.

Cancha: grande.

Faltas comunes:

Cuando piso la línea. Cuando le pego sin querer.

Prohibido tirar y que toque la soga.

Prohibido tirar debajo de la soga.

Prohibido pisar la línea lateral.

Dar más de 3 pasos.

Faltas técnicas:

Cuando uno se va de la cancha.

No salir de la cancha

Faltas penales:

Cuando le dice una mala palabra al referí.

Cuando le pega a un compañero.

Cuando le tira la pelota con malhumoración.

Cuando no trae camiseta.

Prohibido pegar al compañero.

Prohibido putiarlo al referí.

No decirle malas palabras al compañero.

*Nicolás MARCOS*

(19)

Faltas comunes: Dar más de tres pasos.

Faltas técnicas: salir de la cancha sin permiso.

*Ezequiel NAVAL*

(20)

Regla:

En la escuela con una pelota se juega.

Cancha: rectangular, ancho de la cancha.

Prohibido salir de la cancha.

Se usa una cancha rectangular.

*Ezequiel Gabriel MANES*

(21)

Faltas técnicas: salir de la cancha.

*Brian BADIE*



## Anexo IV

### EL CONGRESO DE LOS RATONES<sup>4</sup>

#### Lope de Vega

Juntáronse los ratones  
para librarse del gato,  
y, después de una largo rato  
de disputas y opiniones  
dijeron que acertarían  
en ponerle un cascabel;  
que andando el gato con él  
guardarse mejor podrían.  
-¡Pensamiento agudo a fe!-  
dijo un ratón literato,  
fingiendo cojear de un pie:  
-¡A ver señores!, ¿quién le  
pone el cascabel al gato?

<sup>4</sup> En *El Tesoro de la juventud : o enciclopedia de conocimientos* / W. M. Jackson. -- Buenos Aires : Jackson, 1955. – (v. 1 ; p. )