

PROYECTO AÚLICO: RECREACIÓN,
JUEGOS Y DEPORTES DE
INICIACIÓN.

CURSOS: 1° AÑO I – II Y III

PROFESORA: VICTORIA IBARRA

CICLO LECTIVO: 2016

ALUMNO:



Instituto Superior de Formación Docente

Educación Docente – Formosa.

JUSTIFICACION

Como futuros docentes en Educación Física, estamos convencidos que los juegos constituyen la porción fundamental e imprescindible para beber con paciencia la herencia cultura.

Las actividades lúdicas – deportivas se ajustan a los intereses de los educandos y evolucionan en función de los mismos, construyendo una motivación que favorece el acercamiento natural y la sitúa antes un autentico reto profesional.

En esta unidad curricular, en cuanto a futuros docentes, los estudiantes tendrán la tarea de redescubrir que los JUEGOS MOTORES, si bien implica diversión, deberá asumir que la sociedad espera que sean educadores involucrados especialmente con el mejoramiento de las conductas motoras, actuando en forma alerta y segura para evitar que sus prácticas pedagógicas comprometan la seguridad y salubridad de sus educandos.

Si convenimos que la RECREACIÓN es toda experiencia o actividad que proporciona al hombre satisfacción en su libertad, permitiéndole olvido momentáneos de sus problemáticas diarias, favoreciendo el encuentro consigo mismo como ser humano, sin compulsión ni presiones ajenas o extremas (Congreso Nacional de Educación Física 1994), debemos comprender que el juego y los juegos motores; si bien son las formas características de la recreación de los niños, para los adultos solo pueden solo llegar a servir como una forma más de recreación.

Un paso obligado, progresivo y coherente dispuesto en la evolución del juego al deporte es la INICIACIÓN DEPORTIVA se debe estudiar y articular los conocimientos teóricos y prácticos, que establecen la importancia de la evolución progresiva y dosificada del juego al deporte, además las características de la iniciación deportiva escolar. El deporte recreativo está abierto. El papel docente es el de estimular de situaciones que puedan recrearse en el TIEMPO LIBRE. Ese tiempo libre que adquiere un significado vital en la formación integral de las personas y la escuela como institución social que es la principal responsable de encausar y dar solución a la educación del tiempo libre, que sea una condición para que se pueda dar el OCIO.

Para ello, se le propone una red de conceptos, procedimientos y actitudes, mediante la cual podrán ejecutar los distintos aspectos de las habilidades motrices, emplear códigos de comunicación y contra comunicación motriz, estrategias y tácticas básicas para la resolución de tareas propias de los juegos y de la iniciación deportiva.

Para el logro de sus finalidades, la educación básica se vale de configuraciones de movimientos sociales y culturalmente contruidos. Los juegos, la recreación y la iniciación deportiva, las que adecuadamente integrada, contribuyen a la formación de competencias prácticas, intelectuales, sociales y los convierte en medios indispensables para la formación de nuestros futuros docentes.

A los futuros docentes se les brindará la oportunidad de contar con un soporte teórico suficiente en pos de los objetivos para las temáticas previstas en DCI y un apropiado desempeño académico.

Los valores mencionados justifican plenamente la inclusión de esta unidad curricular en la formación del futuro profesor de educación física, de modo que a través las propias vivencias, reconozca la importancia formativa.

CAPACIDADES:

Los alumnos deberán adquirir capacidades referentes a:

La resolución de problemas, pensamiento crítico, trabajo con otros, comprensión lectora y producción escrita utilizando el lenguaje técnico propio de la educación física.

OBJETIVOS:

<< Conocer los contenidos de la educación física para los distintos niveles de la enseñanza, sus características y lógicas, su valor pedagógico y sus posibilidades de articulación con otros contenidos escolares.

<< Desarrollar una disponibilidad lúdica en su autonomía social y moral, para valorar aceptar y respetar o modificar las reglas de juego y reflexionar sobre ella.

<< Disfrutar y valorar la práctica de las actividades corporales, motrices y lúdicas, identificando su papel con relación al mejoramiento de la salud y la calidad de vida, al uso recreativo del tiempo libre y al enriquecimiento de las relaciones humanas.

<< Construir elementos comunes utilizados en los juegos motores en general, como también elementos supletorios para los juegos de iniciación deportiva.

<< Participar activamente con su esfuerzo individual, en la elaboración, creación, ejecución y evaluación de proyectos individuales y colectivos.

CONTENIDOS:

Eje Temático 1: La recreación.

- La recreación. Concepto. Los contenidos de la recreación. Formas de la manifestación de la actitud positiva.
- La cultura del ocio y el tiempo libre.
- La recreación y la educación permanente.
- El deporte recreativo y social.

Eje Temático 2: El juego y los juegos

- El juego. Conceptos de diversos autores.
- La lógica de los juegos: objetivos, reglas, situaciones, acciones.
- Valor y universalidad del juego. Las teorías respecto al juego.
- Tipos y clasificación de juegos. Análisis de su dinámica.
- Función y proyección biológica y psico-social del juego.
- Los juegos motores en la Educación Física escolar.

Eje Temático 3: El juego, metas evolutivas y su inserción pedagógica.

- Características del juego en las distintas etapas. Criterios de solución y organización de las situaciones dentro de las diferentes áreas curriculares.
- El juego y sus manifestaciones estéticas expresivas.
- Creación, conducción y participación en los juegos.
- Consideraciones e implicancias psicopedagógicas. Las prácticas pedagógicas y el juego. Didáctica de los juegos.
- El juego y su relación con la motricidad del niño.
- Técnicas para la enseñanza de canciones y hurras. Como recobrar el silencio.

Eje Temático 4: La Iniciación Deportiva.

- Grupos de juegos. Cooperación y oposición. Competencia e iniciación deportiva.
- La evolución del juego al deporte. Objetivos y premisas de la competencia infantil.
- El docente y la iniciación deportiva. El juego y el deporte como contenido curricular.
- Los juegos de iniciación deportiva. Juegos de fundamentación general y de fundamentación específica.
- Los juegos motores como disparadores de la iniciación deportiva. Fundamentos, tácticas y estrategias
- Los principios del juego colectivo. Situaciones de juego.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:

- 1.- La elaboración de los elementos comunes y o supletorios para la práctica de los juegos motores y de iniciación deportiva.
- 2.- Indagación exploratoria referida a los aspectos básicos del funcionamiento de las escuelas deportivas de nuestro medio.
- 3.- Desempeño en las diferentes jornadas recreativas (con el 100% de asistencia)
 - a. Fiesta anual de los jardines de infantes (última semana de Mayo aprox). Fiesta del día del niño. Cumpleaños Escuela Primaria N° 66 (1° de Julio)
 - b. Cobertura de hasta un compromiso institucional en el ámbito no formal relacionados con los juegos motores y contenido se contemplan en este proyecto.
 - c. Jornadas recreativas institucionales (Mes de septiembre)
 - d. Recuperatorio de las actividades recreativas similares que surjan como pedido de colaboración al ISFD en EDUCACIÓN FÍSICA y si no se pudiera, con trabajos prácticos a acordar.
 - e. Desarrollo de estrategias de lectura, resúmenes y síntesis del dossier de la asignatura.
 - f. Participación activa en la conducción de juegos en el nivel Inicial y Primario.
 - p. Ponencias.

EVALUACIÓN.

PARCIALES

Teórico: De los contenidos desarrollados por la asignatura del espacio.

Primer parcial: 1° I : 30 de junio.

1°II: 27 de Junio

1° III: 21 de Junio

Segundo parcial: 1° I: 03 de noviembre.

1° II: 31 de Octubre

1° III: 27 de Octubre

Recuperatorio: 07.08 y 10 de Noviembre.

Práctico: Participación de trabajos prácticos en forma individual y grupal.

Asistencia obligatoria a los eventos desarrollados en la institución y por la institución.

- Presentación de trabajos prácticos en tiempo y forma. La nota de los mismos deben superar el 6 (seis) o más
- Actitudes y comportamiento en todo el quehacer como alumno de la institución.

APROBACIÓN DE LA ASIGNATURA:

< En los exámenes finales de la asignatura en los turnos regulares, los estudiantes harán una exposición de quince a veinte minutos sobre un tema previamente acordada con el docente, tomando como base el apunte bibliográfico elaborado específicamente para la asignatura.

< Responderá interrogantes referidos a sus producciones personales (carpeta de recopilación e indagación exploratoria).

CALENDARIZACION:

MES	1°I	1°II	1°III
Abril	5 clases	5 clases	5 clases
Mayo	4 clases	5 clases	5 clases
Junio	4 clases	4 clases	4 clases
Julio	0 clase	0 clase	0 clase
Agosto	4 clases	4 clases	5 clases
Septiembre	5 clases	4 clases	4 clases
Octubre	4 clases	4 clases	4 clases
Noviembre	4 clases	4 clases	4 clases

Total de clases programadas del espacio entre 48 a 54 de acuerdo a la división

BIBLOGRAFÍA:

- INCARBONE, Oscar** (1997) Juegos y movimientos, Nove Libro. Bs. As. Argentina.
- INCARBONE, Oscar. – GRUINGUIS, Hugo** (2007) Actividades Recreativas, Juegos, Campamentos, Bailes y Canciones. Ed. Stadium. Bs. As. Argentina.
- MORENO, Inés** (2006) Recreación. Proyectos. Programas. Actividades T.1 Ed. Humanista. Bs. As. Argentina.
- FINGERMAN, Gregorio.** (1990) El juego y sus proyecciones sociales. Ed. Ateneo. Bs. As. Argentina.
- BROWN, Guillermo.** (1992) Que tal si jugamos otra vez. Ed. Humanista. Bs. As. Argentina.
- SANTOS PASTOR, Marisa. – SICILIA CAMACHO. Álvaro.** (1998) Actividades Físicas Extra Escolares: una propuesta alternativa. INDE. Barcelona. España
- FLURI, Hans,** (1992) Ejercicios y juegos de tiempos libres. Ed. Hispano – Europa S.A. Barcelona. España.
- CAMERINO FOGUET, Oleguer . – CASTAÑER BALCELLS, Marta.** (1991) 1001 ejercicios y juegos de recreación Barcelona. España.
- BRINNITZER RODRIGUEZ, Maudi.** (2008) Juegos y técnicas de recreación. Ed. Brown. Cuarta edición. España.
- NAVEIRA, David** (2004) Juegos sociales. Nuevos enfoque teórico – práctico. Ed. Stadium. Bs. As. Argentina.
- MORENO, Inés, El juego y los juegos** (2005) Lumen Humanista. Bs. As. Argentina.
- INCARBONE, Oscar. – AGUILAR CORTES, Lupe. –** (2005) Recreación y Animación. De la teoría a la práctica. Ed. Kenesis. Armenia Colombia.
- CUTRERA, Juan Carlos.** (2000) Reimpresión. Técnicas de recreación. Ed. Stadium. Bs. As. Argentina.

siguientes capítulos al descubrimiento de diferentes manifestaciones; y entre ellas al objeto de este libro: el "deporte recreativo".

Cuando leas este capítulo podrás...

- Apreciar el tiempo libre que tenemos y podemos disfrutar.
- Distinguir entre el ocio, el juego y la recreación.
- Saber cuáles son las características y tendencias actuales del ocio.
- Reconocer la importancia del juego en el tiempo libre y el ocio.
- Diferenciar diferentes tipos de recreación, de los más espontáneos a los más dirigidos.

¿Sabías que...?

- ◆ Los monjes en sus monasterios fueron los primeros que con sus campañas empezaron a fraccionar el tiempo para diferenciar el trabajo y el descanso. Así el tiempo libre es un concepto construido por necesidades sociales y de producción; y sirve como compensación periódica para establecer momentos de descanso y de disfrute.
- ◆ El tiempo libre no tiene la misma naturaleza en todas las sociedades. Cada cultura desarrolla sus elementos particulares de ocio que están relacionados con: el modo de producción, la cultura hegemónica y la concepción del mundo.
- ◆ Existe una relación entre el tiempo libre de cada persona y su dedicación laboral. Por ejemplo: las personas que realizan labores sedentarias buscan actividades más activas en su tiempo libre.
- ◆ No todos tenemos la misma disposición hacia la recreación; cuando nos vamos haciendo mayores vamos abandonando la capacidad lúdica que innatamente teníamos.
- ◆ La recreación es indispensable para el crecimiento infantil ya que puede favorecer los procesos de creatividad y de aprendizaje autónomo.

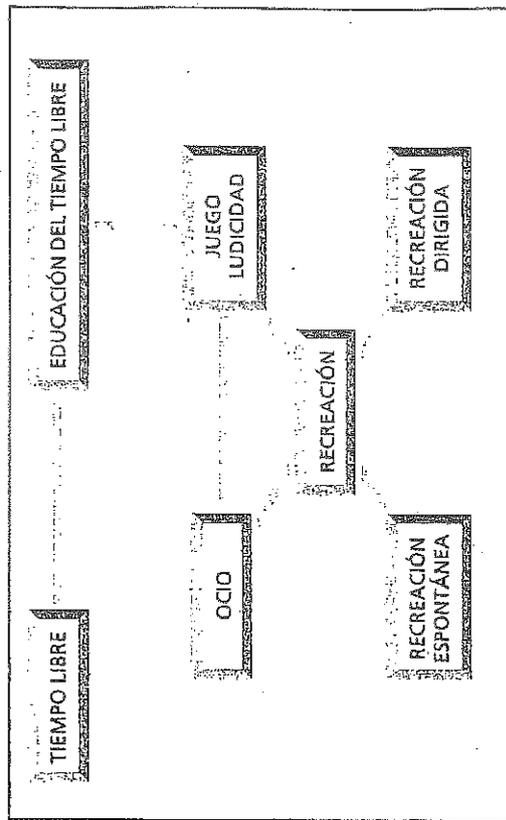
Descubre todas estas incógnitas

¿Qué es el tiempo libre?

En la sociedad actual, postindustrial y tecnológica, el tiempo libre es una nueva fórmula de expresión cultural. En este sentido, es ilustrativo la continua aparición de múltiples y variadas fórmulas de vivir este tiempo libre, liberándonos de nuestras obligaciones y tareas cotidianas (Munné, 1980; Racionero, 1983; Lipovetsky, 1993).

Este tiempo libre que es tiempo de no producción, puede tener varias vertientes: la de *tiempo de desocupación* (paro, enfermedad...), y la de *tiempo libre deseado* (vacaciones, fines de semanas...etc.). Podemos llegar a la conclusión de que el tiempo "verdaderamente libre" está constituido por aquellos momentos de nuestras vidas en las que después de satisfacer todas nuestras obligaciones laborales y estudiantiles, así como las necesidades básicas y sociales, nos disponemos a realizar una actividad que más o menos podemos llegar a escoger; la libertad predomina sobre las necesidades inmediatas.

En este contexto en el que nos moveremos de tiempo liberado "teóricamente" de obligaciones, ¿cuáles son las expresiones que encontramos? Y en consecuencia después nos deberíamos cuestionar: ¿qué papel tiene el ocio, el juego, lo lúdico y la recreación?

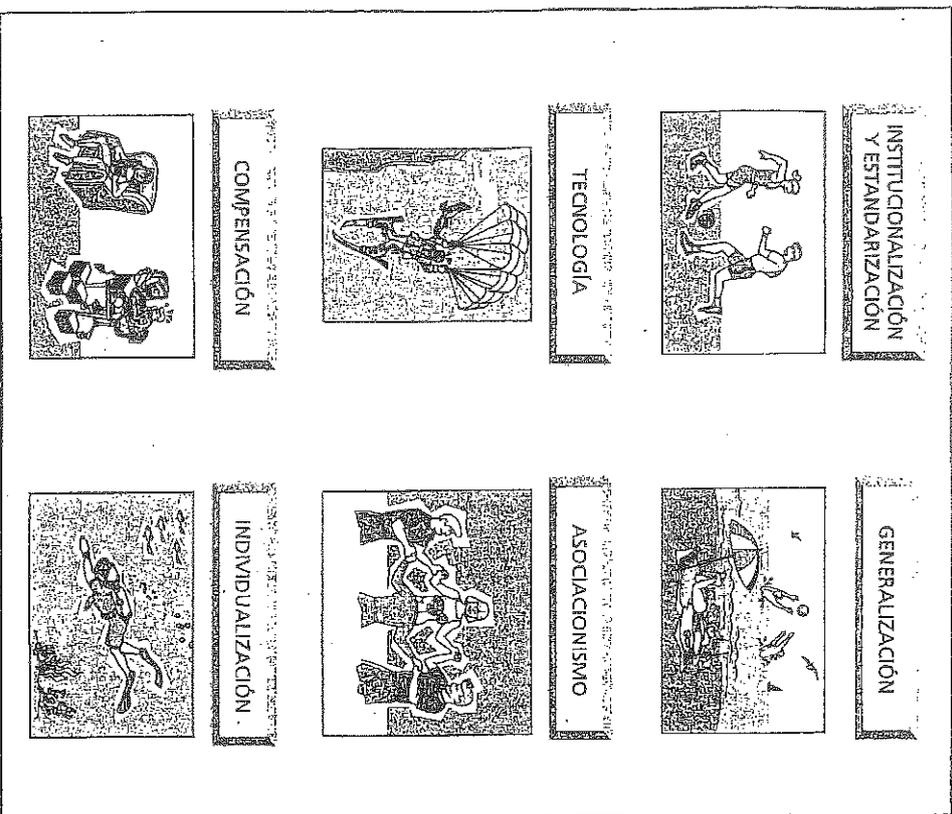


Los elementos constituyentes del tiempo libre.

¿El ocio es un estado emocional de bienestar?

El tiempo libre se refiere al espacio de tiempo no productivo y el ocio a un estado anímico que tiende al bienestar. El ocio implica una cierta predisposición favorable para desarrollar algún tipo de ocupación relacionado con unos hábitos y actitudes gratificantes que se pueden vivir en este tiempo libre. "...el ocio se le comprende desde la perspectiva subjetiva de los que lo practican" (Trilla, 1993). Para que una actividad se considere de ocio ha de tener las siguientes condiciones:

- Autonomía de la persona.
 - Fin en sí mismo.
 - Vivencia satisfactoria.
- Las actividades que se desarrollan en el ocio, como casi todo en esta vida, se comercializan. Éstas son algunas de sus características:



Características de las actividades que se realizan en el ocio.

• La *institucionalización y estandarización del ocio* provoca que todas las opciones son reglamentadas en unas formas de ocio muy homogéneas. ¿No es posible que cada uno pudiera encontrar sus propias fórmulas de ocio? Parece que las expresiones cotidianas individuales han de atender a unos objetivos sociales que ya vienen marcados. ¿Haces alguna actividad diferente en tu tiempo libre a la que desarrollan tus conocidos y amigos?

• La *generalización del ocio* es la utopía de construir una "sociedad del ocio". Esto significaría que todos podríamos disfrutar de un tiempo libre suficiente y que la división entre el tiempo de trabajo y el tiempo de no trabajo se confundiría. La división entre el trabajo y el ocio no sería tan marcada. ¿Podríamos producir en el ocio y descansar en el tiempo de trabajo productivo?

• La incorporación de *tecnología en el ocio* significa que cada vez más salen al mercado nuevos artilugios que prometen una mayor satisfacción en las actividades de ocio; por ejemplo en el montañismo continuamente aparecen materiales más aislantes y livianos que hacen la ascensión más cómoda y quizá segura. Si practicas esta especialidad deportiva en tu tiempo de ocio comprobarás que siempre intentamos todos llevar el último modelo de botas, cuerdas o de mochila que nos asegure una mayor prestación.

• El *asociacionismo en el ocio* se expresa como un abaratamiento de costos de los productos de ocio y supone una solución y opción alternativa; por ejemplo cuando no podemos asistir a una gran fiesta de fin de año por sus costas, llamamos a nuestros amigos y nos lo montamos en casa. Volviendo a nuestro ejemplo de la montaña, cuando el esquí alpino resulta demasiado caro para practicar durante todo el invierno buscamos otras posibilidades de deslizarnos en la nieve a base de trineos u otros artilugios.

• La función de *compensación del ocio* la notamos todos cuando estamos deseando que se acerquen las vacaciones o el fin de semana, y cuando buscamos romper el ritmo de nuestra cotidianidad. Expresiones como "desconectar" o el "descanso merecido" marcan esta tendencia que tenemos a buscar un cierto equilibrio. Hemos escuchado sobradamente estas expresiones: "si trabajas antes del verano y no tienes muchos suspensiones, después tendrás un buen verano" o "aprieta ahora para relajarte después".

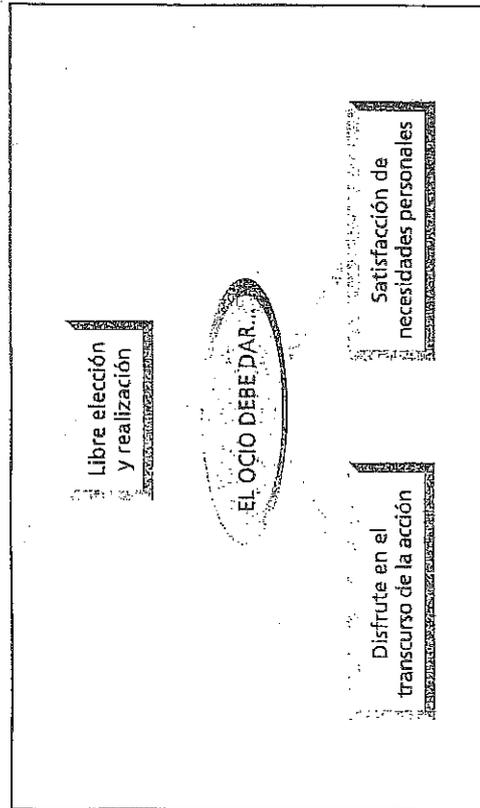
• La *individualización del ocio* aparece cuando queremos escoger actividades que nos identifique y que nos distinguan de los demás en nuestro ocio; por ejemplo cuando decidimos pasar unas vacaciones exóticas en el Caribe o en los lugares más inhóspitos del mundo, ¿no queremos en el fondo señalar diferencias con nuestros amigos?

¿Cómo promocionar la educación del tiempo libre y del ocio?

Después de conocer la naturaleza del ocio vamos a preguntarnos; ¿cómo lo podemos aprovechar y mejorar. Debemos tomarnos en serio nuestro tiempo ocio; hemos de ser capaces de llenar nuestras vacaciones y fines de semana de

actividades que puedan satisfacer nuestras aspiraciones como personas sociables, innovadoras y creativas. Un buen ocio es la garantía de un equilibrio personal y de una estabilidad emocional.

Un buen ocio tiene tres condiciones: disfrute, satisfacción y libre elección y realización de sus actividades.



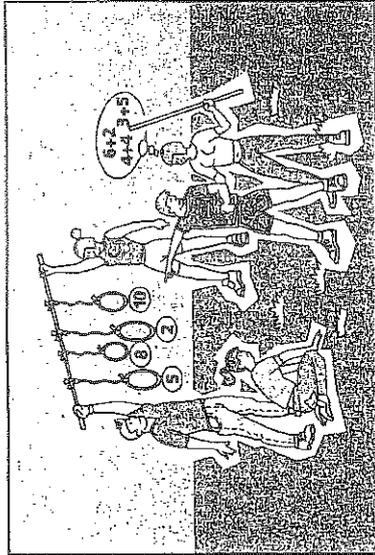
Condiciones para que exista un ocio placentero.

¿Qué es tener una actitud lúdica?

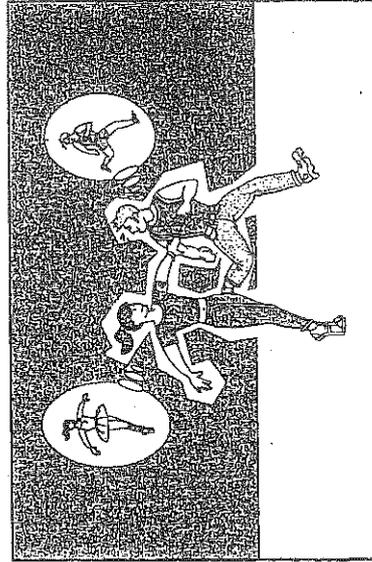
Lo lúdico es un sentimiento y estado anímico que viene condicionado por una necesidad de jugar. ¿No has sentido alguna vez unas tremendas ganas de jugar?, y al contrario ¿no te ha pasado que a veces no estás de humor y te molestas que otros quieran jugar?

Estas son algunas de sus manifestaciones:

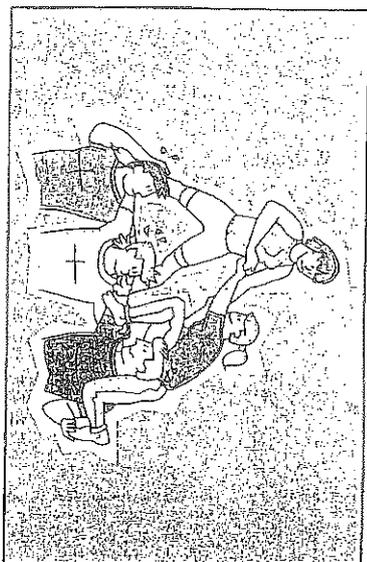
Lo lúdico es una acción *sentida y vivida* que se desarrolla en toda su extensión en el juego y que no puede ser aprendida por la palabra, sino por la fruición y el placer indecible de estos momentos de humor y diversión. No se puede insistir en querer una comprensión inteligible, porque ella la empobrece y tal vez la niegue. Puede acontecer en cualquier momento, en cualquier lugar y circunstancia, desde que alguien simplemente decida querer jugar.



Lo lúdico es fantasía, imaginación y sueños, que se construyen como un laberinto urdido con materiales simbólicos. Jugar por encima de todo, es ejercer el poder creativo del imaginario humano construyendo un universo, del cual el creador ocupa el lugar central, a través de simbologías originales e inspiradas de quién juega. Los mundos fantásticos del juego revelan la fertilidad inagotable de simbolizar del impulso lúdico que habita en el imaginario humano.



Lo lúdico precisa de la participación e implicación de quien juega. No sólo una participación entendida como una simple presencia física, sino como una conexión global de expresión a partir de: la participación de las capacidades intelectuales del sujeto que juega, las interacciones sociales con los participantes que forman parte del juego y la relación y demandas establecidas con los materiales auxiliares que necesitamos para jugar.



¿La recreación es una actitud positiva de cambio?

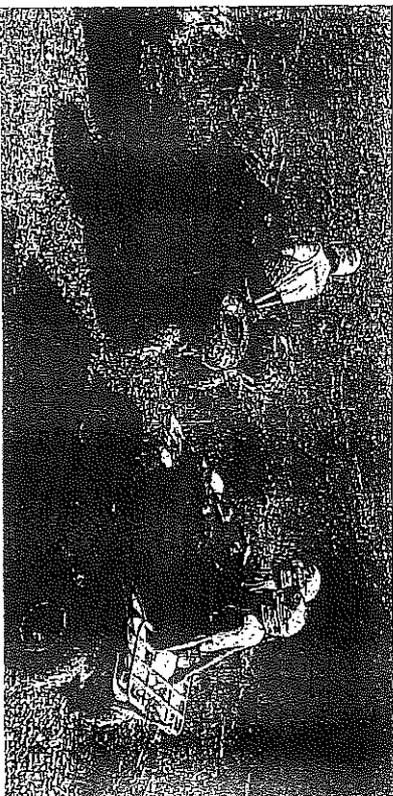
El término de recreación tiene muchas acepciones, de entre todas ellas podemos encontrar elementos comunes para diferenciar la recreación espontánea de la recreación dirigida:

ACCIÓN Y EFECTO DE RECREAR O RECREARSE	Diversión para alivio del trabajo.
DIVERTIRSE O DELEITARSE	Evasión después del trabajo.
ENTRETENIMIENTO, DISTRACCIÓN	Tiempo que se concede para jugar.
REGREO	Pasatiempo, distracción, regocijo, partida y juego.
REFRESCARSE	Relajación a partir de actividades de entretenimiento.
PASATIEMPO	Forma de pasar el tiempo.

Acepciones de recreación (Miranda y Camerino, 1996).

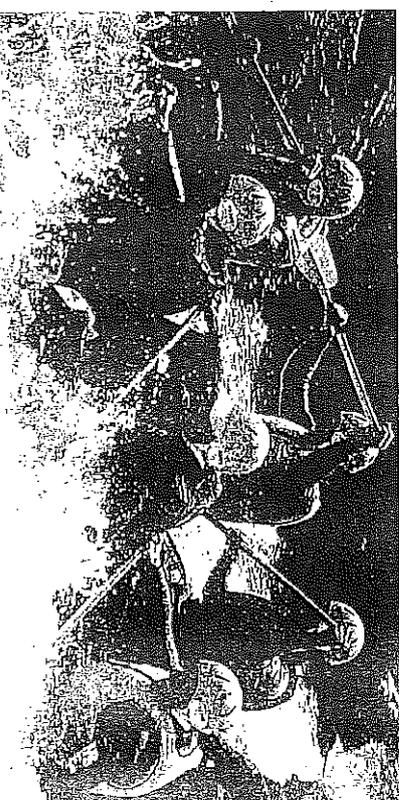
La mayor parte de las definiciones están centradas en la diversión sin esfuerzo que implica compensación de la rutina cotidiana. Así la recreación tiende a confundirse con el entretenimiento, entendido como el placer que no requiere un compromiso ni participación creadora alguna. Este tipo de recreación, que no es la que a nosotros nos interesa, acentúa la evasión y el divertimento.

fuera del tiempo laboral sin requerir demasiado esfuerzo personal y la denominamos **recreación espontánea**; por ejemplo: el presenciar un partido de fútbol, ir a un parque temático o de atracciones.



Algunas personas optan por recreaciones espontáneas en su tiempo libre.

Otra acepción, más interesante, señala una tendencia encaminada a la regeneración de nuestras capacidades humanas, mediante la implicación lúdica en actividades grupales orientadas por un animador. Bajo este nuevo concepto se



Recreación dirigida.

desarrolla la **recreación dirigida**, que debe cumplir las condición de "volver a crear" o de "regenerar" divirtiéndose mediante una actitud activa y participativa, aparte de que se deriven otros resultados o consecuencias apreciables; por ejemplo participar en un grupo de pintura o de mantenimiento físico recreativo en la asociación de vecinos de mi barrio.

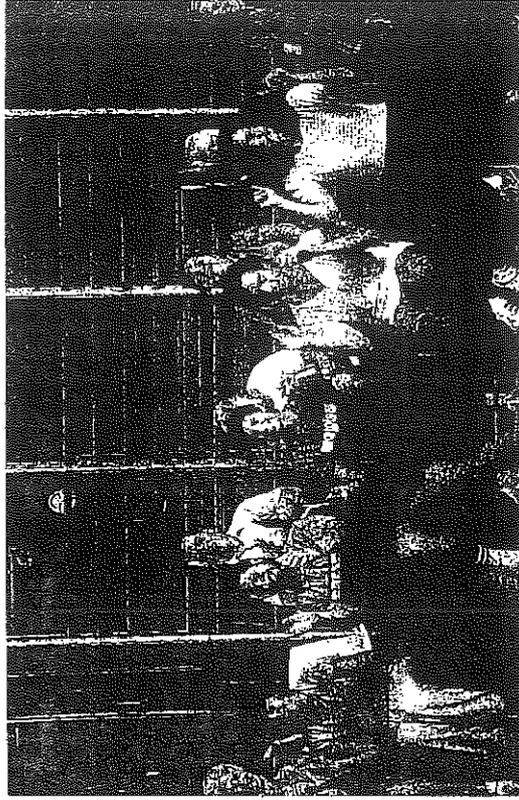
La naturaleza individual y particular de la recreación se traduce en actividades que pueden ser recreativas para unas personas y para otras no; por ejemplo ascender a una montaña, con todos los peligros y esfuerzos que supone, puede ser recreativo o el mayor de los castigos. Por tanto nuestra definición de recreación se centra en esta disposición particular, positiva y favorable de cambio, mejora y progreso que se expresa en el tiempo libre mediante "actividades recreativas" que se pueden diferenciar según el nivel de implicación en: espontáneas o dirigidas.

Este libro se centra en una de las manifestaciones recreativas que más beneficios nos pueden aportar por su carácter global y por su fuerte implicación de emociones, imaginación, sentimientos y voluntades: la actividad física y el deporte. En los capítulos siguientes profundizaremos en la explicación de la práctica de las estas actividades recreativas dirigidas de carácter motriz: el "deporte recreativo".

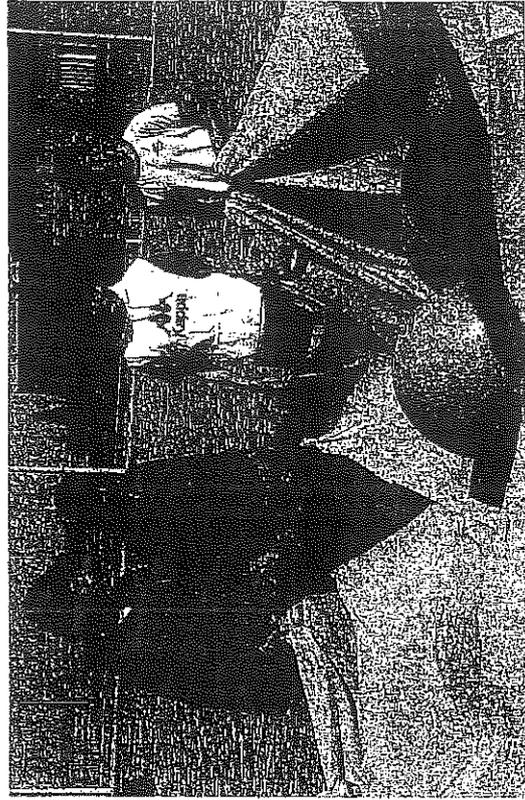
Antes de finalizar este primer capítulo vamos a intentar atar todos los cabos sueltos y hacer un resumen de los conceptos abordados.

En resumen, ¿qué es lo más importante?

- **Tiempo libre:** es el tiempo no productivo opuesto al negocio y al trabajo, que podemos tener después de satisfacer todas nuestras necesidades productivas, sociales y biológicas.
- **Ocio:** es una predisposición favorable y está relacionado con unos hábitos y actitudes para realizar alguna actividad que no posea ninguna obligación y que se realiza por puro placer y con finalidad en sí mismo.
- **Juego y actitud lúdica:** es un sentimiento y tendencia personal hacia el juego y el humor. Lo poseemos de forma inherente a nuestra condición de seres humanos que va evolucionando con el tiempo y según las condiciones de cada uno. ¿No has sentido alguna vez unas tremendas ganas de jugar?, y al contrario ¿no te ha pasado que a veces no estás de humor y te molesta que otros quieran jugar?
- **Recreación:** es una disposición particular positiva y favorable de cambio y regeneración, aunque tiende a confundirse con el entretenimiento en su acepción espontánea. Bajo este nuevo concepto se desarrolla la recreación dirigida, que debe cumplir las condición de "volver a crear" o de "re-crear" divirtiéndose



Las actividades físicas lúdicas requieren participación e implicación.



Lo lúdico es una acción sentida y vivida.



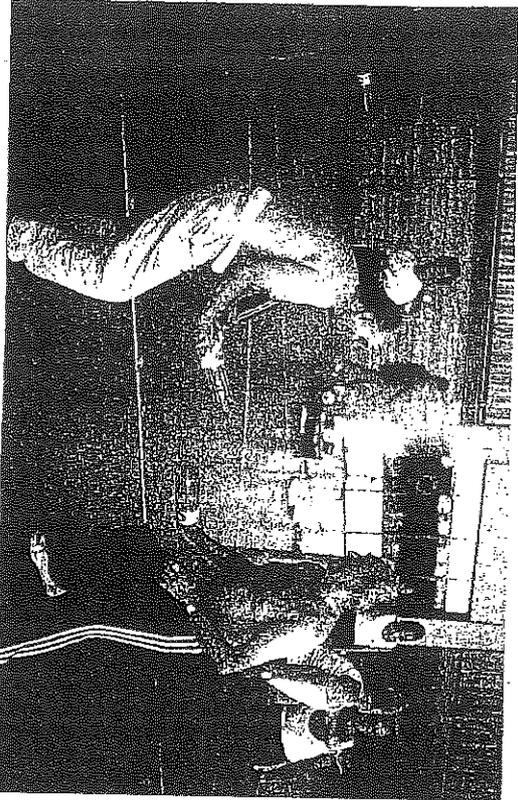
Debe haber momentos de entretenimiento y distracción.

mediante una actitud activa y una implicación y participación en un grupo. La "recreación deportiva" es la manifestación que nos interesa en esta publicación.

¿Lo tengo claro ahora?

Responde a ti mismo las siguientes cuestiones: su solución e interpretación dependen de la comprensión de los contenidos de este capítulo.

- ¿Qué es el tiempo libre? ¿Cuántas modalidades de tiempo libre existen?
- ¿Qué es el ocio y como se manifiesta en nuestra sociedad?
- ¿La ludicidad y el juego, tienen relación?
- ¿La recreación es solo una actitud de evasión? ¿Existe alguna otra acepción de recreación?
- ¿Dónde se podría ubicar el "deporte recreativo"?



La satisfacción de las necesidades personales constituye un objetivo de las actividades lúdicas.

conseguir unas motivaciones. Éstas nacen, por un lado, de la satisfacción sobre la propia práctica y sobre todo, de la socialización y de las relaciones que cada uno encuentra en los grupos de practicantes de actividad física.

En resumen, ¿qué es lo más importante?

- En la **recreación dirigida** se desarrolla mediante un animador y cada actividad tiene que cumplir unos objetivos: reconocimiento, autovaloración, autonomía, participación, solidaridad, aventura y experiencias nuevas y expresiones de cooperación ante el grupo.
 - El **deporte**, etimológicamente "deportare" "esport", era una actividad de diversión y distracción; se realizaba fuera del recinto donde transcurre el comercio, la vida laboral. Pautinamente se le fue añadiendo otros intereses comerciales y una profesionalidad que lo ha conducido hacia otros intereses: competitividad, difusión en los medios de comunicación, estandarización, hegemonía y proceso de entrenamiento. Hoy en día representa una manifestación cultural que tiene muchas expresiones y modalidades de práctica.
 - **Deporte para Todos (DpT)** son actuaciones y campañas que pretenden la socialización y la participación sin ningún tipo de aspiración de competencia. Nació en la década de los setenta en los países del norte y progresivamente se ha ido extendiendo, mediante federaciones y asociaciones deportivas, por nuestros latitudes.

¿Lo tengo claro ahora?

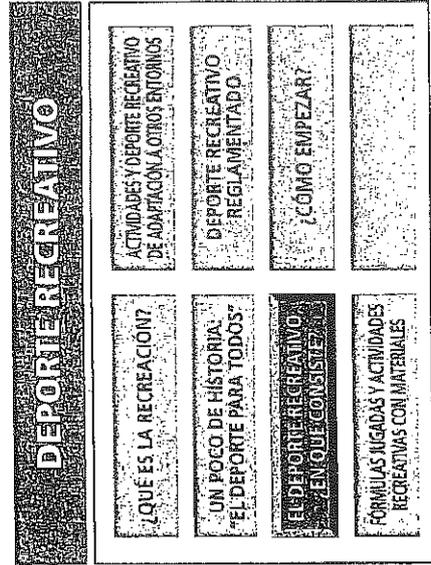
Responde a ti mismo las siguientes cuestiones. Su solución e interpretación dependen de la comprensión de los contenidos de este capítulo

- a) ¿Qué es la recreación dirigida? ¿Puedes citar una actividad de recreación dirigida?
- b) ¿Puedes definir los objetivos y condiciones de la recreación dirigida?
- c) ¿Sabrías explicar el origen de deporte?
- d) ¿Qué es el "Deporte para Todos" (DpT)? ¿Puedes explicar alguna campaña de DpT en tu ciudad o barrio?
- e) ¿Por qué este campaña de DpT que has propuesto está dentro de las actividades recreativas dirigidas?

3. El deporte recreativo, ¿en qué consiste?

¿Dónde estoy?

Muy bien, ya sabemos como nació y se recuperó el sentido de recreación en el deporte a partir de movimientos asociativos y de campañas de "Deporte para Todos" (DpT). Ahora que hemos podido ubicar conceptual e históricamente la tendencia más asequible del deporte, vamos a conocer en



que consiste el funcionamiento de las diferentes modalidades de "deporte recreativo".

En este capítulo definiremos sus principios y los elementos que a nivel organizativo lo hacen posible.

Cuando leas este capítulo podrás...

- Conocer las bases del deporte recreativo.
- Distinguir cualquier manifestación de deporte recreativo mediante el conocimiento de sus características.
- Saber producir "deportes recreativos" mediante el manejo de sus variables: material, espacio y reglamentación.
- Clasificar los diferentes deportes recreativos.
- Conocer las principales estrategias que ha de utilizar el animador del deporte recreativo para dinamizar al grupo.

¿Sabías que...?

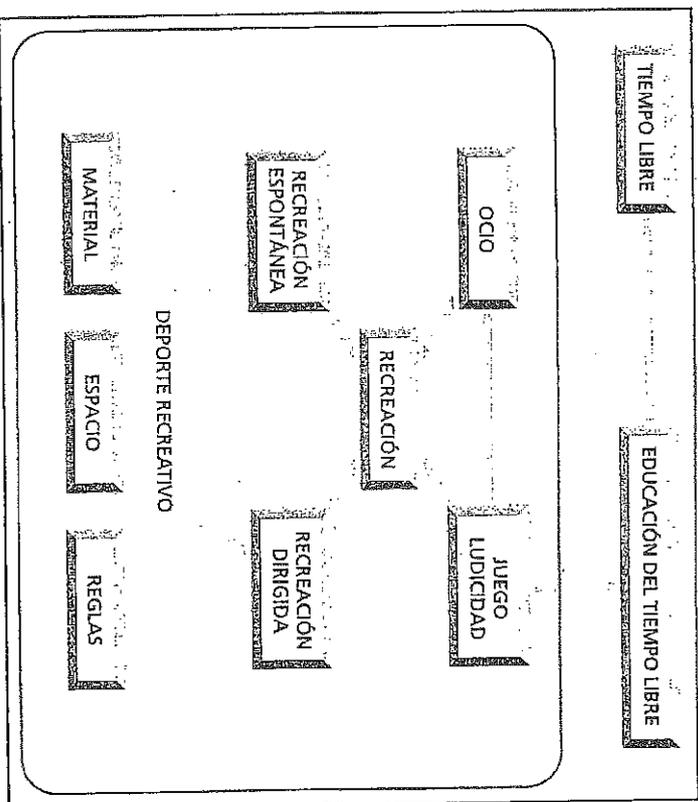
- ♦ Los objetivos del deporte recreativo son: el autodesarrollo, la máxima participación, el establecimiento de relaciones positivas, la afirmación de los participantes como individuos creativos.
- ♦ Las características del deporte recreativo se pueden concretar en: cambios continuos en la estructura de funcionamiento que supone una adaptación de roles de los participantes, una composición heterogénea de los equipos, la aplicación de una metodología no directiva debido a la inexistencia de aprendizaje técnico, y la potenciación de la comunicación en el desarrollo de la práctica.
- ♦ Las variables del deporte recreativo son: el material, el espacio de juego y las reglas.

Descubre todas estas incógnitas

¿Cuáles son los tipos de deporte recreativo?

El deporte recreativo tiene tres variables que configuran, como veremos, algunas modalidades.

BIBLIOTECA TEMÁTICA DEL DEPORTE



Las variables y modalidades de deporte recreativo.

¿Cuáles son los objetivos del deporte recreativo?

Muchos autores interpretan este término de formas muy diversas: "deporte tiempo libre", "deporte praxis" y "deporte alternativos" (Virosta, 1994; Ruiz, 1991). Lo que hacemos es adjetivar la palabra deporte; hay autores que buscan una desvinculación de la recreación del fenómeno deportivo y denominan a estas prácticas con otro nombre: actividades físicas recreativas, o actividades físicas en el tiempo libre.

Las aportaciones del deporte recreativo puede definirse en los siguientes objetivos:



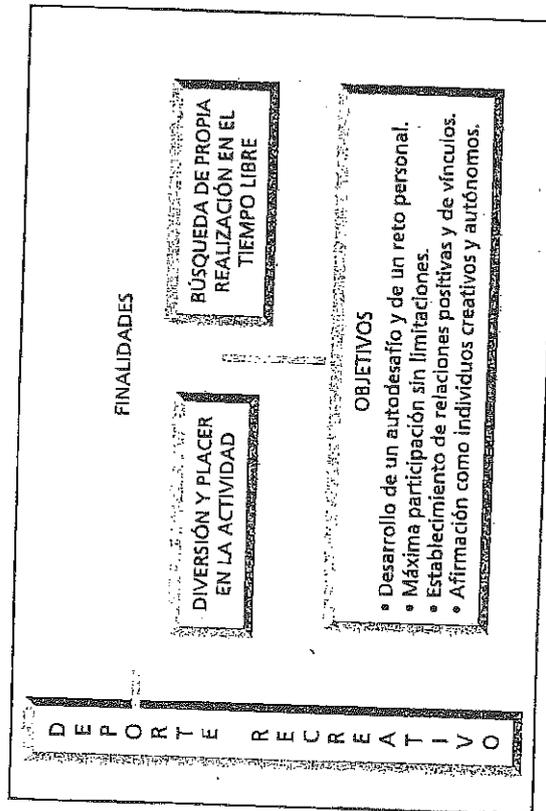
- Búsqueda de nuevas posibilidades de actividades deportivas que cada participante pueda reproducir en su entorno inmediato. ¿Eres capaz de organizar deportes recreativos en los periodos vacacionales?

BIBLIOTECA TEMÁTICA DEL DEPORTE

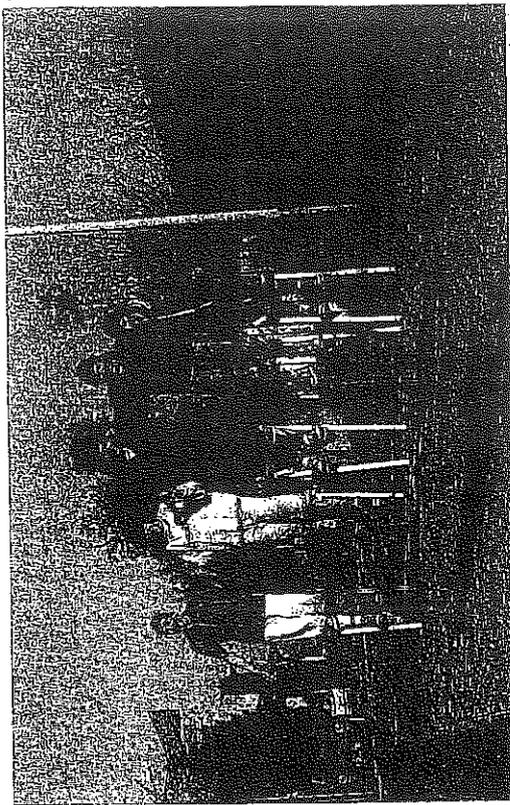


- *Adecuación de espacios para crear zonas donde se pueda practicar el deporte recreativo. ¿Habías pensado que algunos de los espacios naturales en los que descansas y pasas tus fines de semana y vacaciones pueden ser acondicionados para la práctica del deporte recreativo?*
- *Utilización y adaptación de diferentes materiales en el deporte recreativo. Con material alternativo y convencionales o no, ¿sabes que puedes inventar diferentes fórmulas?*
- *Fomentar un espíritu grupal y de equipo mediante experiencias que nos conduzcan a una interacción positiva entre todos los participantes. Cada actividad tiene que enseñar a compartir el esfuerzo, la sana rivalidad, y la integración de todos los participantes en el grupo.*
- *Que el sujeto sea protagonista de sus propias actividades para que de forma autónoma vaya tomando decisiones y formas de autogestión en las sesiones de deporte recreativo. ¿Serías capaz de organizar unas jornadas lúdicas con tus compañeros y espacios acondicionados y materiales alternativos?*

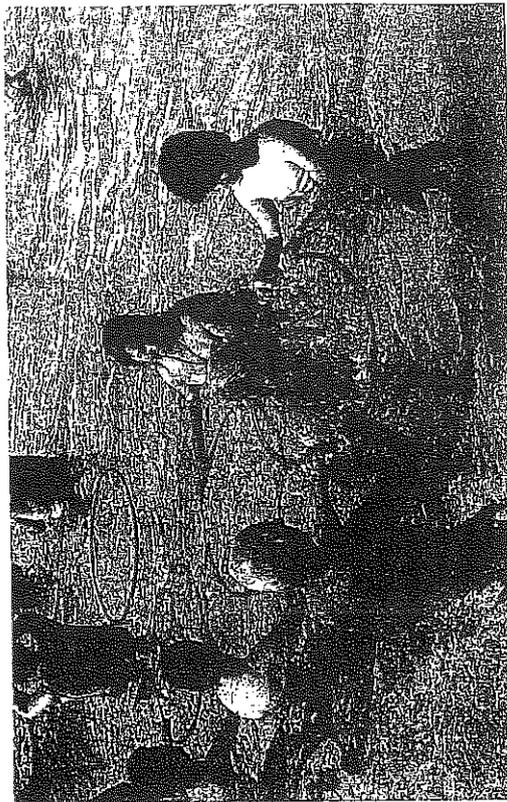
Por tanto tenemos diferentes objetivos y finalidades en el deporte recreativo que pueden sintetizarse en el siguiente esquema.



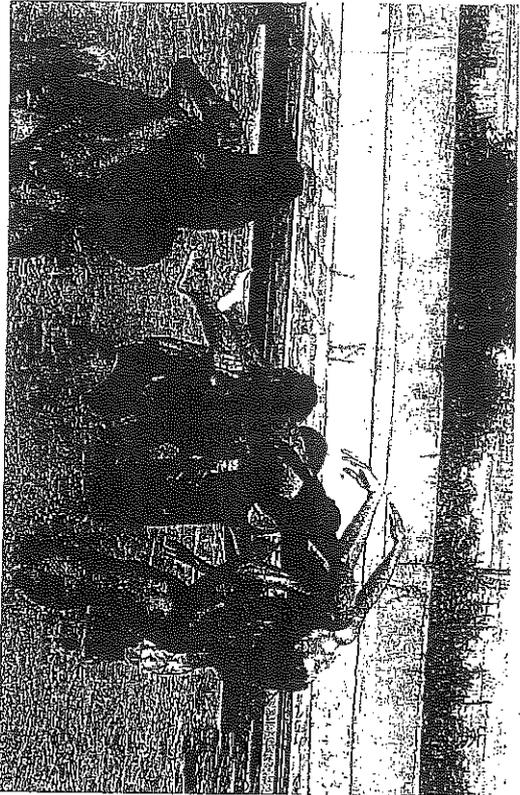
Fines y objetivos que nos planteamos en el deporte recreativo.



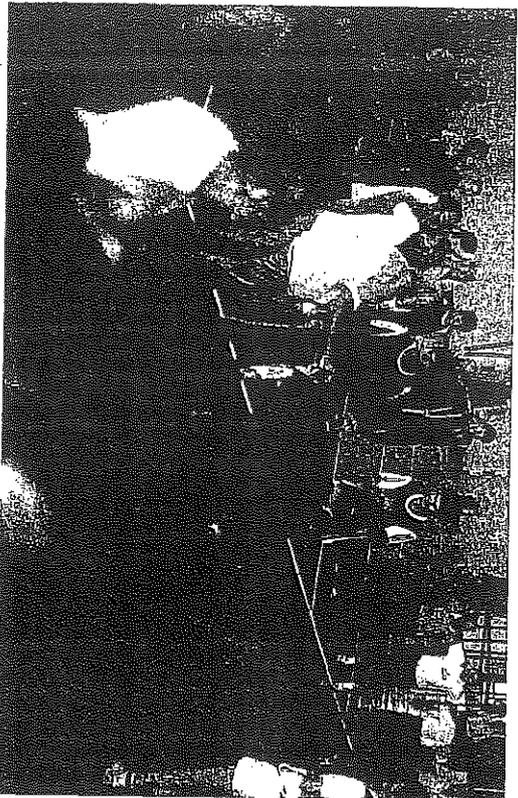
El desarrollo de las capacidades perceptivas, de autonomía y de socialización son los resultados de la recreación deportiva.



Los grupos que practican deporte recreativo pueden desarrollar su capacidad de auto-gestión.



Se requieren metodologías no directivas para favorecer la motivación y la implicación.



Nunca es tarde para la práctica del DPT.

En definitiva, ¿qué pretendemos con el deporte recreativo?, la diversión que hemos definido como ludicidad y la búsqueda de la propia realización en el tiempo libre:

"La actividad física en un medio donde cada persona busca conseguir sus propios objetivos: unos, un hábito de salud; otros, un círculo de relación; otros, la diversión; otros un momento de relax y evasión; etc." (Sorja y Cañellas, 1991).

Una vez definido este marco vamos a adentrarnos en las características del deporte recreativo.

¿Cuáles son las características del deporte recreativo?

El deporte recreativo se presenta como una práctica abierta y lúdica que tiene una característica fundamental: apertura de interpretación y cambio de las reglas de juego. De aquí se puede derivar:

- Actitud predispuesta de los participantes.
- Los cambios incessantes de las reglas y normas de funcionamiento.
- Acondicionamiento de los espacios útiles para la diversidad de prácticas que se pueden ir generando.
- Adaptación de las propias prácticas a los materiales disponibles.

Esto permite una continua incorporación de novedades sobre el funcionamiento y la estructura de las propuestas, cambios de roles en el transcurso de la actividad, constitución de equipos mixtos y heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos interactivos y de empatía que se van generando, aplicación de un tratamiento pedagógico no directivo, y rechazo de la especialización técnica al no buscar unos aprendizajes concretos.

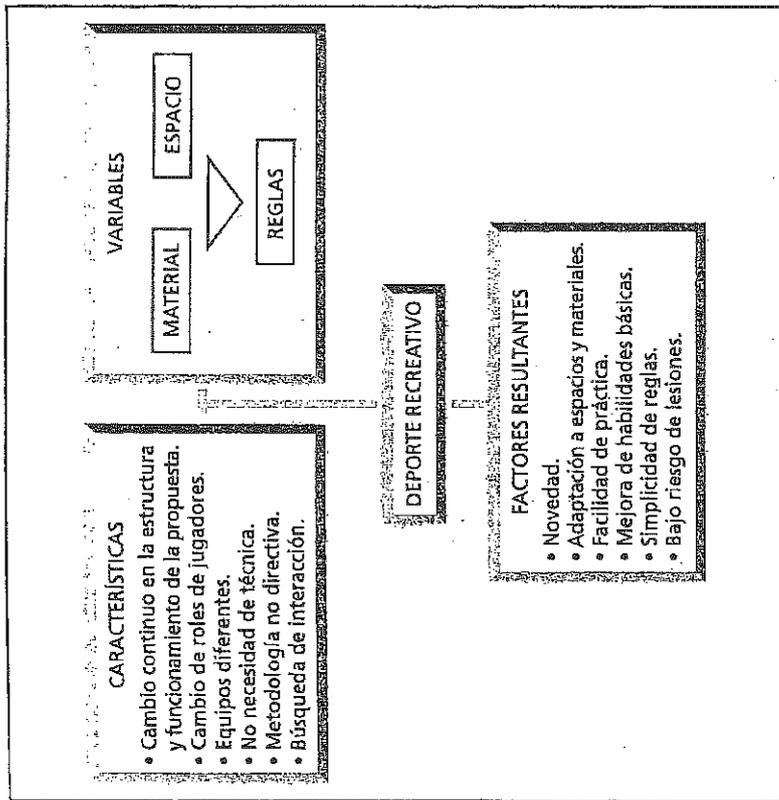
Los aspectos o variables (figura de la página 45) sobre los que incidiremos para generar modalidades de "deporte recreativo" son:

- Adaptación de los materiales de juego disponible a las condiciones de cada grupo.
- Adecuación al espacio y a las necesidades de los practicantes.
- Posibilidad, por parte de los participantes, de cambiar las reglas.

De todo este proceso de relación entre las características y las variables podemos obtener unos factores resultantes que aunque puedan parecernos sorprendentes pueden funcionar y tener una gran utilidad para todos los participantes.

Las características y variables tienen una estrecha vinculación y generan unos factores resultantes.

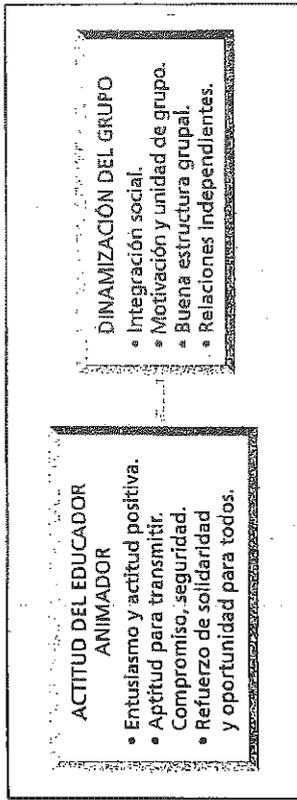
¡Pruébalo y verás como todo esto es posible! sólo hace falta que te predispongas a participar con las ganas de probar cosas nuevas y divertidas que tu mismo irás cambiando y adaptando a las condiciones del espacio de juego, del material disponible y de las reglas que se vayan marcando. Para ello necesitamos tu predisposición, no para recibir nuestras soluciones sino para que entre todos elaboremos nuevas formas y modalidades de deportes recreativos.



Características y variables del deporte recreativo.

¿Cómo ha de ser la actitud del animador?

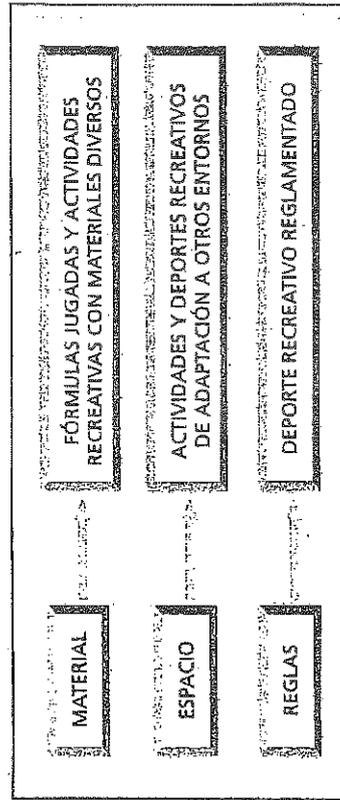
La pieza clave en el deporte recreativo es la actuación del animador y/o educador, ésta tiene que lograr la dinamización del grupo de participantes. Tiene que conducir a un grupo de practicantes hacia una actividad física positiva y atractiva para los alumnos; muy entusiasta para motivar a los participantes; informativa para dar respuestas eficaces sobre las reglas del juego, el conocimiento del nivel de los participantes y el cumplimiento de las reglas.



Relación entre la actitud del educador y la dinamización del grupo.

Clasificación de actividades y deportes recreativos

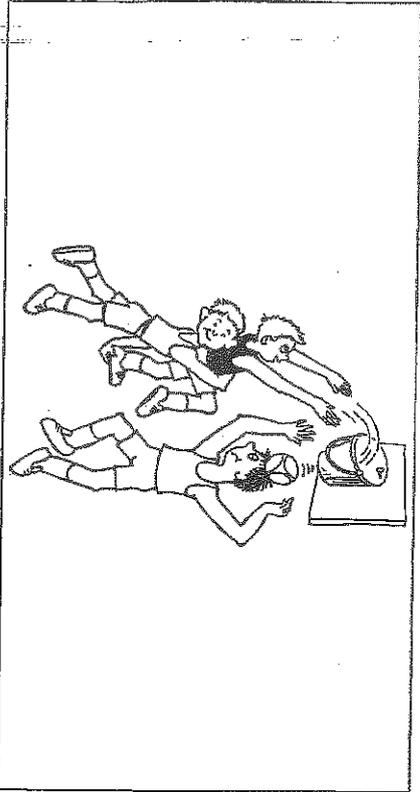
¿Cuál puede ser el mejor criterio de organización de estas actividades y deportes? ¿Qué clasificación podríamos establecer que pudiera ser útil? Partiremos de tres grupos de actividades y deportes recreativos, divididos según la dependencia a las tres variables o factores que intervienen: material, reglas y espacio.



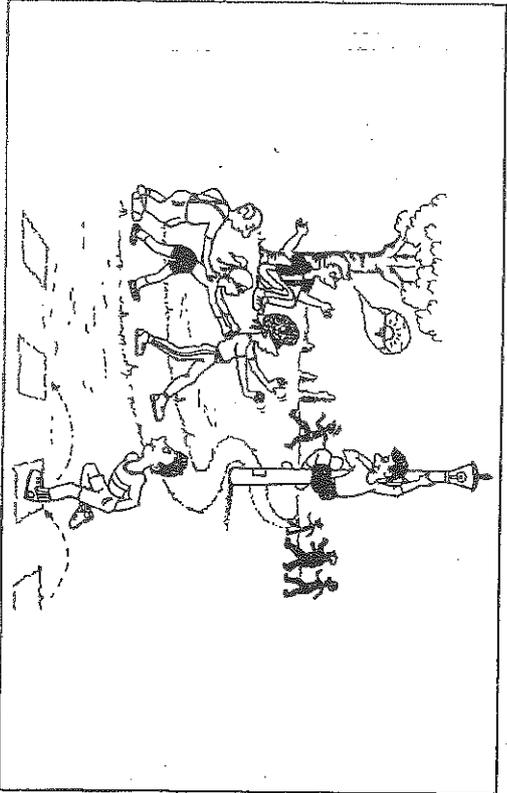
Clasificación de actividades y deportes recreativos.

• *Fórmulas jugadas y actividades recreativas con materiales:* experimentamos con el material sin llegar a estructuras determinadas con un espacio o terreno de juego variado y unas reglas no establecidas. Aquí desarrollamos experimentaciones según las exigencias de los diferentes tipos de materiales. Estos

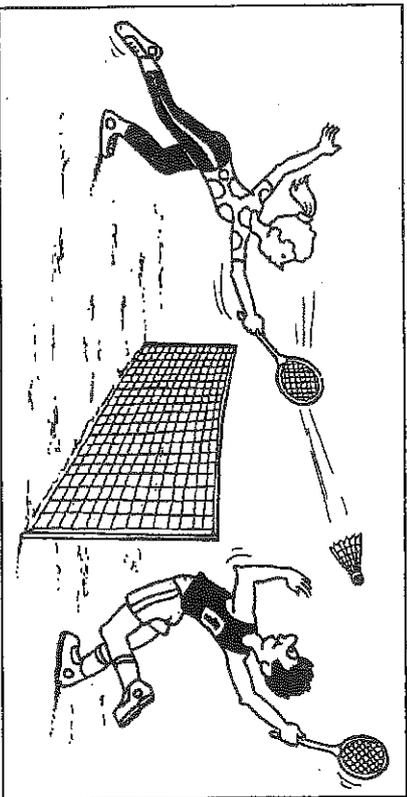
materiales pueden ser muy diversos: material alternativo y material específico y convencional para la recreación.



* Actividades y deportes recreativos de adaptación a otros entornos: especialidades que pueden desembocar en deportes recreativos y que se desarrollan en entornos diversos y variados: piscina, superficies deslizantes, naturaleza y con materiales de adaptación a ellos como patines, bicicletas de montaña y otros artilugios.



* Deportes recreativos reglamentados: son expresiones recreativas que tienen una configuración deportiva ya que tienen una estructura determinada, unas estrategias y normas de funcionamiento establecidas. Son las expresiones determinadas del deporte recreativo ya que suponen un elevado nivel de complejidad por su especificidad en el material, el espacio y las reglas.



En el siguiente capítulo desarrollaremos todas estas modalidades empujando por las fórmulas jugadas y actividades recreativas con materiales. Estas primeras expresiones recreativas no precisan de un material específico ni convencional; las exponemos en el siguiente capítulo.

En resumen, ¿qué es lo más importante?

- El deporte recreativo es una de las expresiones de las campañas y actuaciones de (DPT) que intenta recuperar los aspectos más primogénitos del deporte: el carácter de juego, el gusto por la actividad física en sí misma, la inexistencia de aprendizajes complejos, la búsqueda de la creatividad, la libre participación, y la potenciación del componente de salud.
- Variables del deporte recreativo están en relación a las tres variables de: material, espacio de juego y reglas. Estas variables son las que desarrollan la idiosincrasia del deporte recreativo y pueden explicitarse en las siguientes características: cambios continuos en la estructura de funcionamiento que supone una adaptación de roles de los participantes, una composición heterogénea de los

equipos, la aplicación de una metodología no directiva debido a la inexistencia de aprendizaje técnico, y la potenciación de la comunicación.

- Podemos **clasificar** las actividades recreativas y el **deporte recreativo** en **tres grupos** atendiendo a las anteriores variables: fórmulas jugadas y actividades recreativas con materiales, actividades recreativas de adaptación a medios y deportes recreativos reglamentados.

¿Lo tengo claro ahora?

Responde a ti mismo las siguientes cuestiones. Su solución depende de la comprensión de los contenidos de este capítulo.

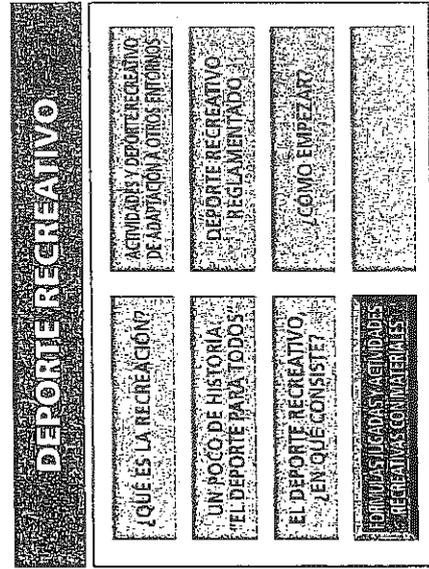
- Cuáles son los objetivos del deporte recreativo?
- ¿Podrías explicar las características del deporte recreativo?
- ¿Cuáles son las variables del deporte recreativo?
- ¿Cómo se puede clasificar las diferentes manifestaciones de deporte recreativo?

Los deportes recreativos que vamos a exponer en los siguientes capítulos, pretenden una diversión y un placer en la actividad física a partir de la búsqueda de una autorrealización de los participantes y de una toma de conciencia de la importancia del grupo y de sus mecanismos de solidaridad y cooperación.

4. Fórmulas jugadas y actividades recreativas con materiales

¿Dónde estoy?

Este primer bloque, centrado en el uso del material recreativo, se orienta a potenciar en los participantes, la capacidad de búsqueda de las diversas posibilidades del material, pudiendo ser este material alternativo y/o conven-



RECREACION

CUTREDA, Juan Carlos
STADLIM, Bas As. 1997

"La felicidad no consiste en hacer lo que se quiere sino en querer lo que se hace"

Leon Tolstói

A) PARTICULARIDAD DE LA DIDACTICA RECREATIVA

Dijimos en la primera parte que para que una actividad sea considerada recreativa debe ser LIBRE y ESPONTANEA. Quiere decir que ni la obligación ni la compulsión son aceptables. Esto exige una tarea muy especial al promotor de recreación. La particularidad estriba en que los alumnos, discípulos, deportistas, grupo de adultos, etc., deben realizar las actividades propuestas por el líder, no porque él se las imponga sino —solamente— porque ellos lo deciden! Quiere decir que un grupo cantará la canción que se le proponga... pero ¡SOLAMENTE PORQUE ELLOS QUIEREN! De manera que lo que debemos procurar al proponer actividades recreativas (una tarea que no es sencilla...) es que el grupo quiera hacer lo que le estamos proponien-

do. De ahí que en nuestra labor sea fundamental la utilización de técnicas especiales, las cuales —unidas al carisma o al don especial que nos caracteriza— nos permitan la "conquista" psicológica del grupo para que éste responda satisfactoriamente.

Para mayor aclaración aún, decimos que, en la conducción autoritaria, el grupo responde a la voz de mando por imposición, o —tal vez— por la convicción de una necesidad. En cambio, en la recreación, el grupo responderá a la voz de invitación porque ésta lo ha conquistado... y le hace sentir el deseo de hacer o, por lo menos, de probar... Esto es precisamente lo que debemos lograr como promotores de recreación. Insisto: la tarea no es fácil. Tampoco es extremadamente difícil. Sólo tenemos que partir básicamente de la captación personal, por parte del propio promotor, del valor y de las ca-

AD

racterísticas de las propuestas y de su adecuación al momento. ¡Después vendrá lo demás...!

B) TÉCNICA DE LA PROPUESTA GRUPAL

"El sentido del humor lubrica la convivencia"

Profesor Alfredo Loughlin

Universalmente está demostrado que todas las obras producto del amor concluyen con resultados positivos. Así ocurre con los hijos, con las grandes obras, con las buenas cosechas. Por el contrario, la simple obligación como sustento de una propuesta difícilmente conduce hacia el éxito, muy especialmente en las tareas educativas. El profesor Gerhard Schmidt, de Austria, dice que "quien quiera pescar al niño necesita poner su corazón como anzuelo". Debemos estar realmente enamorados de la tarea que desarrollamos para esperar de ella un resultado positivo. Las palabras citadas (amor, corazón, cariño, afecto) las sintetizamos en la labor profesional del líder, profesor, maestro o religioso o quien fuera, en la promoción de la creación en un sustantivo muy explícito y contagioso: ¡ENTUSIASMO!, "divina obsesión que se manifiesta en cuatro formas: la sabiduría, el éxtasis, la locura poética y la enajenación del amor" (Platón).

Si en nuestro caso tomamos al entusiasmo como sinónimo de cariño a la tarea y a los dirigidos, debemos pro-

curar cubrir con ese techo a los tres pilares, a las tres columnas que tendrán que sostener solidamente lo positivo de nuestra actitud en las propuestas. Esos pilares son:

Seguridad: capacidad técnica; conocimiento profundo de aquello que transmitimos; convicción de sus valores y de los objetivos perseguidos.

Solidez y dinamismo: fuerza de presencia en nuestra actitud ante el grupo; firmeza en la posición del cuerpo; vigor en la mirada y el gesto.

Confianza en sí mismo: expulsar cualquier duda sobre nuestra propia persona en la actitud ante el grupo; olvidarnos de nosotros y poner nuestra mente solamente en el grupo y en la actividad o en el tema que proponemos.

ENTUSIASMO

ACTITUD POSITIVA

SEGURIDAD

CONFIANZA EN SÍ MISMO

DINAMICA

C) FORMAS DE MANIFESTACION DE LA ACTITUD POSITIVA

Nuestra relación con los grupos en las propuestas se establece por los medios inmediatos de comunicación: la palabra y el gesto se deben condicionar en la relación recreativa; analizamos esto:

La palabra: debe ser cálida, correcta, modulada, invitadora, acogedora.

En nuestra relación oral con los grupos, es muy importante que utilizemos SIEMPRE la primera persona del plural ("nosotros"). Psicológicamente, el fenómeno de la comunicación receptiva del grupo acoge con afecto aquel "vamos a...", mientras que rechaza el "yo les voy a..." o "ustedes van a...". Sugerimos, pues, que para empezar un juego digamos: "¡qué bueno sería que jugaríamos a...!". Si procediéramos a enseñar una canción, diríamos: "¡vamos a aprender una canción", en lugar de: "¡yo les voy a enseñar una canción". ¡Esta última expresión es muy imperativa, dura y autoritaria!

El gesto: debe ser SIEMPRE cordial, amable. Una sonrisa casi permanente debe acompañar nuestra propuesta recreativa. Además, dentro de lo posible, debemos ayudar, con nuestro gesto facial, la intención de las palabras, especialmente al relatar una historia. Recordemos también que a menudo un gesto es más elocuente que muchas palabras...

Nuestra mirada —fundamental en el contacto humano— debe dirigirse alternativamente a todos y cada uno de los integrantes del grupo. La calidez comunicativa que emana del mirar a los ojos a uno por uno, incide muy positivamente en la captación y en la afectividad.

Nuestro cuerpo, brazos y manos pueden acompañar con sus movimientos seguros y firmes lo positivo de nuestra actitud. Las manos inmóviles y una actitud estática durante la propuesta recreativa podrían incidir desfa-

vorablemente en el esfuerzo por comunicarnos con el grupo.

A veces la posición del cuerpo puede ofrecer sensaciones muy acogedoras que favorecen el proceso; por ejemplo, ponernos en cuclillas junto a un grupo de niños (en "su nivel", en "su altura"), sentarnos en el escritorio del aula (tal vez algo irreverente para la solemnidad de ésta...), o sentarnos en el borde del cajón de gimnasia o sobre algún elemento, puede quitar rigidez a la relación. Y esto ayuda mucho a estrechar distancias y fomentar el deleite que aniamos en la recreación.

D) EL PROMOTOR OPERATIVO Y EL LÍDER DE RECREACION

En su libro titulado "Recreación del adolescente", el Prof. Alfredo José Loughlin establece una denominación para quien orienta o guía actividades recreativas, y contribuye con un definido esclarecimiento sobre una cuestión que, evidentemente, daba lugar a dudas. Cuando hablábamos del líder de recreación, nos equivocábamos tal vez al pretender erigir en tal alguien que —desde fuera— se presentaba al grupo (por ejemplo, el profesor de educación física ante sus alumnos, el entrenador ante los deportistas). Hablar de líder da por sentado que éste proviene espontáneamente del grupo. Es la persona que surge naturalmente y es seguida por todos sus integrantes. Al encarar la promoción de actividades recreativas, lo hacemos contando con una serie de factores que tienen cierta similitud con esto; el grupo acepta y actúa: sus expectativas son satisfechas por nuestra acción;

pero no hemos surgido de ese grupo... y tal vez ni siquiera seamos solicitados o seguidos, sino sólo respetados afectuosamente. Así surge aquella diferencia que justifica la denominación propuesta por el profesor Loughlin de PROMOTOR OPERATIVO de recreación.

Sin embargo, el promotor, incluso llegando al grupo desde fuera, puede transformarse en un verdadero líder. Esto no es imprescindible para el desarrollo de los proyectos; pero no obstante puede ser una ayuda gratificante que satisfará más aún las expectativas grupales. Para esto deberán unirse dos factores personales: el carisma (don natural) que hace que la persona sea inmediatamente aceptada y querida por el grupo, y la utilización correcta de las técnicas en las propuestas recreativas.

E) EL "CONTAGIO AFECTIVO": DINÁMICA GRUPAL ELEMENTAL

Dentro de todo este proceso es importante destacar que en las propuestas recreacionales aparecen una serie de factores inherentes al grupo y a su relación con nosotros, que pueden ser muy bien "explotados" o aprovechados en beneficio de todos.

Nos referimos, en primer lugar, al contagio afectivo. El profesor Francisco González Ríos, eminente psicólogo argentino, dio esta denominación al fenómeno que se produce espontáneamente entre todos los integrantes de un grupo de cualquier naturaleza (jóvenes que juegan, grupos de canto, compañeros de aula, "hinchas" de fútbol en las tribunas, etc.) cuando simultáneamente realizan una misma cosa, persiguen un mismo fin y quieren lo mismo. Tal fenómeno se manifiesta en cierto afecto o cariño con que hablan, se ayudan, se abrazan, festejan, juegan y comparten sus acciones, veces sin conocerse. En el caso particular del fútbol (ejemplo citado por el propio profesor González Ríos) a veces se presenta la situación paradójica de personas de diferentes niveles sociales y diferentes procedencias (sus acciones, sus vestimentas y sus expresiones nos lo denuncian) que se abrazan efusivamente y saltan juntas ante la obtención de un gol por su equipo favorito. Gustav Le Bon, en su libro "Psicología de las Multitudes", analiza profundamente este aspecto y considera al "contagio" como una de las causas que determinan la aparición de características especiales en las multitudes y que los individuos aislados no presentarían. Lo vincula en alguna medida con la hipnosis y demuestra cómo el hombre en grupo puede sacrificar muy fácilmente su interés personal por el interés colectivo. Por eso dice que el hombre, en grandes masas, siempre es muy proclive a la acción... pero NADA proclive a la reflexión.

Aquella unión espiritual del grupo que encara una acción simultánea tiene también su manifestación concreta en los grupos deportivos. Cuando hay pelota en la cancha, saldremos siempre en defensa de nuestro compañero de equipo... por más culpable que sea. Esto también se pone de manifiesto en pequeños conjuntos formados específicamente para algunos juegos; en grupos eventualmente constituidos para determinada actividad recreativa, en todo el grupo que canta

una canción, etc. Y su influencia también alcanza enfáticamente al promotor, líder o conductor de la actividad. Esto debería ser sanamente capitalizado por nosotros para intentar obtener resultados más positivos aún y para una superior satisfacción general de nuestra tarea.

Otros detalles a tener en cuenta: los grupos humanos, cualquiera que sea su edad o su característica, siempre se integran con un llamado equilibrio entre tímidos y extrovertidos ("inhibidos" y "caraduras"). Lógicamente, estos últimos serán los que primero acepten nuestras propuestas, especialmente en actividades de mucha expresividad (canciones, dramatizaciones, etc.). Y el empuje activo de ellos hará que los otros adhiieran progresivamente hasta que todos, sin excepción, se incluyan en la tarea. Es lógico que sea siempre el más dinámico el que "arrastre" al más retraído. Jamás se produce la situación inversa en las actividades expresivas.

Por ello es conveniente descubrir—desde el comienzo de la sesión de actividades— a quienes están más dispuestos, a fin de buscar en ellos, a veces, el apoyo necesario para el éxito de todos.

F) UBICACION DEL PROMOTOR ANTE EL GRUPO

Ya se trate de una simple explicación o de una dirección completa, cuando debemos encarar una actividad ante un grupo debemos tener en cuenta algunos detalles de ubicación, los cuales resultarán indudablemente provechosos:

- Detrás de nosotros no debe haber nada que se mueva ni que sea excesivamente luminoso, ni tampoco con muchos colores. Esto inducirá una evasión en la psiquis de los participantes, impidiendo la eficacia.
- Debemos ubicarnos y colocar al grupo de manera que nadie quede al margen de nuestro campo visual. Dentro de lo posible, todo el grupo debería estar dentro de un ángulo de 90 grados, cuya bisectriz apunte directamente a nuestra frente.
- No obstante, si algunos integrantes del grupo debieran quedar fuera de estos 90 grados, nunca deberían estar detrás de nosotros. En un caso límite, es imprescindible que dirijamos frecuentemente la mirada y señalemos con nuestras manos a los dos extremos del grupo.
- El grupo debe constituir un bloque unido. No es conveniente que un pequeño subgrupo esté alejado, por razón alguna, aunque esté dentro de los 90 grados.
- En caso de que haya sol, un reflector luminoso u otra forma de luz directa, debemos tratar de que sus rayos se proyecten hacia nosotros, de forma ligeramente frontal-oblicua. ¡Nunca hacia el grupo!
- Si estamos al aire libre y podemos disponer la ubicación a nuestro arbitrio, elijamos detrás de nosotros un árbol de tronco grueso, una cerca tupida o alguna pared.
- En una sala, un gimnasio o un aula, nos ubicaremos en un rincón o contra una pared, con el grupo sentado frente a nosotros.

G) TÉCNICA ESPECIAL PARA LOGRAR QUE SE HAGA SILENCIO EN UN GRUPO BULLICIOSO

Uno de los mayores errores consiste en tratar de obtener silencio en un grupo bullicioso gritando más fuerte que éste o pidiendo a otros que griten. Tampoco son positivos los toques de silbato o sonidos estridentes. La forma ideal, habiando siempre de recreación, es ésta:

- Ubicamos de pie, sobre algún elemento elevado disponible, a la vista de todos (una silla, una mesa, un cajón de gimnasia).
- Desde ese lugar, batir suavemente las palmas mientras sonreimos y miramos a todos aquellos que circunstancialmente nos están mirando; alternemos frecuentemente el batir de palmas con el gesto de poner el dedo índice frente a nuestra boca (significando "silencio")... pero sin dejar de sonreír!
- La propia comunicación intergrupala hará que el silencio llegue... Cuando esto ocurra, actuemos INMEDIATAMENTE, sin esperar un solo instante. Cualquiera espera vana hará que el bullcio se reinicie de inmediato.
- ¡No nos enojemos ni enfurezcamos!... Las mejores respuestas siempre las obtendremos sonriendo con córtésia y mucha indulgencia.

H) TÉCNICA ESPECIAL PARA ENSEÑAR CANCIONES Y HURRAS

Quando se trata de actividades de recreación, es imprescindible que -co-

mo ya lo dijimos- los participantes QUIERAN hacer... Para ello, debemos preparar muy bien el clima, comenzando la actividad con la presentación. Esto consiste en motivar al grupo mediante una cortés invitación para que participe, incluyendo una pequeña referencia histórica del contenido o, simplemente, haciendo algún comentario relativo al tema o a la satisfacción que nos causa.

Particularmente en el caso de las canciones, no es conveniente, desde el punto de vista recreativo, cantarlas totalmente antes de enseñarlas, pues psicológicamente es mucho más eficaz, para que todos participen, que vamos presentando pequeños fragmentos, haciéndolos repetir hasta que se graben en la memoria, para luego incluir otros agregados... y llegar así al final.

El sistema de cantar íntegramente la canción antes de ser enseñada (sistema utilizado por profesores de canto) presenta para nosotros, no entrenados (recordemos que no somos necesariamente profesores de canto...) las siguientes dificultades:

- 1) El grupo recibe una canción del promotor operativo que queda como "propiedad" de él, perdiéndose la brillante posibilidad de que todos se sientan progresivamente participantes del texto y descubran su contenido.
- 2) Para que previamente la canción la cantemos nosotros solos, necesitamos impréscindiblemente tener buena voz y timbre agradable. En cambio, si éste no fuera el caso, no motivaríamos el gusto por la misma. Con la propuesta contraria,

en los que cada uno de los integrantes del equipo sustituye a su antecesor en el desarrollo de la acción reglamentaria propuesta, hasta que todos concluyen. Para esto sugerimos los siguientes pasos:

- 1) **Presentación (motivación):** Su necesidad fue explicada anteriormente, refiriéndonos a la presentación de las canciones. En este caso también es importante nombrar la actividad (allí, el nombre de la canción; acá, el nombre del juego).
- 2) **Ubicación (formación):** Constituir los bandos o equipos y ubicarlos debidamente formados en el lugar del comienzo del juego.

- 3) **Explicación:** Debe ser clara y lo más sintética posible. Al formular mentalmente la esquematización de un juego, debemos colocar en primer lugar el objetivo mismo de la acción: concretamente, explicar cómo se gana el juego, cómo se obtienen los puntos y cómo concluye la actividad. A partir de ahí, explicar cómo se desarrolla el juego y cuáles son sus reglas. (Ejemplo: este juego consiste en tratar de ser el equipo que corra más rápidamente está distancia, en ida y vuelta, reemplazándose sucesivamente unos a otros hasta que todos corrieron. El equipo que gana es el que completa primero la carrera. Se puede correr libremente, pero no se puede... (aquí se dice cuáles son las reglas).

- 4) **Demostración:** siempre que sea posible, es conveniente ratificar lo

el mismo grupo nos sirve de apoyo para la continuidad, creándose el lógico clima de expectativa por lo que seguirá.

Tampoco es recomendable que los integrantes del grupo tengan en sus manos la letra de la canción, pues así se impide la concentración de las miradas en la conducción, perdiéndose la facilidad de la acción conjunta y del contagio afectivo.

Es bueno, ciertamente, tener la letra de la canción escrita frente al grupo, en carteles que todos puedan leer. Entonces, la mirada se concentrará en la orientación del líder que señalará gradualmente las partes que se van cantando.

Existen otros sistemas para grabar en la memoria las canciones. Uno de ellos consiste en dividir al grupo en varios subgrupos, enseñando a cada uno un breve fragmento. Después, la canción será cantada en su totalidad, pero los "actores" principales de cada parte serán los diferentes subgrupos. La reiteración continua del sistema producirá, en definitiva, la fijación completa. Esto puede también dar lugar a una forma simple de juego competitivo entre los grupos, que será un incentivo más para el aprendizaje.

I) TÉCNICA ESPECIAL PARA LA ENSEÑANZA Y DIRECCION DE JUEGOS

Según el juego puede fijarse una serie de normas. En este caso tomaremos como juego-tipo el clásico sistema de relevos, juegos comunes en los patios, en el gimnasio o en las aulas,

que se explicó mediante una demostración a cargo de un participante, haciendo que se detenga en los puntos dificultosos del juego para que todos capten bien cuál es la dificultad. Eventualmente, la demostración podría ser realizada por el propio profesor.

5) **Pregunta: ¿Alguien tiene dudas?** esta pregunta es fundamental para nuestra tranquilidad y para el buen desarrollo futuro del juego. Nunca debemos omitirla. Recordando lo que dijimos al referirnos a la situación psicológica de los grupos humanos, no podremos desconocer que existen niños, jóvenes y adultos tímidos que, además de no haber comprendido la explicación, prefieren no ponerse en evidencia, quedándose con la duda. Esto complica el juego más tarde. Por ello, una vez formulada dicha pregunta, respondamos a todos, reiterando en voz alta, bien fuerte, la duda planteada. Jamás respondamos solamente a quien hace la pregunta (por lo general, un "caradura").

les..., jueces necesarios, precisamente, para la lógica administración de la JUSTICIA que todo juego requiere), el aliento a los participantes, voces de estímulo y ayuda y nuestro entusiasmo delirante. ¡Nosotros debemos divertirnos mucho! Esto contagiará al grupo en su dinámica. La actitud contraria (inmensamente, observada muchas veces...) deprime a los competidores y les hace perder todo interés en el juego.

8) **Concreción del final:** una objetiva y clara señalización de quien gana (a través de un destacado gesto de nuestra parte) indicará la conclusión del juego en su fase competitiva... pero no de la actividad en sí. Precisamente, en cierto tipo de juegos —principalmente en los de relevo— es fundamental que todos lleguen a participar. Si procedemos a detener todo el mecanismo de actividad cuando el primero de los equipos concluye, alguien (...o algunos...) quedarán sin participar. Es importante señalar la culminación de cada uno de los equipos e instar vivamente a que el resto continúe, estimulando en forma especial a los más lentos y atrasados.

9) **"Premio" a los ganadores:** el ansia de reconocimiento forma parte de las necesidades humanas que la ciencia ha investigado y que, junto con las de correspondencia, de nueva experiencia y de seguridad, más las de desarrollo en los campos ético y estético, estimulan permanentemente al ser actor. Ser re-

conocido significa alentar, a través de la aprobación de terceros, nuestra satisfacción por una acción positiva. Mostrar un cuadro, exhibir una virtud, exponer una aptitud deportiva... ¡ganar un juego!, necesita finalmente ser recompensado con un reconocimiento. De aquí el "premio" al ganador, que alcance a destacar el mérito en forma simple, nunca material. Esto último trastocaría la esencia del juego.

Un breve batir de palmas, un aplauso especial ("de uñas", "mudo", "cruzado", "del indio", etc.), "enfocado" a los ganadores (todos ponen sus manos sobre las cabezas simulando reflectores dirigidos hacia aquéllos), "puñados de felicitaciones" y muchas variantes ingeniosas al alcance de cualquiera... ¡O que los perdedores lleven "a babuchas" a los vencedores! Todo, lo repetimos, dentro de la cordialidad y del inevitable afecto que debe imperar en el mundo del JUEGO POR EL JUEGO MISMO.

10) Complementariamente... recordemos que el éxito de las actividades recreativas que proponemos, depende casi en su totalidad de nuestra actitud, de nuestra técnica y de nuestra habilidad para darnos cuenta cuando —en algún momento— las cosas no andan bien. Por ello se ha generalizado mucho aquella frase que dice: "Mate el juego antes que éste muera". Debemos concluir rápidamente un juego (lógicamente, poniendo un motivo válido para ello) cuando observamos que no es satisfactorio. De no ser así, al decaer el entusiasmo

del grupo, ese juego morirá, siendo necesario eliminar totalmente esa futura posibilidad en sus participantes. En esto tiene mucho que ver nuestra tarea selectiva para la debida adecuación de los juegos a los grupos que orientamos.

J) UN RESUMEN SUGERENTE PARA LA ACCIÓN DEL EDUCADOR

Recordemos aquí la necesidad de que nuestra tarea docente, al actuar con el aderezo de la recreación, se oriente fundamentalmente hacia los aspectos formativos que nuestra misión cabalmente requiere. Es importante destacar que NO ESTAMOS para divertir o entretener a nadie. Para este asunto, que es necesario pero superfluo, existen los especialistas del espectáculo. Quien es EDUCADOR procurará que todas sus propuestas incluyan aspectos que más adelante o ahora redunden en adquisiciones psicológicas, intelectuales o sociales.

La incidencia formativo-educativa podremos concretarla en cinco sustancias. Quien actúe, asista o experimente, de la misma forma sentirá satisfecha su inquietud por lo divertido o entretenido de la propuesta.

Las sustancias son éstas:

- **Expresión:** la extroversión de los sentimientos, a través de la palabra, del canto, del movimiento, de la danza, de la habilidad manual, etc.
- **Intercambio social:** coparticipación, unos y otros en busca de juegos propuestos inmediatos o mediatos; dependencia mutua.

- **Creatividad:** producción individual o compartida, en la cual el sentir se objetiva en acción o cosa.
 - **Autodescubrimiento:** hallar por sí mismo las potencialidades ignoradas, satisfacción de descubrir que es capaz de algo que creía muy lejoso de sus posibilidades.
 - **Captación de nuevos conocimientos:** acrecentamiento de los bienes culturales a través de observación, visualización e información.
- Entonces es muy importante que, en su propuesta de actividades recreativas, el educador estudie previamente la posibilidad de que la tarea que pondrá permita el ejercicio de algunas de estas pautas.
- Convenciones de esta necesidad, observemos ahora la esencia de nuestra función: recreación es manifestación espontánea y placentera. ¡Nadie recrea a nadie! Todos nos recreamos. Niños, jóvenes y adultos se recrean. Una misma propuesta y un mismo espectáculo generan en sus participantes o espectadores actitudes receptoras, incorporaciones o vivencias totalmente diferentes en cuanto a calidad e intensidad. Por ello nos corresponde generar los impulsos necesarios para que todos y cada uno de nuestros discípulos hallen en la sugerencia o propuesta presentada, una incentivación atrayente, logrando que todos se recreen, y que el grado individual de esa captación apunte a lo más alto.
- No tenemos duda de que para todo esto se necesita superar aquella dificultad inicial ya mencionada: quien acepte nuestra propuesta tendrá que hacerlo porque quiere, no porque se lo ordenan. ¡Sería realmente ridículo pen-
- sar en alguien que obligue a otro a recrearse! Quien se recrea lo hace siguiendo los dictados de su propio interés. Pero, lamentablemente, es cada vez más difícil hallar las motivaciones, o el ánimo necesario, o las condiciones ambientales favorables y pacíficas... ¿Y/o ¿por qué no?... ¡la soledad necesaria como para no sentirse inhibido! Es ahí donde el sutil estímulo del buen líder, promotor, maestro o guía se transforma en una poderosa fuente generatriz. Con una planificación lógicamente fundada en la coherencia de los intereses propios de cada edad se podrán procesar de tal manera las inquietudes que todos...o casi todos... sientan el deseo de actuar en la propuesta ¡DEL MISMO MODO QUE SI SE TRATASE DE UNA INICIATIVA PROPIA! Para ello, el orientador debe adoptar una actitud (la actitud positiva ya descrita) que podríamos expresar en las sugerencias que detallaremos a continuación en forma de "cualidades" o "normas":
- Sea siempre amable; la cortesía y la amabilidad son "lubrificantes" de la convivencia.
 - Invite; no "mande".
 - Respete la personalidad de todos y cada uno, cualquiera fuere su edad. Recuerde que cada uno es un "yo" diferente, con sus propias angustias, alegrías y dificultades. ¡Sea indulgente!
 - Mire a todos a los ojos.
 - Anime permanentemente a sus discípulos. ¡Alléntelos!
 - Tenga gestos de simpatía y afecto para cada uno toda la vez que pueda; ¡no olvide ni margine a nadie!
 - ¡No parcialice su afecto!

- ¡Destaque siempre los buenos ejemplos!
 - Sea USTED mismo un buen ejemplo en su puntualidad, en su sentido del humor, en su equidad, en su vocación de servicio, en su amabilidad, en su pulcritud, en su sobriedad y en su equilibrio emocional.
 - Converse mucho con sus discípulos.
 - Hable siempre en primera persona del plural ("vamos" a cantar, "vamos" a jugar, "nos estamos" equivocando... etc.).
 - Además de esto, recuerde...
 - * Que de su RESPONSABILIDAD y de su ENTUSIASMO va a depender la felicidad de todos!
 - * Que no existen niños, jóvenes ni discípulos "malos", ni grupos desordenados ni indisciplinados: ¡hemos orientadores ineptos que por error en la selección de propuestas o procedimientos creamos el clima propicio para aquella indisciplinada, producto de un encauzamiento negativo de aquella POTENCIA CREADORA LATENTE DE NIÑOS Y JOVENES, QUE NUNCA SE DETIENE.
 - * Que quien participa en la acción recreativa halla casi siempre mucho de aquello que no tiene en su vida rutinaria y que, evidentemente, le gusta: espacios para saltar o moverse, elementos de juego, amigos o compañeros de su misma edad e intereses similares, ¡existencia de obligaciones...! ¡abusos...! ¡aproveche y benefícielos!
 - * Que su obligación es cooperar para un mundo mejor. Y para
- que todos se acerquen a esto, usted debe "esparcir" felicidad.. ¡Y para esto usted debe ser feliz! Todos tenemos dificultades y problemas. Los suyos no son mayores ni menores que los de nadie... Déles el lugar y el momento que les corresponde... que ¡no es, precisamente, el encuentro recreativo! ¡Sus discípulos están muy necesitados de alegría y no son culpables de los problemas que usted tiene!
- * Que si usted NO QUIERE a su tarea (y esto lo notará cuando sienta que la actividad le molesta, que sus discípulos son una carga y que si estuvieran ausentes sería mejor...) ¡lo más sensato es dejarla! De lo contrario, ¡usted estará haciendo algo muy malo para sí y, muy especialmente, para sus inocentes víctimas!
- Al margen de lo expresado no dudamos que las posibilidades operativas en el campo de la recreación cambian sustancialmente según sea la personalidad de cada maestro. Muchas veces, los fracasos son producto de una falta de adecuación del líder a lo que su posibilidad o su condición personal alcanza. No es pecado alguno reconocerse imposibilitado de encontrar determinados enfoques recreativos especiales, para los que se requiere una personalidad muy particular. El mundo de la recreación presenta una larga escala para que cada uno de los maestros, profesores, líderes y promotores pueda escoger el peldaño a su alcance, a saber:

- 1) **Crear condiciones:** presentar material recreativo, preparar el terreno, provisión de elementos útiles, dar como obsequio (ejemplo; en cumpleaños de los niños) cosas incitadoras (colocación de sellos postales, etc.).
- 2) **Motivar, promover, sugerir:** acción indirecta, la sugerencia o invitación a personas o grupos—equipos deportivos, grupos escolares, grupos de colonias de vacaciones o campamentos—pueden ser base de una acción de interés que, de otra manera, no surgiría.
- 3) **Instruir, capacitar:** preparar a uno o más—en los cuales hallemos capacidad de liderazgo— para que ellos sean los puntales de actividades de interés general.
- 4) **Organizar:** producir directamente la esquematización y el desarrollo operativo de actividades, teniendo el personal especializado en los diferentes ámbitos para la conducción específica.
- 5) **Conducir, dirigir, liderar:** tarea directa frente a grupos; requiere capacidad, actitud especial y mucha experiencia.
- 6) **Evaluar, corregir, mejorar:** procurar permanentemente, basándose en análisis de los resultados, la jerarquización de las planificaciones propuestas, contemplando una constante superación.

Tercera parte

Elementos, formas y actividades



CAPÍTULO I

El mundo del juego

A. Teorías y explicaciones sobre el juego.

Interesa en este capítulo referir brevemente aquello que en los últimos siglos se ha manifestado en la búsqueda de una justificación de este medio tan importante en el desenvolvimiento normal del niño y del hombre.

Diversos autores han definido y explicado al juego, emitiendo en casos teorías que lo fundamentan. Sin entrar al análisis de cada una de estas explicaciones, definiciones y teorías enunciaremos algunas.

Teoría del entretenimiento (Lord Kames): "El juego es un recreo, un descanso para el organismo y espíritu fatigados".

Teoría de la energía superflua (Spencer): "El juego es un gasto de

energías que el niño posee en exceso".

El juego como estimulante del crecimiento (Carr): "El juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos".

Teoría del ejercicio preparatorio (Karl Gross): "El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria".

Teoría del instinto modificado (Mack Dougall): "En el juego los instintos son modificados y expresados de una manera diferente que si el individuo actuara con un interés serio".

Teoría del atavismo (Stanley Hall): "Los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad".

Teoría del ejercicio complementa-

rio (Carr): "El juego conserva, refrescándolos, los hábitos nuevamente adquiridos; pueden ser post-ejercicios en los adultos y pre-ejercicios en los niños".

Explicación de Apleton: "El juego se halla determinado por la necesidad del niño y por el grado de desarrollo orgánico".

Teoría catártica (Kant): "El juego actúa en acción purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización".

Teoría de la autoexpresión (Desarrollada en "Theory of Play", de Mason y Mitchell y mencionada y aceptada como la más válida por George D. Butler): "El juego es la satisfacción, el ansia de manifestación de la personalidad que en el fondo es ansia de movimientos, ansia de expresar estados" (Hart).

Definición de Webster: "Ejercicio o serie de acciones con el objeto de divertirse o entretenerse".

Definición de Joseph Lee: "Actividad instintiva, orientada hacia un ideal. En el niño es creación (aumento de vida); en el adulto, es recreación (renovación de vida)".

Definición de Dewey: "Actividad realizada inconscientemente, cuyos resultados la trascienden".

Definición del Diccionario de Educación: "Actividad placentera, realizada por sí misma, sin referencias a un propósito ulterior o satisfacciones futuras".

Definición de la Enciclopedia de Educación Moderna: "En el juego lo que cuenta es la actividad en sí, no los resultados".

Definición de Froebel, Montessori y Decroly: "Principio fundamental de la educación".

Explicación de Spencer: "Drama-

tización de la actividad del adulto".
Explicación de Wundt: "Trabajo del niño".

Definición de Johan Huizinga: "Es una acción libre, que se ejecuta y siente como situada fuera de la vida corriente, pero que puede —sin embargo— absorber completamente al jugador sin que obtenga provecho de ella; por otra parte, esa acción se ejecuta dentro de un espacio y tiempo determinados, y se desarrolla según un orden y reglas en las que reina una propensión a rodarse de miseria y a disfrazarse, a fin de separarse del mundo habitual". "Del juego surge la civilización".

Definición de Lagrange: "Actividad natural y espontánea para la cual todo individuo es impulsado cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento".

Definición de Ethel Baizer Medeiros: "Forma de comportamiento creativo que tiende a seguir un patrón, en general formado y diseñado por varios individuos. Acostumbran ser actividades sociales en que los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan —por habilidad o suerte— alcanzar determinado objetivo sujetándose a normas que lo regulan".

Definición profesora Elba C. Corta: "El juego tiene por función permitir al individuo realizar su yo; desplegar su personalidad, seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en los casos en los cuales no puede hacerlo recurriendo a las actividades serias".

Explicación de Arnold Arnold: "Para el adulto, el juego representa un entretenimiento, un momento de descanso y una forma de evadir la rutina diaria; puede ser una película,

un "hobby" o simplemente un rato de ocio. En cambio, para el niño, el juego es un verdadero trabajo. Es el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer; y es, sobre todo, su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas y fascinantes cosas que el adulto le niega normalmente y por necesidad".

En capítulos anteriores, manifestamos nuestro concepto que establecía una relación cercana entre el juego y el arte, en función de su contenido de expresividad natural y espontánea. Concordando con la teoría de Hart, mencionada por Butler, con la definición de Joseph Cotta, y con la explicación de Arnold Arnold, insistimos en interpretar al juego como una manifestación espontánea y natural de autoexpresión.

B. El juego y los juguetes como formas autoexpresivas.

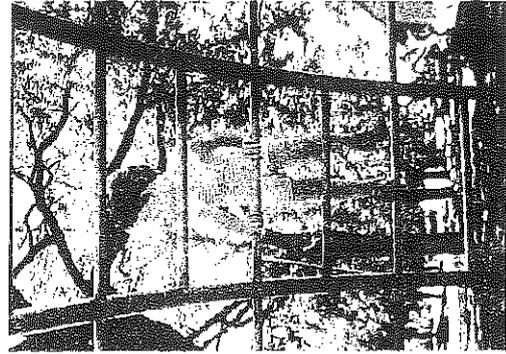
Analizando las explicaciones sobre el juego, no podemos dejar de lado alguna referencia sobre los juguetes, elementos lúdicos universales que se constituyen en agentes motivadores de la creatividad, especialmente infantil. Cuando organizamos algún juego entre adultos, tomamos a éste como una "excusa" para el desenvolvimiento de formas expresivas de interacción. Del juego surge la conversación, la broma, la "chispa" del más animado, la danza, etc. Del mismo modo, el juguete constituye para el niño el elemento productor de nuevas experiencias. A veces la técnica más avanzada no puede con la potencialidad creativa del niño. De ahí el lógico desprecio del niño por cierto tipo de juguetes —especialmente

los electrónicos o autocomandados— donde todo está hecho por el juguete... y al niño sólo le queda contemplar. El ejemplo más al alcance de todos está en los clásicos trenes eléctricos o automóviles a pilas, que cuando se produce su advenimiento al "parque" hogareño, es motivo de gran admiración por todos... los adultos!, quienes descubren las maravillas técnicas de que está dotado. El niño, por la curiosidad inicial de la "novedad" y la "propiedad", lo defiende y juega con él durante algunas horas...; tal vez durante algunos días iniciales. Pero, al fin, volverá a su trozo de madera, a su pelota y a sus ladrillos.

La explicación es muy sencilla: el niño no se siente motivado por el juguete que todo lo hace solo. No le llaman la atención las piruetas maravillosas... de las que él no es partícipe ni motor! Entonces, no sólo desprecia el costoso juguete, sino que —a veces— hasta prefiere romperlo para que, inerte, pase a servir a sus intereses creativos. Ese automóvil ya no se mueve solo; ahora lo lleva él con la cuerda! O es él quien lo empuja con fuerza!... O es él quien lo desarma, le reemplaza algunas de sus piezas, lo pinta, lo adorna, etc.

C. El juego y las edades.

Es algo aventurado establecer límites estrictamente demarcados en cuanto a la tendencia de los niños y jóvenes —según su edad— hacia las diferentes formas de juegos y actividades. La experiencia muestra cómo la edad cronológica sólo determina a muy grandes rasgos los tipos de espectativas inherentes a niños, jóvenes y adultos, considerándose que las diferencias en las aptencias lúdicas



El aparato, inerte; el niño es quien le da movimiento!

varían con celeridad en los primeros meses de vida, para ir alargándose paulatinamente los períodos a medida que avanza la edad. Así, ya en la adolescencia los intereses marcan un cambio concreto en su paso a la juventud, para —de aquí en adelante— sólo variar de acuerdo a hábitos y costumbres de uso general y no particular.

De la edad infantil, podemos tomar como base la determinación de intereses lúdicos —reiteramos que muy elásticos— que sigue:

Primeros meses de vida: apetencia por elementos para morder, para oír y para ver; descubrimiento de nuevas sensaciones (muñecos, sonajeros, argollas-mordillo, figuras móviles).

Al año de vida: paralelamente con las posibilidades de auto-desplazamiento, aparecen elementos que pue-

de manipular con cierta justeza (cubos, pelotas, y otros pequeños que le permiten ejercicios más finos de prehensión. Por otro lado, elementos ruidosos pueden satisfacer también sus ansias lúdicas (pequeños tambores).

La novedad del desplazamiento erecto, trae también aparejada la satisfacción por elementos de arrastre (autos, trenes, etc.), o de empuje (carritos, trineos, etc.). Comienza también a utilizar su cuerpo en totalidad, para introducirse en cajas grandes, sentarse en muebles de su tamaño, treparse, e inclusive para bailar. Su manipuleo se ha afinado, y le agrada conducir rodando una pelota, recogerla, lanzarla, etc.

A los dos años: su creatividad imaginativa le da posibilidades para modelar con arena, intentar dibujar y pintar, jugar con soltura en el agua, acertar el calzado o enclavijado de cubos o clavijas de madera, pintar con los dedos, modelar plastilina, desarmar y armar cosas.

Trepa, se balancea, disfruta de las fiestas, alternando elementalmente con otros niños e imita acciones cotidianas del hogar (planchado, barrido, conversación telefónica, etc).

A los tres años: rompecabezas, elementos para transporte por empuje (carretillas, carros), por tracción (autos) o por pedaleo (triciclos, autos, "karts"). Mayor afición por la utilización de "juegos mecánicos" (hamacas, subibajas, toboganes, etc.).

Recortados y pegados, apreciación ligera de canciones y música infantil. Según Arnold Arnold, comienza a manifestarse al final de esta edad el gusto por observar a los hombres que trabajan, ir de compras y pasear. Le divierten adivinanzas y juegos de

acentivos. En el juego con otros niños es capaz de esperar su turno, pues va entrando progresivamente en la socialización, equilibrándola con la independencia.

A los cuatro años: continúa afianzándose en el gusto por imitar situaciones de la vida real (representación o dramatización); comienza a interesarse por la jardinería y el cuidado de animales domésticos. Juega con sogas (saltos) y le agrada escribir en murales, pizarras, etc.; ejercitando también su introducción al mundo de los números. Los cuentos fantásticos comienzan a apasionarle. Además su creatividad también le lleva a fantasear. Gusta de ejercitarse en el uso de herramientas domésticas. Su psico-motricidad acusa madurez, y se va haciendo "explosivo" en todo lo que sea movimiento, tal vez por sentirse seguro por su facilidad y dominio de movimientos y desplazamientos. Se satisface mucho con juegos de equilibrio y vértigo (conduce su triciclo o "kart" a alta velocidad, y lo domina perfectamente).

A los cinco años: le agrada ser partícipe en la selección de lugares a visitar en paseos familiares o grupales; musicalmente, ya posee habilidad y capacidad suficiente para iniciarse en experimentos de ejecución. En sus juguetes móviles (triciclos, "karts", etc.), procura introducir complicaciones arriesgadas a la mecánica habitual. Le agrada trepar, saltar, deslizarse, rolar. Con relación a las formas de juego compartido, aún no posee capacidad para adecuarse a reglas estrictas. Más bien trata siempre de autodeterminarlas. Por eso a veces discreta y pelea; siempre lucha por adaptarse a la realidad.

54

Seis años: juegos de habilidad manual (aros, embochos, trompos) / gusto de láminas y figuras, analizando las. Se distrae. Juega a las carreras, a persecuciones, a escondites, juegos con saltos ("ryuela"). Trepa y salta.

Se arriesga, a veces demediadamente; salta muy alto, intentando auto-superarse, pero sin reparar en la caída posterior. Trepa, se columpia, se lanza despreciativamente. Se prueba. A veces su actividad expansiva lo lleva a desentenderse con niños de su edad, peleándose.

A esta edad se van afianzando las diferencias en las inclinaciones selectivas de varones y niñas: el varón juega más a la pelota, en tanto la niña se activa saltando a la cuerda. Muy importante: pese a que se va socializando, aún no adquiere con profundidad el sentido de equipo, pues puede más su individualidad.

Siete años: a esta edad suele sobreenvenir un período de aquietamiento y cerebralización; se comprenden más las relaciones entre niños, se sigue a un jefe o líder, comienza a aparecer el sentido de "equipo". Las actividades deportivas individuales (ciclismo, natación) adquieren mayor firmeza. Es más perseverante para los logros que anhela. Lucha por lo que quiere y se estabiliza progresivamente.

Ocho años: corporalmente, ya ha adquirido mayor firmeza, equilibrio y coordinación, en su evolución física. Se hace valeroso y osado; participa muy interesado de todo tipo de pruebas de habilidad, destreza y coraje. Ya ha adquirido el sentido de respeto a leyes y reglas; y las defiende y respeta.

Gusta mucho de la lectura. En sus

juegos, imita actos violentos (indios, cowboys, policías). Colecciona elementos de todo tipo. Gusta mucho de la naturaleza y sus criaturas.

Nueve y diez años: ciencia, técnica, exploración y aventura son temas que le apasionan; progresa a pasos agigantados hacia la madurez, y tiene gran noción y sentido concreto de la justicia y la disciplina.

Gusta de los bailes o danzas más formales, de las habilidades manuales finas (bordado, tallado, etc.). Gusta de la invitación de y a sus amigos, para compartir fiestas organizadas, en la que todos son organizadores e invitados a la vez.

Gran adecuación al aprendizaje motor. Se considera la edad ideal para el afianzamiento de destrezas. También le interesan las formas deportivas totales. El juego de equipo predomina ya sobre el juego individual. Es la etapa ideal para la introducción de las formas pre-deportivas.

Once y doce años: se acentúan las diferencias entre niña y varón; sus comportamientos sociales varían totalmente de unos a otros, siendo el varón más impulsivo y asilacionista que la niña. Existe un cierto alejamiento intencional y riñen con frecuencia. La niña es mucho más reposada, y sus inquietudes son más profundas y reales.

Corporalmente, el varón se inclina totalmente hacia el rendimiento físico en todas sus manifestaciones, inclusive las de equipo. La niña, por el contrario, se preocupa más por la estabilización de sus actitudes y aptitudes corporales.

Se acentúa el espíritu de cuerpo o "camarilla", lo que puede canalizarse muy positivamente hacia los

deportes de conjunto. Forman clubes o "pandillas". Le apasionan los viajes y campamentos. Es observador, calculador y detallista. Planea y orienta comportamientos propios y de sus grupos.

Trece y catorce años: transición a la adolescencia; etapa muy variable individualmente. Personalidad específica, condicionada por el sentir que se es, pero aún falta reconocimiento de la sociedad. Marcado gusto por bailes, reuniones juveniles y en lo motor— actividades que se prestan al auto-test, a la superación y a la competencia. Afianzamiento de las posibilidades de participación en equipos deportivos.

Quince a diecisiete años: las ansias recreacionales ya han tomado estado de plena madurez; los juegos y competencias que se proponen son serios en su mayoría. Busca la exaltación de cualidades o capacidades físicas (más en los varones) o estéticas (más en las niñas). El rendimiento es elemento fundamental en la estructura diaria.

Gran inclinación por las formas ritmicas danzadas, pero siempre adecuadas a lo moderno, a lo de última moda, a "lo que se usa". A veces dificultad para la interrelación varón-mujer. Los juegos sociales mezcladores, formadores de parejas o compartidos pueden ser muy efectivos.

Dieciocho años y más: entramos aquí a la etapa de la vida humana en que la suma de incidencias socioculturales, crean en el hombre la gama de ansias y expectativas que determinan las que podríamos denominar, en general, necesidades del ser humano:

55

16

Cómo ser individual:

- Experiencias de vida sana, pura, fresca y alegre.
- Relajación y aflojamiento de la tensión.
- Liberación de la imaginación y fantasía.
- Aventura y juego.
- Nuevas experiencias.
- Manifestación de valores no habituales en su estructura espiritual.

Cómo ser social:

- Al decir de George D. Butler, adquisición constante de pautas inter-activas, afirmando el vínculo permanente de "amigos fáciles".
- Esta denominación corresponde a ese tipo de amistad no tan exigente ni comprometedor, que surge de diversas alternativas propias, como ser:
- Reuniones sociales.
- Co-participación en labores comunitarias.
- Viajes extensos (ómnibus, tren, navío).
- Integración de grupos estables (escuelas, trabajo, equipo deportivo, etc.).

Pero, por encima de todas las necesidades parciales descriptas, debemos destacar la necesidad general de recreo.

De ahí que el enfoque de toda programación recreacional, vaya dirigida a la satisfacción global del entretenimiento, la distensión o el bienestar... pero que —más profundamente— persiga los logros que las ansias individuales y sociales humanas manifiestan vigentes a través de la historia.

Y el mundo del juego, capítulo muy importante en estas programa-

ciones, debe ineludiblemente tener en cuenta las ansias explicadas.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS:

Existen muchas formas de clasificación de juegos, teniendo cada una de ellas su sentido aplicativo u ordenativo directo, de acuerdo a la intención de su autor. Roger Caillois, en su libro "Teoría de los Juegos", encuadra en cuatro tipos muy definidos a la totalidad de los juegos universales. Esas cuatro "rúbricas", como él dice, establecen los dominios de los juegos según predomine en ellos el papel de la competición, del azar, del simulacro o del vértigo. Los juegos competitivos (el los denomina "agón"), enfrentan siempre a dos o más contendores, en la procura de definir quién, o quiénes pueden más o mejor la actividad determinada por sus características. Los de azar ("alea"), en cambio, libran a lo que llamaremos el "factor suerte", el designio del resultado, pudiendo aquí existir o no enfrentamientos.

"Estas dos formas de juegos mencionadas ("agón" y "alea", competición y azar), traducen actitudes opuestas y en cierta manera simétricas, pero ambas responden a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura, que la realidad niega a los hombres". Este constituye un importante factor de interés general, por lo que hace a la diversificación y universalidad de las posibilidades, todo lo que tiene íntima relación con la "democracia", la "libertad" y la "esponaneidad" del juego.

Continuando en la clasificación de Roger Caillois, encontramos los juegos de simulacro ("mimicry"), donde cada uno, a instancias de la actividad



Juego fisiológico: robar y currar!

lúdica elegida, "hace como que", o asume la representación de tal o cual personaje; y —por último— los juegos de vértigo ("ilinx"), donde se juega a provocar en uno mismo un estado orgánico de confusión y de estupor.

Ejemplificando los cuatro tipos de juego diferenciados por Caillois, mencionemos:

- Juegos de competencia: ajedrez, fútbol, lucha.
- Juegos de azar: ruleta, "solitarios" con naipes, hipódromo.
- Juegos de representación: advinar gestos, teatralizar.
- Juegos de vértigo: deslizar por toboganes, girar velozmente sobre el taco de un zapato, caminar en equilibrio sobre zancos elevados, la "montaña rusa".

Daremos, ahora, nuestra clasificación de juegos, tomando en cuenta, en parte, a Caillois, pero —fundamentalmente— las distintas formas que el profesor o el maestro habitualmente manejan en sus tareas diarias, ya sean de gimnásticos, patios o salones de clases y reuniones sociales. Aquí el factor predominante en la estructura de cada juego le confiere una característica basada en la ejer-

citación que contienen. El valor de clasificar los juegos, estriba en el hecho de constituir una eficaz ayuda para la organización planificada de programas recreacionales de acuerdo a las circunstancias, edades, momentos, niveles, etc.

Nos limitaremos, primero, a enumerar los 10 tipos de juegos de nuestra clasificación, para luego entrar a su análisis ejemplificado.

- 1) **Juegos gimnásticos o fisiológicos:** contienen acciones físicas que obligan a una activación determinada, de contenido a veces gimnástico, a veces atlético o a veces sólo de exigencia cardiovascular.
- 2) **Juegos de habilidad:** aquí aparece la ejercitación de destrezas especiales, que van desde manipulaciones con futuras incidencias pre-deportivas, a sencillas formas de puntería, construcciones, etcétera.
- 3) **Juegos de ejercitación de la voluntad:** instintivamente estamos condicionados en nuestra vida de relación a determinadas formas de reacción ante estímulos concretos. Estos juegos pretenden ejercitar la voluntad que supera lo instintivo, en la pronunciación de ciertas palabras habituales, en la risa, etc.
- 4) **Juegos de ejercitación sensorial:** los grupos "scouts" utilizan mucho en sus diagramas de juegos, a los que denominan de "kim", mediante los cuales ejercitan sus sentidos del oído, el olfato, el gusto, el tacto, la vista, la memoria, la observación retentiva, etcétera.

5) *Juegos de representación o mímica*: tal vez un poco pretenciosamente podríamos también denominarlos, en algunas de sus formas, "juegos de iniciación teatral". Es que —precisamente— tienden a poner a los participantes en la situación de actores en función de "mimos", que —al simular acciones o gestos que no le son habituales— están dando lugar a una concreción muy valiosa de su expresividad.

6) *Juegos intelectuales o de ingenio*: dos aspectos fundamentales entran "en juego" en este tipo de actividades: por un lado, la disposición de conocimientos intelectuales; por otro lado, el agudizar el ingenio, a veces en lo que sería la solución de un complejo planteo, a veces sólo en una determinada definición humorística.

7) *Juegos de "chasco" o humor*: en su contenido, sólo aparece como resultante el cordal acontecer que deriva en la hilaridad del grupo.

8) *Juegos de reacción y atención*: ponen en práctica la velocidad de respuesta psico-motriz ante determinados estímulos, u obli-gan a una constante atención para no "errar". Constituyen juegos muy aplicables en la recuperación de orden en grupos infantiles o juveniles, ya que surgen un "autodesafío" para incorporarse a la respuesta correcta total, y no "equivocarse".

9) *Juegos de iniciación expresiva artística*: con o sin competencia,

se basan en determinadas exigencias estético-expresivas, como ser dibujo, pintura, canto, modelado, etc., especialmente en formas colectivas.

10) *Juegos de azar*: como apreciaremos en los ejemplos, el sistema de organización y adaptación que pudiera darle el profesor, harán de algunas formas de juegos de azar, actividades de positivo valor para la integración grupal, para el ejercicio de la expresividad o para el toque emocional.

E. Descripción práctica de juegos según su contenido activo.

1) JUEGOS GIMNASTICOS O FISIOLOGICOS:

• "Gatos y Ratones"

La clase dividida en grupos de seis. Cinco se toman de la mano, formando un círculo y se numeran. El sexto queda fuera del círculo y cuando el maestro indica un número del 1 al 5, tratará de tocar la espalda del alumno correspondiente, a la vez que el círculo girará en cualquier dirección tratando de evitar que su compañero sea tocado. Si esto ocurre, cambia de puesto el "gato" con el "ratón" tocado. El maestro, durante el desarrollo del juego, puede cambiar el número a perseguir.

• "Carrera al pizarrón"

Contando con un salón de clases que posea una cierta simetría en la ubicación de sus hileras de bancos, los niños deben relevarse sucesivamente para correr desde su lugar hasta el pizarrón, dibujar una determinada letra y regresar a su sitio.

Las letras que hubieran dibujado los integrantes de cada equipo, deben —forzosamente— constituir una palabra, permitiéndose para ello al último competidor que coloque —si fuere necesario— dos o más letras para completar aquélla.

• "Plum-bol"

Dentro de aula o local cerrado, divididos en dos equipos, se distribuyen libremente por el salón (preferentemente en el centro) y el profesor lanza al aire una pluma. Obtendrá el "goal" el equipo que logre hacerla llegar a la pared opuesta. Cuando cae, el juego se reanuda desde ese lugar. Si alguien la toma en su mano, se reanuda desde un metro más cerca de "su" pared.

• "Carrera intelectual"

Sentados en hileras de bancos escolares, el primero de cada una tiene en sus manos un libro grande y pesado (diccionario o similar). A la señal de comienzo, pasará el libro por sobre su cabeza, recibiendo su compañero de atrás, que repetirá la operación. El último de la hilera correrá al primer lugar, desplazándose todos un asiento hacia atrás y repitiendo el proceso completo. Ganará el equipo cuyo primer participante (quien inició el juego) llegue corriendo desde el fondo con el libro en sus manos, hasta el frente.

2) JUEGOS DE HABILIDAD:

• "Rey Pelé"

Colocados los alumnos en varias hileras, cada puntero posee una pelota de fútbol. Al frente de cada equipo habrá colocadas 5 ó 6 sillas. A la señal de comienzo, el participante llevará la pelota con sus pies

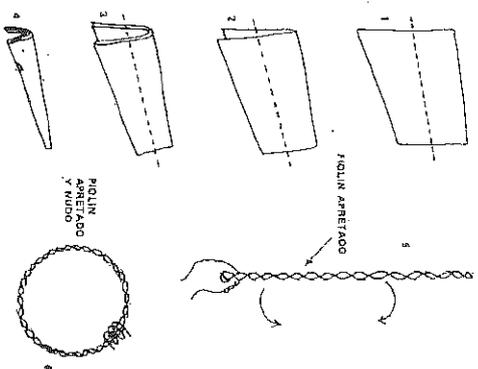
driblando las sillas, o —variante— haciendo pasar la pelota por debajo de ella, mientras el pasa por encima.

• "Puntería"

En el salón de clases, dibujamos un "blanco" en el pizarrón, consistente —por ejemplo— en cuatro círculos concéntricos, adjudicándose valores progresivos de acuerdo a sus tamaños. Los participantes deberán lanzar ordenadamente fragmentos de tizas desde un lugar estipulado de antemano.

• "Argollas de papel"

Dentro del aula, cada alumno poseerá una argolla de papel que el mismo confeccionará con una hoja de diario plegada en sucesivas veces sobre su eje mayor, formando una especie de palo, que luego envolverá en forma de trenza con un piolín atado en un extremo, uniéndolo en definitiva los extremos y atándolo fuertemente. El juego consistirá en



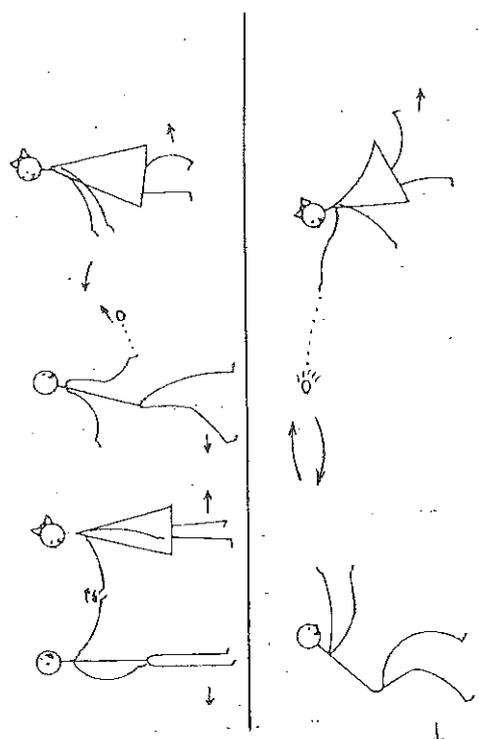
17

lánzar sucesivamente sus argollas procurando embocar en las cuatro patas de la silla del profesor, que se habrá colocado con el asiento apoyado sobre el escritorio.

• "Lanzamiento del huevo"

En salón o al aire libre, compiten varias parejas debidamente protegidas con delantales o papeles. Cada pareja posee un huevo natural, e inicia la actividad colocándose de pie frente a frente, de modo de poder en-

tregarse mutuamente (ida y vuelta) el huevo. Hecho esto, ambos retrocederán un paso, volviendo a pasarse el huevo (tal vez ya en este momento necesitan lanzarlo suavemente). Se repetirá la acción en forma sucesiva, hasta que en determinado momento alguno de los dos deje caer o rompa el huevo. Esa será la distancia que habrá logrado la pareja, compitiendo con las demás, lógicamente, la que logre más distancia habrá ganado.



"Lanzamiento del huevo".

3) JUEGOS DE EJERCICIO DE LA VOLUNTAD:

• "Sí o no"

Cada participante recibe cinco cintas de colores, que con sendos alfileres colocará en su pecho. Todos dialogarán entre sí, procurando lograr que su interlocutor pronuncie alguna de las dos palabras "prohibidas" y evitando —por supuesto— decir las él. Quien incurre en infrac-

ción (es decir, quien pronuncie alguna de las dos palabras), deberá de inmediato entregar una de sus cintas al otro. Vencerá quien —al cabo del lapso estipulado, que debe ser breve — tenga la mayor cantidad de cintas.

• "Pobre gatito mío"

Sentados en rueda, uno de los participantes (puede ser quien pague un "castigo" de algún juego anterior), deberá asumir el papel de un gato

muy mimoso, que sucesivamente se va "refregando" contra las piernas de los demás, al tiempo que maúlla enfáticamente. Cada uno, en su momento, deberá acariciar la cabeza del "gato", diciendo al mismo tiempo: "¡Pobre gatito mío...!", pero evitando reír. Quien ríe, reemplaza de inmediato al "gato".

• "Pañuelo de la risa"

Todos sentados en rueda, el conductor explicará que lanzará al aire su pañuelo. Mientras éste se encuentra en el aire, o en el suelo, todos deberán reír a carcajadas. Pero cuando lo tome en su mano, quien ría será "castigado" con prenda.

• "Limón, medio limón"

Para un grupo no muy numeroso, se basa en la ejercitación de la voluntad, pronunciando correctamente las palabras que —de acuerdo al juego— le corresponden. Todos se numeran correlativamente, comenzando el juego el director, que puede adjudicarse el número "cero". Entonces dirá: "Cero limones, medio limón, cinco (por ejemplo) limones". En este caso, quien tiene el número cinco, dirá: "cinco limones, medio limón, ocho (por ejemplo) limones". Lógicamente, cada uno —después de pronunciar su número de limones y "medio limón", dirá el número de limones que desee, para hacer entrar en el juego a otro integrante. Quien en el momento que sea "llamado", pronuncie incorrectamente alguna de las palabras del código del juego, recibirá su "castigo" o "prenda". Puede optarse por "eliminar" a cada errado, quedando en definitiva dos participantes, que por velocidad procurarán vencerse.

4) JUEGOS DE EJERCITACION SENSORIAL:

• "Congreso sonoro"

Divididos en grupos de cantidades parecidas, los participantes recibirán por separado sendas tarjetas conteniendo temas diferentes. Trabajarán durante un lapso determinado (5 minutos), preparando la representación de su tema, exclusivamente en base a sonidos o ruidos, que podrán ejecutar con sus bocas, con golpes o con elementos. Dentro de la representación (que será lógicamente a oscuras o a espaldas de los demás) no podrán incluir palabras, pero sí melodías. Los grupos se irán presentando sucesivamente, mientras los demás procuran descubrir lo mejor posible el contenido de sus temas. Se otorgarán puntos a los "oyentes", de acuerdo a lo cercano de sus respuestas con el tema representado; y la suma total de puntos que éstos se hubieren adjudicado, se le agregará también a haber de los "actores".

Ejemplos de temas a incluir: "Extinción de subterráneo", "Incendio de pajarería", "Amanecer en el campo", "Asalto a un gallinero", "Estación de ferrocarril", "Tormenta en alta mar", "Parque de diversiones" y "Restaurant de Aeropuerto".

• "¿Qué falta?"

En el aula, se colocan sobre el escritorio del maestro numerosos elementos de distinto carácter (apiceras, monedas, cuadernos, sujetadores de caballos, peines, encendedores, etc.). Los alumnos observarán detenidamente desde sus asientos los objetos. Al cabo de un minuto, todos deberán darse vuelta, mientras el maestro extrae un elemento del es-

critorio, ocultándolo. Una vez dada la señal correspondiente, todos volverán a mirar el escritorio, ganando un punto quien primero diga qué elemento falta.

* "Esta es la llave"

Sentados en rueda, el primero de ella (profesor), comenzará entregando un elemento cualquiera (lapicera, etc.) a su vecino, diciéndole: "Esta es la llave". Este recibirá el elemento, y lo pasará a quien le sigue, diciendo "esta es la llave..." (aquí agregará la o las palabras que deseé) ... de hierro". El siguiente dirá, al pasar el elemento: "Esta es la llave de hierro de la puerta...". Sucesivamente, cada uno repetirá todo el texto anterior, agregando algo más. Quien se equivoca, es decir, que no ha retenido todo lo expresado, será sancionado con "castigo", reniciándose el juego.

* "Carrera del mensajero"

Es un juego que puede utilizarse indistintamente en lugares cerrados, en bosques, en piscinas, etc. Consiste fundamentalmente en transmitir un "mensaje" al oído, de unos a otros los integrantes de cada equipo. El mensaje, escrito en un papel con toda claridad, y de cierta extensión, será leído simultáneamente por todos los primeros competidores (si son cuatro equipos, el primero de cada uno de ellos, es decir cuatro participantes). Cuando individualmente creen haber retenido la frase, correrán a "pasarla" al oído del compañero que le sigue. Esto puede hacerse sencillamente sentados uno detrás del otro o con un gran desplazamiento previo, o con el cumplimiento de alguna tarea antes de

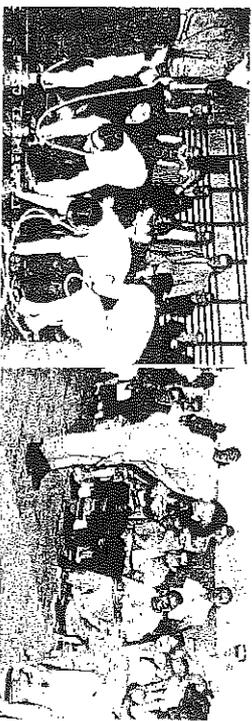
pasar el mensaje (nadar un largo, trepar una cuerda, hacer un tronco pequeño, etc.). Sucesivamente se irán pasando los mensajes, hasta que el último participante de cada equipo deberá correr hacia el lugar de iniciación a escribir el texto que ha recibido, en un papel. El director del juego anotará la hora exacta de cada llegada, para luego —una vez concluido el juego por todos los equipos— proceder a computar de la siguiente manera: un punto por cada "x" segundos de diferencia entre el equipo y el siguiente (el tiempo se establecerá de acuerdo a las dificultades, distancias de la exhibición, etc.). Un punto por cada palabra repetida exactamente en el texto escrito por el que terminó, concordante con el texto original. Y 5 puntos por el sentido de la frase (el director evaluará el acercamiento a ese sentido, cuando no sea exacto, adjudicando 2, 3, 6, 4 puntos si lo cree necesario). Ejemplo de frase a incluir: "Las guerras no se ganan con las armas, sino con la fe apoyada en las virtudes morales" (Belgrano).

5) JUEGOS DE REPRESENTACION O MIMICA:

* "Transmisión de mensaje mímico"

Cinco "castigados" de algún juego anterior son enviados fuera del salón. Una vez que han salido, quien dirige, anuncia al grupo que realizará una representación mímica de una determinada acción (ejemplo: "bañar a un elefante"). Se llamará a la primera persona de afuera, a quien se hará sentar frente al "actor", instándole a que observe detenidamente todos sus pasos, pues luego deberá repetirlos a uno de sus

compañeros. Desarrollada la acción completa por el director del juego (procurará incluirle algunos gestos grotescos, como pasar por debajo de la "barriga" del elefante, "justarle" los colmillos, cepillarle el lomo, etc.), será llamado el segundo concursante, quien —sentado en el lugar de observación— recibirá las instrucciones similares al anterior, y observará detenidamente la acción de su compañero. Así sucesivamente se transmitirá la acción entre los cinco, de-



El adulto, actor en sus juegos, disfruta más que como espectador

* "¿Qué llevar?"

Cada equipo (2) envía al frente a 5 representantes. El conductor del juego, tiene en su poder una tarjeta con una nómina de 10 elementos de distinta especie. Irá mostrando sucesivamente un nombre de elemento a cada uno, para que represente, durante 30", como llevaría tal elemento. Su grupo debe registrar o anotar —previo acuerdo— todos los elementos que haya visto "llevar" a sus compañeros de equipo. Vencerá el equipo que hubiera logrado mayor cantidad de aciertos. Luego pasarán otros 5, variándose el tema (¿qué conduce? ¿qué estudia? ¿qué mira? ¿qué come?, etc.).

Ejemplos de temas:

¿Qué llevar? Un melón, una varilla pesada, un balde lleno, un perro, una estampa, un pollito, una batería de automóvil, un perro, una bandeja con vasos.

¿Qué conduce? Automóvil, avión, motocicleta, bicicleta, "sally", monopatín, lancha, locomotora, barco, colectivo, camión.

¿Qué estudia? Química, matemáticas, educación física, canto, veterinaria, botánica, piano, básquetbol, ingeniería.

En el desarrollo de este juego, debe ponerse énfasis en que quienes representan, deben asumir el papel

18

exacto de la acción, y no pretender representar el elemento que llevan, conducen, estudian, etc., por medio de otros gestos. Por ejemplo, quien lleva un perro, deberá mimificar la acción exacta de llevar el perro y no asumir el papel del perro.

• "La agujita"

Este juego aparece registrado en el libro "Los juegos en el folklóre de Catamarca", de Carlos Villafuerte. Consiste sencillamente en que todos en rueda— se pasarán mano a mano un elemento cualquiera (un palito, una lapicera, etc.), dialogando de la siguiente forma:

- "Aquí te entrego esta agujita que tiene puntita y tiene cabeza"
- "¿Tiene puntita?"
- "¡Puntita tiene!"
- "¿Tiene cabeza?"
- "¡Cabeza tiene!"

El siguiente lo pasará a su compañero, y así sucesivamente. Pero después de la muestra inicial del proceso (dos pasajes, por ejemplo), el director anunciará que "estamos en el Teatro La Scala de Milán..." y entregará "la agujita" repitiendo el mismo texto, pero cantándolo en forma de ópera. Quien lo recibe responderá, indicándosele que si rie pierde.

Continuará pasándose en ese tono, hasta que el director interrumpirá para tomar nuevamente el elemento, dirigirse a otro sector de la rueda y entregarlo, por ejemplo, llorando desconsoladamente. Sus sucesores repetirán el proceso. Variará luego la situación dramática, transformándola en un ataque de risa, o en un "tic" nervioso, etc.



... "aquí te entrego esta agujita".

• "Historia"

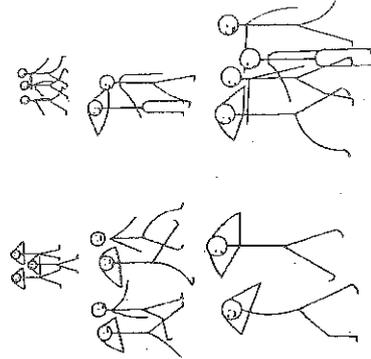
Se preparan unas veinte tarjetas en las que se anotan los nombres de distintos acontecimientos históricos universales (Descubrimiento de América, toma de la Bastilla, primer lanzamiento espacial, primer aluzaje, segunda guerra mundial, resurrección de Jesucristo, etc.) Divididos en dos o más equipos, cada uno designará un primer representante, que deberá interpretar exclusivamente por mímica (prohibiéndose el diálogo con su grupo), el acontecimiento histórico en cuestión. Es importante destacar que los juegos mímicos suelen transformarse en juegos de "señas" cuando se permite el diálogo con el grupo, por más que quien está al frente se limite a responder "sí" o "no" con gestos a los interrogantes de sus compañeros. Por eso, debe evitarse tal sistema disponiéndose que quien pasa al frente a representar, debe hacerlo en forma continuada, hasta que alguien de su equipo descubra qué es lo que ha representado.

Se adjudicará un punto el equipo que así lo hiciere primero.

6) JUEGOS INTELLECTUALES
O DE INGENIO:

• "Safari"

El grupo total se divide en subgrupos o equipos de 6 ó 7 integrantes cada uno. A cada equipo se le entrega 3 elementos distintivos (pueden ser 3 bolsas grandes de papel), para que 3 de sus integrantes se coloquen en la cabeza. Se relata, entonces, para todos, el planteo del juego, frente al cual todos los equipos, aisladamente, deberán buscar la solución. Una vez que crean lograla, darán la voz de "¡alto!". Todos allí cesarán en su búsqueda de solución, para dar lugar a que el equipo que anunció haber acertado, presente en forma práctica la solución. De no haber acertado (que es lo más probable), recibe la desaprobación de todos (Uuuuuuh!), continuando todos en la tarea de encontrar la solución. Ganará el equipo que primero lo logre.



El planteo es el siguiente: tres ingleses (blancos), vienen al Caribe con el ánimo de efectuar un "Safari" (cacería de animales mayores).

Como no conocen el terreno, toman como guías a tres negritos lugareños, a quienes a los pocos días de andar descubren como antropófagos (canibales). No obstante, continúan su expedición, pues mientras la cantidad de blancos no sea superada por los canibales, no existe problema. Pero llegan a orillas de un río y para su travesía sólo cuentan con un bote de goma, inflable, en que sólo viajan dos por vez. Sabiendo que nunca la cantidad de negros debe superar a la de blancos, ¿cómo se las ingenian para efectuar el cruce? Los "gorros" de bolsas de papel, serán utilizados para representar a los canibales, asumiendo otros tres la representación de los blancos.

Solución:

- 1) Pasan 2 canibales
Vuelve 1 canibal
- 2) Pasan 2 canibales
Vuelve 1 canibal
- 3) Pasan 2 ingleses
Vuelven 1 inglés y 1 canibal
- 4) Pasan 2 ingleses
Vuelve el canibal
- 5) Pasan 2 canibales
Vuelve uno
- 6) Pasan los 2 canibales.

Variante infantil: este juego de ingenio, puede también efectuarse con niños, que asumirán el papel del pastor, la oveja, el lobo y el pasto. El planteo es muy parecido al anterior: ¿cómo cruza el río en el bote, sabiendo que nunca puede dejar solos a la oveja y el lobo, ni a la oveja y el pasto? Es de solución mucho más sencilla, accesible a niños.

* "Carrera de palabras"

Divididos en equipos de igual cantidad, el puntero de cada uno recibe una hoja en blanco y un lápiz, debiendo anotar —a la señal de comienzo— una palabra relativa al tema dado (ejemplo: "ciudades"). Una vez escrita, pasará la hoja a su compañero siguiente, quien deberá escribir otra palabra sobre el mismo tema, que comience con la letra que concluyó la anterior. Y así sucesivamente hasta llegar al último, quien —una vez cumplimentada la acción— levantará su hoja, anunciando el final. Ganará el equipo que concluya primero, siempre que todas sus palabras estén correctamente escritas y respondan efectivamente al tema (En "ciudades", suele errarse tomando como tales a "partes"). Se establece como regla de juego, que —cuando uno de los participantes no encuentra ninguna palabra que comience con la letra que concluye la anterior, puede volver la hoja al compañero que se la pasó, para que tache aquella y coloque otra, siempre dentro de lo reglamentario.

Ejemplo:

"Ciudades": Amsterdam, Madrid, Düsseldorf, Frankfurt, Tucumán, Niterói, Indiana, Andalgalá.

* "Acrosticos"

Se divide al grupo en equipos de cuatro a diez integrantes (depende de la cantidad total). El director explicará entonces que cada equipo, por su propia cuenta y sin alertar a los demás, deberá descubrir el título de la canción que ejecutará en su instrumento musical (puede utilizarse grabador, para registrar los pequeños fragmentos de las canciones elegidas). Una vez concluidos los fragmentos ejecutados (que serán los que —utilizando la primera letra de su título— integren la palabra "clave"), el director dirá una referencia orientadora de tal palabra. Por ejemplo, suponamos que se ha tomado como palabra clave, "Belgrano".

El director ejecutará pequeños fragmentos de las siguientes canciones: "Quantanamera", "Recuerdos de Ipacarai", "Luna Azul", "Adios, Pamapa Mia", "Ella", "Noche de Ronda", "Bonnie and Clyde" y "Oh Susanna".

Cada equipo habrá registrado los nombres que hubiere desubierto. Concluidas las ocho canciones, el director dirá: "La palabra clave es la que correspondía al apellido de un prócer argentino". Entonces los participantes deberán reubicar la primera letra de cada título (C-R-L-A-E-N-B-O), hasta descubrir el nombre buscado. El equipo que primero detecte el nombre (Belgrano), será el ganador.

Los títulos de canciones pueden reemplazarse por referencias expresadas oralmente por el director, como: por ejemplo: "Animal pámpero que hace cuá-cuá", "Ciudad más grande de la provincia de Santa Fe", "Hidrógeno 2 oxígeno", "Ciudad Capital del Estado de Paraná, en Brasil" y "Onomatopeya del dolor". Los grupos habrán descubierto, entonces, las palabras pato, Rosario, agua, Curitiba y ay. El director dará la referencia de la palabra clave, diciendo: "elemento fundamental de campamento". Lógicamente, la palabra es "carpa".

* "El sí da derecho"

Sentados en rueda, el director anota en un papel, que guardará como testimonio, una palabra cualquiera (puede referirse a un personaje, a un objeto, una profesión, una ciudad, etc.). Cada integrante del grupo efectuará —en orden correlativo— la pregunta que desee sea respondida con "sí" o "no". Si la respuesta del director es afirmativa, este participante tendrá derecho a formular una pregunta más. De lo contrario, preguntará el siguiente. Todos deberán ir deduciendo, en base a los "sí" y "no" del director, cuál es la palabra elegida, ganando aquel que —a su turno— la adivine. Este actuará, entonces, como "director", eligiendo su palabra oculta.

7) JUEGOS DE "CHASCO"

O HUMOR:

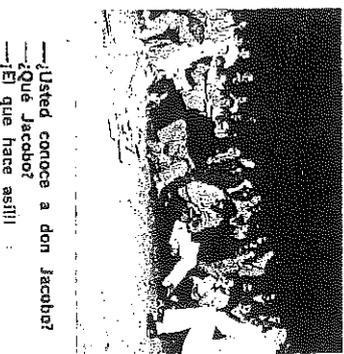
* "¿Ud. conoce a Don Jacobo?"

Juego que puede usarse como "castigo" a quienes hubieran errado en algún juego anterior. Se invita a los participantes (6 a 10), a colocarse en fila, uno junto al otro, de frente al grupo. Para motivar la ac-

tividad, se dice que es un "juego alemán", y que —por lo tanto— necesita respuestas muy severas y exactas. También dentro de las "espectáculos" de motivación, se hacen primero una serie de manobras como ser: saludo alemán (un brazo extendido arriba), reverencia alemana (mano derecha en el abdomen), y profunda inclinación del tronco al frente). El conductor del juego, colocado en el extremo de la formación, preguntará a su vecino: "¿Ud. conoce a Don Jacobo?", instándole a que pregunte "¿qué Jacobo?". Ante la pregunta del vecino, responderá: "¡El que hace así!" (coloca su dedo pulgar de mano derecha frente a su nariz, con el resto de los dedos bien separados). Invita a que, sucesivamente, la "presentación" de Don Jacobo sea hecha uno por uno del mismo modo, hasta que el último le preguntará lo mismo al conductor, desde su lugar. Luego, con la misma mecánica, agregará: 2) mano izquierda igual a la derecha, a continuación de aquella; 3) posición de cuchillas; 4) pierna del lado del grupo extendida adelante. Y cuando le corresponda al conductor volver a preguntar "¿Ud. conoce... etc.", y su vecino le pregunte "¿Qué Jacobo?", empujará fuertemente con ambos brazos a éste en su hombro, de modo que toda la fila caiga por impulso de unos sobre otros, a la vez que dirá "¡El que hace así!!!!!!".

* "Cartas rusas"

En salón de clases, o rueda de reunión social, cada uno con una hoja en blanco y un lápiz, deberá escribir una serie de respuestas a preguntas que irá formulando ordenadamente el director del juego.



—¿Usted conoce a don Jacobo?
—¿Que Jacobo?
—¡El que hace así!!!

Tras cada respuesta escrita, deberá doblar el papel —la parte que ha escrito— hacia atrás, pasándolo a su compañero de la derecha (este orden de "pase" se establecerá previamente), procediendo a responder la siguiente pregunta en la hoja que recibirá —ya con un doblez— de su compañero de la izquierda. De ese modo, se producirá una sucesión de respuestas emitidas por todos los integrantes del grupo, mezcladas en todos los papeles, con los consecuentes resultados extremadamente gratiosos. Las preguntas pueden variar de acuerdo al tema base eligiendo; formularemos aquí un "cuestionario" que aparece en un libro inglés de juegos de 1928:

- 1) ¿Qué quería la Señora que su esposo le regalara para su cumpleaños?
- 2) ¿Qué le regaló, en cambio, su esposo?
- 3) ¿Dónde lo compró?
- 4) ¿Qué le costó?
- 5) ¿Qué le dijo el señor a la señora al entregarle el regalo?
- 6) ¿Qué le contestó ella al recibirlo?
- 7) ¿Qué hizo con el regalo?
- 8) Moraleja.

Variante infantil:

En la pregunta 1, cambiar "la señora" y el "esposo", por "Panchito" y su "mamá".

Variante temática:

- 1) ¿De qué es acusado el reo?
- 2) ¿Qué fue lo que hizo en realidad?
- 3) ¿Qué dice el fiscal acusador?
- 4) ¿Qué dice el abogado defensor?
- 5) ¿Qué opina el juez?

- 6) ¿Qué sentencia le cabe al reo?
- 7) ¿Qué piensa en su intimidad el reo?

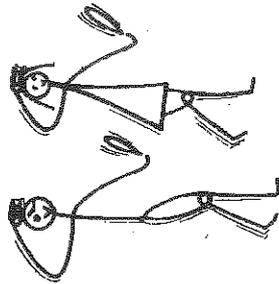
• "Tomá un perro"

Sentados en rueda, el director comenzará entregando un elemento cualquiera a quien está a su izquierda, diciéndole: "¡Tomá un perro!". Aquél le responderá: "¿Un qué?". Y el director dirá: "¡Un perro!". Entonces el participante que recibió el elemento lo pasará a su siguiente, diciéndole: "Tomá un perro"; éste le preguntará: "¿Un qué?". El primero, preguntará nuevamente, entonces, al director: "¿Un qué?", recibiendo la respuesta: "¡Un perro!", que transmitirá al segundo: "¡Un perro!". El segundo repetirá el operativo con el tercero, retornando siempre la pregunta "¿Un qué?", hasta el director, en forma correlativa. Cuando se ha encauzado bien el proceso por la izquierda, pasará un elemento a su derecha, diciendo "Tomá un gato". Y se repetirá todo el mecanismo desde aquí. Lo interesante del juego consiste en la expectativa que se va generando a medida que "el perro" y "el gato" se van aproximando por ambos lados de la rueda, hasta cruzarse, con las consiguientes confusiones para los actores.

• "Carrera de Chaplin"

Los participantes se colocarán en hilera, entregándose al primero de cada una los siguientes elementos: una naranja, una clava y un libro. A la señal de comienzo, éstos deberán colocarse la naranja entre ambas rodillas, el libro en la cabeza, sujetándolo con una mano, y deberán avanzar haciendo girar la clava con la otra mano, hasta llegar al

límite demarcado (no debe exceder los 6 metros), regresando del mismo modo a su hilera, donde será relevado por el siguiente participante. Cuando se le caiga la naranja de entre sus rodillas, deberá detenerse y colocarla nuevamente. La mecánica es la de todo juego de relevo.



"Carrera de Chaplin"

8) JUEGOS DE REACCION O ATENCION

• "Más alto - más bajo"

Para comenzar, el director preguntará los nombres de los integrantes del grupo que —por sus estaturas— ocupen los extremos (el más alto y el más bajo). Supongamos "Aldo" y "Julieta". Entonces explicará al grupo que al pronunciar la palabra "Aldo", todos señalarán con sus manos en alto el tamaño de su compañero. Al decir "Julieta", las manos descenderán como marcando su nivel de estatura. Quien confunda el gesto a representar pagará luego su "castigo" o "prensa". Quien conduzca, deberá comenzar sin mover sus manos, y pronunciando los nombres en for-

ma lenta, pero no establemente ordenada. Luego, una vez que el grupo adquiere más habilidad para su reacción, irá acelerando.

• "Los números"

Todo el grupo numerado correlativamente, se explica que este juego consiste, sencillamente, en responder al nombramiento del número que reque teníamos; o sea que quien tiene el número dos, deberá ponerse de pie —si estaba sentado— al oír su número. Y permanecerá así hasta que vuelva a oírlo, en que volverá a sentarse. Demostrada la mecánica del juego, que es aparentemente muy simple, se comienza a "conversar" con el grupo, introduciendo deliberadamente en la conversación los números, por ejemplo: "cada dos por tres, uno siente que los cinco dedos le dueñen...". Y al ver que los "dueños" de esos números se han parado, los encarará preguntándoles... "¿Y usted, por qué se paró?". El interrogado responderá, seguramente: "¡Porque usted dijo cinco!". Conductor: "¿Yo dije cinco?". Aquí el interrogado, preocupado por aclarar su situación, no reparará en que ha sido nombrado nuevamente su número. Así se puede manejar con mucho éxito el juego.

• "Nombre frutas"

El director anunciará que cada vez que nombre una fruta, el grupo deberá responder batiendo una vez sus palmas. Entonces comenzará a nombrar correlativamente frutas (pera, manzana, banana, ananá, durazno, etc.), recibiendo la respuesta del aplauso en cada una. Repentinamente

te, incluirá una palabra diferente (ejemplo: "chortzo") y muchos golpearán también las manos. Estos serán los "castigados" con "prendas".

• "El cocinero y la gallina"

El director explicará que este juego se basa en lo que le ocurrió al cocinero de un restaurant, que debía preparar un puchero de gallina, pero ésta se le escapó y no podía cazarla. El juego puede utilizarse como prenda, pues participa sólo un jugador. El director se colocará arrodillado frente a una silla, con sus manos apoyadas en el suelo (posición de "banco"). En la silla, sentará el participante, lo más adelantado posible, con sus rodillas separadas y sus manos apoyadas cada una en una rodilla, de canto y con los dedos extendidos y juntos. El participante ("cocinero"), deberá procurar "cazar" a la gallina golpeándola con la unión de sus manos (como "aplaudiendo") cada vez que el director pasa su cabeza hacia arriba y hacia abajo de sus rodillas. Lógicamente, la habilidad y gracia del director le dará vida a este juego de reacción.

9) JUEGOS DE INICIACION EXPRESIVA ARTISTICA:

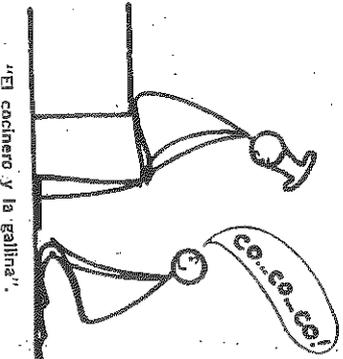
• "Dibujos colectivos"

Divididos en equipos de 5 ó 6 integrantes, a la orden del profesor todos comienzan a dibujar—lo mejor que puedan—sobre el tema asignado (ejemplo: "zoológico"). Aproximadamente a los 30 ó 40 segundos, se golpea las manos, dando la voz de "alto", y haciendo que pasen el trabajo hacia su derecha, continuando la obra del anterior. Y así sucesivamente hasta que los dibujos vuelvan a sus iniciadores. Luego se establecerá—por medio de un jurado imparcial—quiénes ganaron.

Variante: existe una forma de transformar este juego—especialmente con jóvenes o adultos—en juego de humor. Es sencillamente reduciendo el tiempo de dibujo de cada uno, a sólo 5 ó 10 segundos; entonces, el tema debe ser más simple y concreto (ejemplo: "jirafa").

• "Dibujantes ingeniosos"

Divididos en equipos (entre 8 y 10 integrantes cada uno), dividiremos el pizarrón en tantos sectores como equipos haya (nunca más de 4). Cada grupo debe numerarse relativamente entre sí. El profesor dirá un número, pasando al frente el alumno que corresponda. Una vez allí, le dirá un elemento (ejemplo: "pelota"). El alumno dibujará éste a su criterio (tamaño, ubicación, etc.). Luego se sentará, designándose otro número por parte del profesor, y adjudicándole otro tema (ejemplo: "palo"). Y así sucesivamente irán pasando todos, colocando dibujos de acuerdo a los temas



que cite el profesor, dándoles la distribución tal que permita crear alguna figura completa. Ganará el equipo que lo logre mejor.

• "Canciones entzadas"

El grupo total se divide en dos, tres o cuatro grupos menores. A la señal de comienzo, el grupo uno comenzará a cantar—de común acuerdo—una canción cualquiera. Ellos se combinarán también para "cortar" su canción en un momento cualquiera. Entonces el grupo dos deberá comenzar de inmediato con una canción, cuya primera letra corresponda a la que concluyó el canto anterior. Y así sucesivamente los grupos cantarán en forma rotativa, penándose con un punto en contra al que no halle dentro de los cinco segundos la canción para cantar. Es una forma interesante de ejercitarse en el conocimiento múltiple de canciones. Ejemplo: Grupo 1, "Febra asoma, ya sus rayos iluminan"; Grupo 2, "Noche de paz"; Grupo 3, "Zamba, de mi esperanza", etc.

• "Rimas compartidas"

Juego de ejercitación poética, consiste en dar una determinada métrica con su terminación, para que cada uno integre a su gusto. Por ejemplo:

Podría completarse, diciendo:

----- ON
 ----- ERO
 ----- ON
 ----- ERO

"Un ci ru ja na ri gón
 co que tón y pa sean dero.
 co mió pan con sal chi chón
 dos bu se cas y un pu chero"

Se premiará a la poesía más graciosa, a la más profunda, etc. Puede, inclusive, hacerse en parejas o pequeños grupos.

10) JUEGOS DE AZAR

• "León-cazador-escopeta"

Los participantes se dividirán en tres grupos de cantidades aproximadamente iguales. Antes de comenzar el desarrollo propiamente dicho del juego, se hará que todos tomen idea práctica de los tres elementos que lo integran. Para ello diremos que el león, será representado por un gesto de "garras" imitadas con las manos, a lo que se unirá el rugido. El cazador será representado por la posición de "firmes", pero simulando sujetar a la mano derecha ceñida junto a la axila, la escopeta vertical. La escopeta, se representará en actitud de disparar, entendiéndose el sonido "¡pum!". Una vez representados los tres elementos por todos conjuntamente, invitamos a que cada equipo por su cuenta, elija cuál de los tres elementos va a representar, procurando no ser descubiertos por los otros dos. A una señal, los tres equipos simultáneamente representarán el elemento elegido, definiéndose entonces la adjudicación de puntos, de la siguiente forma: el león, gana al cazador, pues "se lo come"; el cazador, gana a la escopeta, pues la muerde; la escopeta, le gana al león, pues lo mata. Es decir que si un equipo representó león y los otros dos escopeta, estos últimos adjudican un punto cada uno. Si uno representó cazador, y dos escopeta, el primero llevará dos puntos. Se repetirá el juego cuantas veces se estime conveniente, anotándose

...dose los puntos ganados en cada ronda. Existen dos situaciones en las cuales ningún equipo adjudica puntos: cuando los tres representan el mismo elemento, y cuando los tres representan diferentes elementos.

- "Guerra naval" o "Cacería de la laucha"

Para el primero, cada uno dibujará un diagrama de 10 x 10 cuadros, donde señalará verticalmente la denominación de cada fila de ellos, por letras, y horizontalmente por números. Dentro de él ubicará a su gusto su "flota", que consistirá en: 1 acorazado (ocupa cuatro cuadros); 2 torpederos (ocupan tres cuadros); 3 destructores (ocupan dos casilleros); 4 submarinos (ocupan 1 cuadro). Establecidos los diagramas, juega una pareja, lanzándose alternativamente "bombas" a los espacios nombrados por letra y número (ejemplo: "C 5"). El rival le responderá si existió "impacto" o "agua". Sucesivamente lanzarán sus "bombas", teniendo derecho a repetir su lanzamiento quien acierte un impacto. Las naves deben colocarse distanciadas en —por lo menos— un cuadro. Su posición puede ser horizontal o vertical (nunca diagonal).

Para la variante de la "laucha", el diagrama será sólo de tres casilleros horizontales por tres verticales. Cada uno dibujará, entonces, en uno de los nueve casilleros formados, una "lauchita" (dos orseas y un bigote). La nomenclación de los casilleros será "A", "B", "C" (horizontalmente) y "1", "2", "3" (verticalmente). La mecánica es la misma que la anterior, ganando quien "mate" la laucha del rival.

ropas que se estaba colocando su antecesor y comenzando él con el procedimiento.

- F) Juegos "mezcladores" o "quebra hielo"

Dedicaremos atención especial a este tipo de juegos, por su característica muy particular. Denominamos así, a todos aquellos juegos que, realizados al comienzo de una reunión social, permitan —por su dinámica— que todos los concurrentes a la reunión se sientan introducidos cordialmente a la actividad, dejándose absolutamente de lado las inhibiciones propias de algunos; por otro lado, el clima que despierta su acción y su desarrollo siempre bullicioso, permite preparar armónicamente el ambiente total de la reunión.

La dinámica del juego mezclador hace que los menos animosos (los tímidos), se sientan impulsados a la acción por los más animosos, ya que se requiere la participación de todos o de muchos, para el éxito. De esta manera, el tímido es impelido a la acción por dos razones: los demás lo van a buscar, porque necesitan de él (de sus letras, de sus cantos, de su persona) para cumplir la tarea encomendada y —en segunda instancia— el elemento que se le ha entregado, o simplemente las reglas del juego explicadas por el líder constituyen una "excusa", motivo o justificación que lo impulsará a involucrarse con los otros, cosa que, tal vez, de otro modo no hubiera hecho.

Podríamos asegurar que el éxito de una fiesta, "baile", reunión familiar, reunión escolar festiva, etc., de-

pendará en mucho de la selección de dos o tres juegos mezcladores o "quebra hielo", debidamente presentados y conducidos por los dueños de casa o por los organizadores.

No obstante, también pueden muy bien utilizarse como juegos simples, dentro del salón de clases, en la clase de educación física, o en la colonia de vacaciones o campamento, buscando sólo en su desarrollo el objetivo que emana de su contenido activo.

- "Sí o no"

Este juego ya fue descripto al hacer referencia a los juegos de ejercicio de la voluntad. Lo mencionamos nuevamente aquí para ubicarlo entre los mezcladores, y además para sugerir su combinación o acción simultánea con el que mencionáramos a continuación.

- "Carteje de tarjetas"

Cada participante recibe, al llegar, un sobre conteniendo tantas tarjetas con una misma letra, como letras integren la palabra "clave" del juego. Esta "palabra clave" debe encontrarse colgada visiblemente y puede servir también de cordial acogida para todos (ejemplos: "bienvenidos"). Si ésta fuera la palabra "clave", en cada sobre habría 11 letras iguales, es decir: en algunos sobres, 11 "B", en otros 11 "I", en otros 11 "N", etc. Es decir, todas las letras de la palabra "bienvenidos". Una vez arribados todos, se explicará que será ganador del juego, quien primero logre integrar la palabra clave, pudiendo para ello can-

jear sus tarjetas con los demás. Pero para tener derecho al canje, se debe saludar cortésmente a los demás invitados, diciendo y preguntando nombres y apellidos.

• "Color de ojos"

Cada participante recibe una tarjeta dividida en cinco columnas, encabezadas por las palabras "negros", "azules", "naranjos", "verdes" y "exóticos". El juego consiste en "clasificar" a todos los presentes del sexo opuesto de acuerdo al color de sus ojos. Evidentemente, la existencia de la columna "exóticos" dará lugar a algunas alternativas simpáticas entre los participantes. Una vez concluido el tiempo establecido, se pasará a efectuar el cotejo de las tarjetas que presenten mayores cantidades en cada color, certificándose por medio del llamado a los inscritos, públicamente.

• "Acrostico de nombres"

Se entrega una tarjeta a cada uno. En ella deberá registrar verticalmente, en el costado izquierdo, su nombre completo; el juego consiste en ver quién logra completar en forma de acrostico, todas las letras de su nombre, correspondiéndoles los nombres de otros invitados o presentes que detectará por medio de saludos personales.

Ejemplo: la tarjeta de María Estela Vilas, se completaría así:

- Molina
- Aldo
- Roberto
- Inés
- Armando

- Elsa
- Susana
- Tinotico
- Ernesto
- Luis
- Angel
- Violeta
- Ignacio
- Laura
- Andrés
- Simón

• "¿Quién soy?"

Se enganchará en la espalda de cada uno, con un alfiler y sin que él lo vea, un papel con el nombre de algún personaje célebre (histórico, político, literario, artístico, deportivo, etc.). El juego consiste en descubrir al personaje que representamos, sólo en base a preguntas que podremos efectuar a los demás, a no más de una por cada uno, y sólo respondibles con "sí" o "no". De modo que cada uno, a medida que vaya obteniendo respuestas orientadoras, irá procurando relaciones entre sí para llegar a descubrir "quién es". Quien llega a ello, deberá retirar el papel de sus espaldas, y colcarlo en el pecho. A partir de ese momento podrá ayudar con respuestas un poco más completas o sugestivas a los demás.

Variantes temáticas: en lugar de personajes célebres, pueden utilizarse nombres de animales, países, ciudades, equipos de fútbol, etc.

• "Agrupación"

El conductor del juego dirá un número, que indicará la cantidad de

integrantes que deben constituirse en grupos. Quienes no entren en las cantidades exactas establecidas, serán "sancionados" con "prendas" o castigos jocosos. Si el conductor dice, por ejemplo "¡dos!", todos deberán unirse en parejas. "¡Cinco!", deberán formar grupos de cinco. Pueden determinarse que el número a pronunciar por el director del juego, sea de dos cifras, representando la primera la cantidad de damas y la segunda, de caballeros; por ejemplo: "¡veintitres!" indicaría dos damas y tres caballeros. "¡cuarenta y uno!" cuatro damas y un caballero.

Quienes no entren en ningún grupo, serán penados.

• "Lotería de cartones"

Este juego está limitado a una cantidad no mayor de 40 personas. Cada participante preparará (o recibirá) una tarjeta dividida en 5 casilleros horizontales por 4 casilleros verticales. Deberá anotar en cada casillero el nombre y, por ejemplo, el gusto de comidas de cada compañero, ubicándolos a razón de uno por casillero. Una vez completados los veinte lugares, cesará en sus anotaciones.

Fernando (Puro)	Lucia (Albondigas)	Antonio (Alo)	Juana (Bire)	Eva (Mondongo)
Maris (Fideos)	Magda (Churrasco)	Noemi (Moquis)	Aldo (Toda)	Julieta (Papas fritas)
Juana (Puchero)	William (Nada)	Armando (Arroz)	Gaby (Porotos)	Foto (Rawiotes)
Teresa (Leñón)	Pablo (Sopa)	Alfredo (Pollo)	Roberto (Gallina)	Enrique (Faisán)

Logicamente, la anotación de los gustos gastronómicos es sólo un detalle para crear un grato clima de humor.

Al cabo de un lapso, una vez que todos han concluido sus anotaciones, comenzará el juego de la "lotería" propiamente dicho, que consistirá en que el director, irá pidiendo a cada uno su nombre y gustos, debiéndose tachar en los correspondientes "cartones" los nombres a medida que van apareciendo. Quien primero logra tachar una línea vertical, se adjudicará un premio. Mejor performance será la del primero en tachar una línea horizontal. Por último, ganador absoluto será consagrado quien

haya logrado tachar la totalidad de los nombres que integran su cartón.

• "Collar de perlas"

Cada participante, al llegar, recibe un "collar" constituido por un platin con cinco fideos enhebrados. Todos conversarán entre sí, ganando un fideo al interlocutor que se ríe. Es decir, que debe gesticularse, bromearse, etc., procurando la risa de los demás. Ganará quien, en determinado lapso, tenga el "collar" más largo.

• "Caminata integrada"

Cada participante habrá recibido, al llegar, un pequeño trozo de lámina, que previamente ha sido frag-

mentada proporcionalmente en relación a la cantidad de invitados. Se busca la integración de las láminas, para lo cual todos deben cotejar sus partes, hasta lograr su cometido.

• "Las vocales"

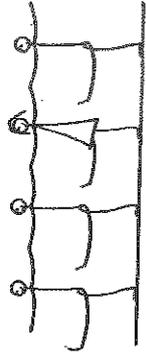
Agrupados, el director indica que a una orden, todos comenzarán a corear la primera vocal de su nombre, procurando unirse a todos los que corean su misma vocal. En determinado momento, más o menos un minuto después, el director, sobre una silla o mesa, pedirá silencio, diferenciando a los grupos, con los que inicialmente constituirá una "orquesta" de valeses, tomando como base a la letra "U", como ejecutores de los dos tiempos siguientes a la "O" junto con la "E", y como "violines" para la melodía, a las letras "A" e "I". Luego de ejecutando un pequeño fragmento, se dará a cada grupo cinco minutos para que prepare la presentación de una canción (a su elección), pero sólo cantada en monovocalización (con la vocal que les corresponde).

• "Palabras, palabras"

Cada participante recibirá una cartulina en la cual dibujará —en tamaño bien visible— la tercera letra de su primer nombre. A la señal del director, todos procurarán integrarse entre sí, para formar palabras de no menos de 4 letras, utilizando para ello la que cada uno tiene. Una vez lograda la integración de alguna palabra, los 4, 5 ó más integrantes de la misma deberán colocarse de frente al director (este se ubicará preferiblemente en un lugar alto y visible), elevando sus letras para que les dé su visto bueno. Una vez hecho esto y sólo cuando el director

PARA VARIOS

• "Ballet"



Sin especificar qué va a ocurrir, se indica a los participantes que se coloquen en una fila, tomándose de las manos lo más alto posible. Se les indica luego que eleven su pierna derecha hacia la izquierda. Volver a la posición natural esa pierna, y elevar del mismo modo la izquierda hacia la derecha. Una vez que han retornado esa pierna a la posición de origen, se invita a todo el grupo que tararee un vals (por ejemplo "Danubio Azul"), indicando rítmicamente a los "castigados" la sucesión de movimientos ya practicados.

• "Adentro-Afuera"

Se traza una línea en el suelo, colocándose los "castigados" en hilera a un costado de ella. Se les indica que esa posición se denomina "Afuera", y que cuando el director diga "Adentro", deberán saltar con ambos pies juntos hacia el lado opuesto de la línea. Se conducirá así elementalmente este juego de reacción, eliminándose sucesivamente a los que se equivoquen y traspongan la línea fuera de tiempo.

• "Mongoles"

Ubicados de frente al grupo, en una fila, los "penados" reciben una

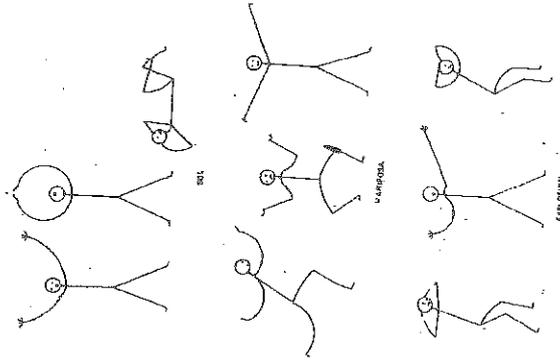
pequeña cuerda (soga fina) de unos 15 centímetros de largo. Entonces se les indica que deben colocarla horizontalmente debajo de la nariz, sosteniéndola con el labio superior. Luego esto, llevarán ambos puños cerrados, con los dedos índices apuntando hacia arriba, junto a los hombros. Y comenzarán a caminar a pasos muy cortos y ligeros, girando sobre sí mismos, mientras el grupo entona una melodía de aire oriental.

• "Don Jacobo"

(Ya descripto entre los juegos de "humor").

• "Concurso de estatuas"

Los "castigados" se ubican frente al grupo, tomando cierta distancia entre uno y otro. Deberán adoptar la posición de estatuas, representando



Juego de las estatuas

do el tema que determine el director. Ejemplo: "Ibertadi". Cada uno por su cuenta adoptará la pose inmóvil que más se acerque al tema. El grupo, entonces, opinará sobre cuál es el mejor, y el elegido quedará relevado. Luego el director mencionará el segundo tema (ejemplos: "simpática"). Y así sucesivamente se irán retirando los relevados, hasta que quede sólo uno, a quien se le determinará otra prenda. Temas sugeridos: "sol", "primavera", "amor", "indigestión", "tortuga", "flor".

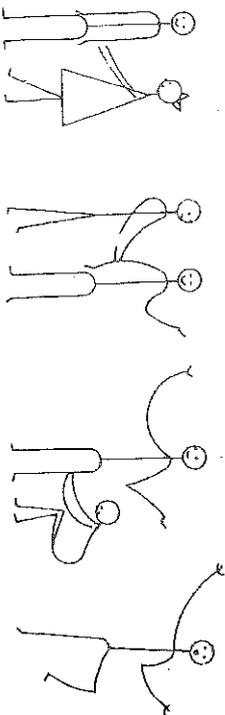
Para parejas:

• "La Bolsa del Mendigo"

El caballero actúa como "mendigo" y llevará de la mano a la dama, que representará a su "bolsa". La idea de la prenda, es que el mendigo coloca en su bolsa todo lo que recibe. Entonces comenzará a recorrer la rueda y recibirá de cada uno algún elemento, o algún gesto (palnoto, beso, etc.), que obligatoriamente deberá él repetir en su "bolsa".

• "Cucharras en la nuca"

Se sientan ambos frente a frente, rodillas contra rodillas en sendas sillas. Sus manos deberán tomar sus



"Estatuas modificadas"

respectivos asientos, y en sus bocas tendrán sendas cucharras soperas que sostendrán desde el mango con los dientes. Comenzará la actividad bajando uno de ellos la cabeza, para que el otro, después de elevar la suya, procure golpear lo más fuerte que pueda con su cuchara en la nuca a su compañero. Hecho esto (que evidentemente no tendrá ninguna violencia, dado el tipo de mecánica), le pondrá bajar la cabeza a quien pedirá, para recibir el golpe del otro. En este momento actúa el "director" que

—con una cuchara en su mano— golpeará con cierta fuerza la nuca de aquél. La sorpresa para éste es mayor para reiterar su golpe, sin lograr mayor fuerza. Y así se continúa una o dos veces más, hasta que se descubre el "chasco".

• "El ventrílocuo"

Uno de los "castigados" se sienta en una silla, y sobre una de sus piernas sienta al otro. Deberá colocarle una mano en la nuca, simulando manejarlo como muñeco. Y asumirá así el papel de ventrílocuo, preguntando y respondiendo él mismo, en función de muñeco, mientras éste debe balancear su cabeza grotescamente y mirar sus labios.

INDIVIDUALES

• "Estatuas modificadas"

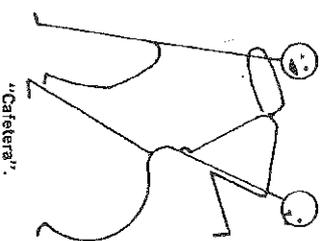
Cada uno de los presentes coloca al "castigado" en la posición que le plazca, debiendo éste conservarla hasta que el siguiente le cambie. Se permite un solo movimiento a cada uno.

• "Ascensor"

La nariz representa el botón que lleva al 2º piso; el mentón el 1º y el ombligo la planta baja. Cada uno toca el "botón" que desea, y el "castigado" debe: colocarse en puntas de pie (2º), pararse normalmente (1º), o colocarse en "cucullas" (p.b.). Luego se complica la tarea, agregándole algunas "cargas" (carteras, ropas, etc.). Y —si el tamaño lo permite— hasta puede subirse alguno a horcajadas.

• "Cafetera"

Deberá colocar su mano derecha en ángulo con su brazo y totalmente extendida. Este brazo doblado totalmente, hacia afuera y con el codo "clavado" en la cintura. La mano izquierda la colocará en la cintura, naturalmente. El director lo tomará desde el codo izquierdo, y lo inclinará sobre cada participante, simulando servir café.



"Cafetera"

• "Tragamonedas"

Se preparan varios papeletos con títulos de canciones conocidas, colocándolos doblados en distintos lugares del cuerpo del "castigado" (sola, orejas, bolsillos, mano, boca, etc.). Cada participante "oprimirá el botón" que desee escuchar. El "peñado" entonces extraerá el papeleto y entonará un fragmento de la canción que le corresponda. Y así recorrerá toda la rueda.

• "Descubrir las manías"

Uno de los participantes (el que debe pagar la "prenda"), sale del lugar. Todos los demás se ponen de acuerdo sobre la "manía" a adoptar, que explicaremos más abajo. Una vez llamado el participante que había salido, se le invita a que descubra cuál es la "manía" que identifica al grupo total. Para ello deberá formular preguntas de cualquier especie a cada uno de los presentes, quienes responderán concordando en la "manía". El ingenio de aquél le llevará así a descubrir el acuerdo del grupo. Como ejemplos de "manías" citaremos:

- (La más utilizada comúnmente). Cada uno responde a la pregunta que el "castigado" le formuló al anterior. (El primer interrogado contesta incoherentemente).
- Todas las respuestas comienzan con una misma palabra (por ejemplo, "yo" o "sí", etc.).
- Antes de responder, todos entrelazan sus dedos.
- Todas las repuestas comienzan, en orden correlativo, con las notas musicales (ejemplo: "Dónde quiera que esté me gusta el verde"; "REcuerdo que vivo en Adrogue"; "MI mamá no quiere que

te conteste"; "Fácilmente te diría que no"; "Solamente cuatro veces"; "¿LA verdad? Marina"; "SI".

e) Las respuestas se refieren al mismo interlocutor "castigado".

• "Director de orquesta"

El que ha salido es invitado — a su regreso — a descubrir quién de los presentes es el que dirige a la filarada "orquesta" que comienza a ejecutar. Todo el grupo, entonces, comenzará a imitar sonido y movimientos de pianistas, hasta que el "director" cambie de instrumento; todos, entonces, cambiarán también al instrumento que éste disponga (ejemplo: violín); y así sucesivamente continuarán cambiando de instrumentos, siempre rigiéndose por lo que el "director" mande, hasta que el "castigado" pueda llegar a determinar quién es el que da tales órdenes.

Otros juegos, algunos de los cuales son mencionados y detallados en otros capítulos, pueden también muy bien ser incluidos en la lista de "prendas" posibles. Son ellos:

"Transmisión del mensaje mímico"; "Teatralizar el relato"; El cómicero y la gallina"; "Carrera de Chaplín"; "Reconocer el refrán"; "¡Hola, gatito lindo!"; leer trabalenguas; "Lanzamiento del huevo", etc.

II) Actividades colectivas:

"juegos rotativos"

En muchas oportunidades, grupos numerosos de personas se encuentran dispuestas animadamente para la realización de actividades recreativas conjuntas. Y se hace necesario contar con elementos que permitan su

transforme sin compusión su natural resistencia en amable acción colectiva (... si todos cantan... ¿por qué yo no he de cantar? ...).

Los "juegos rotativos" configuran una útil posibilidad para tal liberación. Grupos numerosos de personas se activan simultáneamente en ellos, sin perder en ningún momento la tensión expectativa que deriva siempre del juego.

Su terreno de aplicación es muy vasto, pudiendo adecuarse su contenido y sus mecanismos a reuniones familiares u hogareñas, a sesiones recreativas juveniles o de adultos, a fiestas de "padres e hijos", a campamentos, colonias de vacaciones, al ámbito escolar, etc. La sesión puede, incluso, muy bien realizarse al aire libre, adoptando en tal caso ciertas habilidades acordes con las posibilidades del campo abierto.

MECANISMO

Los participantes son divididos en grupos de 5 a 10 integrantes y se desenvuelven en cada juego durante el tiempo establecido (tres, cuatro o cinco minutos); entonces pasan al juego siguiente. Así, todos pasarán por todos los juegos. La acción simultánea es dirigida por el líder, quien señalará perfectamente el comienzo y el final de cada rotación.

PREPARACION DEL LUGAR Y DISTRIBUCION DE LOS JUEGOS

Los "puestos" (juegos) deberán estar preparados antes de la llegada de los participantes; de poder contarse con ayudantes en cantidad suficiente, cada uno de ellos se ocupará del contralor y la conducción (siempre amable, por supuesto)

de cada juego. Estarán ubicados también, antes de la llegada de los participantes, pudiendo colaborar en la recepción.

Una ayuda muy valiosa la constituye la buena señalización con números grandes y visibles en cada juego, junto a flechas que graciosamente inviten a seguir el orden determinado. Se aconseja ubicar los juegos de tal manera que conformen un círculo, lo que ayudará a que la rotación se cumpla sin tropiezos. Si la sesión se desarrolla en una casa de familia, brindará un ameno toque el "desfile" bullicioso de los grupos por los distintos juegos esparcidos ordenadamente por todas las habitaciones, e incluso por las variadas plantas que el edificio tuviere.

TARJETAS DE PUNTAJE

A cada capitán de equipo se entregará una tarjeta de puntaje según el modelo adjunto, donde él mismo o el ayudante-jefe de cada juego registrará el puntaje obtenido por todo el grupo en cada actividad.

CARACTERISTICA DE LOS JUEGOS

Dado el sentido de participación exitosa de todos que tienen los juegos rotativos, debemos procurar que los distintos juegos que incluyamos, sean de tal facilidad que permitan a todos la realización sin dificultad. Entonces, lo que dará mayores posibilidades a uno u otro equipo, será la organización, y — en especial — la repetición veloz de la acción.

ROTACIONES

Recibidas las explicaciones generales de comienzo, cada grupo se diri-

giró al juego con cuyo número se encabeza la nómina en la tarjeta mencionada. El juego no ha de comenzar hasta tanto sea dada la señal general correspondiente, a cargo del líder. Esta señal puede ser un silbato estridente y energético ("priimp"), precedido por unos breves toques intermitentes de atención ("pri... pri... pri... pri... pri..."). También puede ordenarse el comienzo y el desarrollo total de cada juego por medio de una canción grabada (duración aproximadamente 3 minutos) debi-

"P A Y A S O S"
EQUIPO N° 6

Juego N°	Parcelas	Totales
6		
7		
8		
9		
10		
1		
2		
3		
4		
5		
TOTAL		

Modelo de Tarjeta de Puntaje a entregar a los capitanes de equipos.

damente amplificada por todo el local, la que se repetirá para todas las rotaciones, con su correspondiente toque o señal de "atención" previo. Este sistema de la canción grabada aumenta considerablemente la expectación inquietada de todos los jugadores, sobre todo al acercarse el final de la melodía, que ya en las repeticiones sucesivas se va haciendo muy familiar.

Cumplido el plazo, y debidamente marcado el final (toque fuerte de silbato o conclusión de la música), se adjudicarán los puntos obtenidos y todos se trasladarán al juego siguiente en orden numérico.

PUNTAJES

Cada juego tendrá su sistema de adjudicación de puntos. Pero debe ponerse énfasis en aclarar que si los participantes juegan rápidamente tendrán más oportunidades de adjudicarse puntos en el fragmento limitado de tiempo.

ORDEN

Es importante destacar que los jugadores en cada grupo deben actuar ordenadamente, evitándose el "salteo" del compañero menos hábil. Ello sería —a más que desalentante— hiriente para ese compañero. Nunca ha de olvidarse que uno de los principales objetivos de la actividad recreativa es la satisfacción que deviene de la realización exitosa conjunta, con igualdad de posibilidades.

EQUIPOS: SUGERENCIAS PARA LAS FORMAS DE CONSTITUCION

Todo docente, en general, conoce muchas maneras de dividir a un grupo en pequeños equipos. Pero estimoque en el caso que nos ocupa, debemos buscar una forma que cree desde el "vamos" el clima propicio a la conatación afectiva mencionada en un principio, ello redundará en un éxito mayor.

Ya nos ocupamos, en otro capítulo, de los denominados "juegos mezcladores". Nuestro objeto, ahora, será fusionar algunos de esos juegos con la constitución de pequeños grupos. He aquí un ejemplo; podríamos denominarle "Gran Circo de la Alegría":

Número aproximado de personas a participar: 100.

Se preparan 100 tarjetas pequeñas, distribuidas en 10 grupos, conteniendo cada 10 una de las leyendas siguientes: Músico, Caballo, León, Equilibrista, Payaso, Malabarista, Forzudo, Acrobata, Mujer barbuda, Prestidigitador. Se mezclan y reparten junto con los saludos de bienvenida, haciendo a la vez un desafío a la curiosidad al pedir que nadie mire su tarjeta hasta que se indique. En tal momento (que puede estar dado por la llegada de todos los invitados o participantes), el líder invita a todos a mirar sus tarjetas y reunirse con sus "colegas" circenses, pero sin emitir palabra ni sonido alguno; o sea sólo por gestos o mímica. Así se agruparán los "forzudos", los "caballos", los "prestidigitadores", etc. La experiencia indica que nunca el líder debe esperar a que todos hayan encontrado su grupo. Después de aproximadamente un minuto de alboroto y risueña búsqueda, se ubicará en un lugar bien visible y golpeando sus manos (siempre sonriente) destacará a cada grupo ya constituido parcialmente ("...allá están los payasos... allá están los leones", etc.). Esto ayudará a que los "rezagados" lleguen a unirse con sus colegas. El líder explicará entonces, que todos dispondrán de cinco minutos (o más) para proyectar y ensayar la presentación inmediata de un número acorde con su representatividad. Vencido el plazo, convenientemente reglado, todos formarán una gran rueda y uno a uno irán presentándose en el medio los grupos circenses.

De tal modo y ya en ese espíritu de trabajo conjunto, se habrán constituido los distintos equipos que recibirán del líder las tarjetas de puntaje y las explicaciones necesarias.

El ejemplo anterior puede muy bien modificarse en su esencia temática, variando los personajes circenses por canciones conocidas (cada uno canta fuertemente la suya), o nombres de países (cada uno asume la representación del hombre característico), o animales (cada uno imita su voz y movimientos característicos), etc. La representación conjunta puede ser, en el caso de las canciones, con alteraciones rítmicas; en el de los países, con la interpretación conjunta de canciones o danzas regionales; en el de los animales, con la interpretación de canciones conocidas, "ladradas", "maulladas", etc.

FINAL DE LA SESION

Mientras una "comisión computadora especial honoraria" se dedica al recuento y clasificación de las tarjetas, el grupo total sentado en gran círculo puede disfrutar de una hermosa sesión de canciones y actividades recreativas conjuntas cuyo rolario será, por supuesto, la anuncio de los puntajes obtenidos, proclamación de ganadores, récords, etc., y la canción de despedida.

ALGUNOS CONSEJOS PARA EL LIDER

—Muestre excesivamente animoso; invite con su franca sonrisa y golpeando sus manos. Nunca "or-

13

dene".

—Explique claramente a todos la forma de rotar, poniendo énfasis en el hecho de que nadie debe comenzar a jugar hasta oír la señal (en este momento, hágala oír, como ejemplo).

—En la primera de las rotaciones puede tener inconvenientes, por dudas en cada juego y falta de hábito de los grupos. Ello se superará de inmediato, en la segunda rotación. No desespere.

—Una vez que dé la señal, que debe ser bien notoria y supeditada a su visualización general de que ya todos están "a sus marcas", recorra dinámicamente los distintos juegos, animando a los participantes, destacando éxitos y exaltando graciosamente —si fuera necesario— algunos errores o inhabilidades personales.

—Si puede, provéase de un cronógrafo y llévelo colgado al cuello. Durante sus recorridas por los juegos, hágase un hábito de la consulta muy frecuente al tiempo. —Si accidentalmente "se pasó" del tiempo estipulado, no pretenda compensarlo luego. Ello no tiene ninguna importancia, ya que lo que vale es que todos jueguen. El resultado es secundario, aunque para algunos no lo parezca.

Algo sobre el cómputo final

Dada la característica de los diferentes juegos que se incluyen en un sistema de rotativos, se hace necesario adoptar un criterio que evite injusticias en la computación final. Evidentemente, es complicado establecer tablas equitativas de acuerdo a las diferentes dificultades. Pero como la intención es que el grupo par-

soplar el canuto, procurando hacerlo llegar al nudo (un punto por recorrido).



Soplando, en los juegos rotativos

3) "Historia"
(intelectual).

Cada participante extraerá una tarjeta, donde se menciona un acontecimiento histórico (ya mencionado en juegos de mímica). Deberá representar mímicamente ante los demás el acontecimiento histórico, hasta que alguno diga a qué se refiere. Luego será reemplazado por otro. Un punto por acontecimiento adivinado.

4) "Pesca paciente"
(habilidad).

Desde dentro de un vaso que contiene garbanzos, cada participante debe extraer —sólo con los palillos, uno en cada mano— un garbanzo y colocarlo sobre un papel a unos 50 centímetros del vaso. Cada tentativa fallida o no, sufre relevo. (Un punto por garbanzo.)

5) "Dibujo"
(intelectual).

Frente a un pizarrón, el director del juego posee numero-

sas tarjetas con nombres de países. Cada participante, una vez extraída una de ellas, deberá representar con dibujos de cualquier naturaleza (bandera, mapa, característica distintiva del país, frutos, flores, personajes, etc.) al país que le correspondió hasta que alguno de sus compañeros lo mencione. Entonces es relevado (un punto por país).

6) "Siempre arriba"
(habilidad).

Se echa al aire una bola de papel, debiendo el grupo golpearla hacia arriba en forma alternada (no puede dos veces uno mismo). Cada diez golpes equivale a un punto. Cuando cae, la cuenta de esos diez vuelve a cero.

7) "Canciones"
(intelectual).

Cada participante, a su turno, subirá a una silla frente al grupo, y recibirá una tarjeta con el nombre de una canción conocida. Deberá tararearla (no cantarla), hasta que alguno descubra su título. Allí se le releva. (Un punto por canción).

8) "Trabalenguas"
(habilidad).

Cada participante, a su turno, subirá a una silla frente al grupo, y deberá leer en voz alta, sin error, el trabalenguas que le presentará el jefe del juego. Cada vez que se equivoque, debe comenzar nuevamente. Un punto por pronunciación correcta del trabalenguas. (Ejemplos: "Tres tristes tigres traen trigo; trigo traen tres tristes tigres".

LA RECREACIÓN EN LA ESCUELA

¿Recreación en la escuela? ¡Pero los niños ya juegan el día entero!, es el comentario que oímos a todo instante. El hecho, sin embargo, es que la escuela de hoy percibe en las actividades recreativas no solamente diversión sino recursos valiosos para el trabajo educativo. Es que cambió la actitud de los educadores en relación a los juegos infantiles, que tienden no sólo a aceptar, sino que actualmente procuran estimular y organizar, para sacar provecho de ellos.

CONCEPTO DE RECREACIÓN

Si cada uno de nosotros hiciese un rol de sus actividades recreativas y si tales listas fuesen puestas lado a lado, encontraríamos las más diversas ocupaciones. Figurarían, por cierto, cosas tan diferentes como lectura y natación, música y excursionismo, pintura y fútbol, cine y filatelia, teatro y cocina, danza y pesca, etc., etc. Saltaría a nuestros ojos que la recreación comprende un número infinito de experiencias en una multiplicidad de situaciones.

¿Y qué habrá de común en actividades tan diversificadas, muchas veces contrastantes, al punto de hacerlas surgir bajo un único rótulo? Evidentemente no será el tipo de ocupación... Lo que caracteriza a todas es la actitud del individuo, la disposición mental de quien a ellas se entrega, por *propia elección, en sus horas libres*. Lo que para unos constituye un trabajo pesado, para otros es recreo, es pasatiempo dominguero. Cualquier ocupación puede ser justamente considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el *placer de la propia actividad* y que en ella encuentre satisfacción íntima y oportunidad para *recrear*.

CÓMO ENTRÓ LA RECREACIÓN EN EL CURRÍCULUM ESCOLAR

En las últimas décadas las prácticas educa-

cionales sufrieron toda una serie de transformaciones resultantes de la aceleración del cambio social y también principalmente de la nueva manera de encarar al educando. Siendo éste visto ahora como una *unidad indivisible*, como un todo en que mente y alma se entrelazan íntimamente, los profesores pasaron a preocuparse no sólo del progreso intelectual de los niños sino también de todos los demás aspectos de su crecimiento, a saber: el físico, el social y el emocional.

La escuela, que antes procuraba tan sólo dar información y llevar al dominio de las técnicas de leer, escribir y hacer cuentas, tuvo que ceder lugar a aquella que tenía por fin el *desarrollo integral* de los alumnos. Tal cambio en la filosofía de la educación puso de relieve las posibilidades educacionales de un programa bien organizado y bien dirigido de recreación. De esta forma, las actividades recreativas consiguieron penetrar en las escuelas y se integraron en su curriculum. Mas no fue fácil la conquista, como veremos.

RESEÑA HISTÓRICA

I. No aceptadas inicialmente en la escuela —lugar donde sólo se debía ir para estudiar, para “cosas serias”— las actividades recreativas pasaron después a ser toleradas como diversión inocente, viniendo más tarde a ser encaradas como útiles para el descanso de los maestros y niños, debiendo, sin embargo, ser limitadas lo más posible.

II. Posteriormente lograron mejor acogida, al verificarse su contribución al *desarrollo físico de los educandos*. Por un lado clamaban los educadores por “cajones de arena” en las plazas y patios, para que las criaturas pudiesen jugar al aire libre, tomando sol, al abrigo de los peligros de la calle. Por otro, acentuaban los beneficios que reportaban al crecimiento, a la coordinación motora, a la fuerza y a la resistencia, en fin, a la *salud física* de aquellos que participaban en tales juegos.

III. Con el crecimiento de las ciudades y, concomitantemente, de la delincuencia juvenil, la recreación orientada fue extendida a los grupos de adolescentes, como factor de prevención de

comportamientos antisociales. En ambiente favorable y con hábil orientación aquélla se mostró eficiente en la prevención o en la sustitución de formas menos deseables de ocupación de las horas libres. Orientado para dedicarse a los deportes, trabajos manuales, música instrumental o representaciones teatrales, el adolescente puede ser llevado a gastar tanto tiempo con tales actividades, que poco le sobrará para la sociedad y la *delincuencia*.

Por esa época, atendiéndose aun el valor de las *actividades lúdicas* (de juegos, de entretenimiento) para la consecución de uno de los grandes objetivos de la educación, a saber, el del buen aprovechamiento de las horas libres, como niños y adolescentes disponían de horas libres, que les sobraban del tiempo dedicado al estudio, se evidenció la necesidad de proporcionarles formas de recreación que tuviesen valor presente, *inmediato*, además de las otras con que se apuntaba a la preparación para la recreación del adulto. Se llegó a la conclusión, también, que enseñarles a tomar parte con satisfacción en los entretenimientos propios de la edad era, probablemente, la mejor manera de habilitarlos para que practicasen, más tarde, modalidades sanas de recreación. Y así, a poco, los recitados, las rondas, los juegos, el pequeño teatro y los clubes fueron invadiendo la escuela.

Como si no bastasen el aumento de las horas libres en la sociedad industrial y las ventajas obvias de la práctica de la recreación para la salud física de los individuos, los educadores pusieron a estudiar su efecto en el *desenvolvimiento social* de los alumnos. Verificaron que, bien orientadas, las actividades recreativas ejercían poderosa influencia en el proceso de ajuste de los educandos al medio social. Por la multiplicidad de contactos, frente a frente, que propiciaban, concurrían a la mejor integración del individuo en el grupo.

IV. Otro factor importante para la aceptación de la recreación planeada por parte de las instituciones educacionales fue la comprensión de su influencia en el *desenvolvimiento intelectual* de los individuos. Mientras juega, el niño explora no sólo el mundo físico y el ambiente social, sino que también experimenta sensaciones variadas, perfecciona conceptos, amplía y enriquece de sentido su vocabulario, ejercita su capacidad de atención, desarrolla la memoria de nombres, objetos, números y sonidos, dando impulso además a la imaginación y al pensamiento creador. Por otro lado, la herencia cultural es en gran parte transmitida y fijada en situaciones informales de recreación. Los cuentos, las leyendas, los cantos, las charlas, las discusiones, los desafíos, los sorteos, los juegos, las danzas, ayudan al niño a comprender mejor la

cultura de la cual forma parte y a integrarse en ella.

V. No hace mucho, sin embargo, la recreación pasó a merecer enorme apoyo de los educadores por lo mucho que demostró poder ofrecer al *desenvolvimiento emocional* de las personas. La comprensión de su relevancia para la salud mental llevó a la aceptación generalizada de los programas de recreación hasta para adultos, inclusive los más ancianos. Considerando la alegría, la satisfacción personal, las posibilidades de desahogo y de alivio de tensiones y el placer de la creación que las actividades recreativas acostumbra brindar a los que de ellas participan activamente, tomóse obvio su valor para la conservación del equilibrio emocional. Cuando alguien se entrega en "cuerpo y alma" a una danza o a la preparación de un cantero, su físico, inteligencia y emociones, trabajan juntos, indisiociadamente. Decimos que alguien está funcionando como personalidad integrada, en que todo converge hacia una actividad abrazada voluntariamente, la cual absorbe al individuo todo. Tal integración de funcionamiento no es benéfica sólo a la salud física; es básica para la salud mental de una persona.

Además de todo, la producción industrial de nuestra era, que trajo consigo menor dispendio de energías en el trabajo, menos cansancio físico y más horas libres, acarreó también la monotonía y el fastidio de las tareas repetidas y rutinarias. El tejedor antiguo podía enorgullecerse de lo que creaba, porque partía de simples hilos y llegaba a un producto final que llevaba su nombre y su marca de fabricación. El operario de hoy, que lidia con telares modernos, en una fábrica bien equipada, ejecuta sólo una operación, no sabiendo, con frecuencia, dónde va a terminar el tejido, ni experimentando, probablemente, satisfacción especial en su limitado encargo. Como no encuentra en la actividad profesional oportunidades de crear, de expresar su individualidad, no puede sentir las alegrías que acompañan a la realización de una obra. Entonces, es fuera de las horas de trabajo que procura y debe obtener tales satisfacciones, indispensables a su estabilidad emocional, aumentando para él la importancia de los hábitos implantados desde temprano, de una recreación sana. Existe todavía el problema de aquellas personas que necesitan trabajar con rapidez y bajo continua tensión (como los aviadores, los cirujanos, los conductores, etc.) o en ocupaciones en las cuales hay enorme competencia (como en el comercio, en la política, etc.) y que, para mantener el equilibrio psíquico, necesitan cambiar de actividad en las horas libres, con el fin de conseguir relajamiento y alivio de preocupaciones y angustias. Cuanto ma-

por sea su repertorio de actividades recreativas, tanto más probabilidades de éxito tendrán en esto, por supuesto.

VI. Se hizo evidente, finalmente, que la recreación podría contribuir a la atención del gran objetivo educacional de la *autorrealización*. El interés, revelado actualmente por profesores y administradores en relación con las actividades recreativas, parece deberse al mayor reconocimiento de la responsabilidad que cabe a la escuela en la formación de hábitos y el desenvolvimiento de habilidades y actitudes para ganarse la vida, como así también para bien vivirla. Los juegos infantiles fueron, entonces, encarados desde un nuevo prisma aumentando su significación ante los educadores. En WILLIAM STERN¹, encontramos una clara formulación de la nueva manera de ver. "El ser humano desarrolla sus poderes naturales por medio de juego: por medio de él, y a través de los sentidos, el niño descubre el mundo que lo rodea, consigue dominar los propios movimientos y aprende a expresar y a comunicar sus ideas por el lenguaje". Según GESELL e ILG² "... en la vida de recreo, los niños se revelan de la manera más transparente. No juegan llevados por una fuerza exterior, sino por una necesidad íntima, necesidad del mismo tipo de la que hace a un gatito perseguir una pelota y jugar al gato y al ratón con ella... Durante toda la infancia el juego nunca deja de ser ocupación importante. La naturaleza da a los niños normales fuerte propensión para jugar, de manera de asegurar la atención de determinadas necesidades básicas de su desarrollo. La cultura dirige, reprime y vuelve a dirigir hacia formas aprobadas tales impulsos recreativos, siempre, sin embargo, con el riesgo de que el niño no consiga una proporción óptima del tipo de vida recreativa más adecuada al grado de maduración en que él se encuentra".

Así comprendidas las actividades recreativas, se tornó evidente el papel que la *escuela primaria* podría desempeñar en su promoción, toda vez que ella constituye el primer grado de educación sistemática, al que todos están *obligados*, contando por esto con la mayor matriculación escolar. Y, al considerar el hecho de que tal escuela llega a niños en pleno período de formación, tornóse evidente la importancia de una buena orientación para la recreación durante el período lectivo.

Recordemos las palabras de SCHNEERSOHN³.

"La escuela cuida siempre de la instrucción, controla continuamente la participación del niño en los cursos, sus respuestas y reacciones.

Mas nadie presta atención a la actividad lúdica..." "Entretanto, un estudio más profundo nos muestra que precisamente los procesos lúdicos... ejercen en la vida psíquica del niño una influencia más profunda que la enseñanza: los obstáculos a su recreación, especialmente, son susceptibles de provocar en el niño reacciones neuróticas o antisociales". "El número de niños solitarios o que no juegan durante el recreo corresponde al número de tragedias infantiles profundas, por las cuales la escuela es moral y pedagógicamente responsable".

LA RECREACIÓN COMO MEDIDA TERAPÉUTICA

El reconocimiento de que las actividades recreativas ofrecían una oportunidad no común para el desahogo de tensiones y, todavía, para la mejor comprensión del niño, favoreciendo además su crecimiento sano, llevó a la creación de un tipo de tratamiento de disturbios de la personalidad: la *ludoterapia*. Esta técnica de psicoterapia ha dado buenos resultados con los niños, pues ellos son menos capaces que los adultos de hablar respecto de sus propios problemas. Es necesario, entonces, darles una situación comparable a la brindada a los adultos por la psicoterapia, por lo tanto que no dependa de la facilidad verbal. Utilizando juguetes, fantoches, dibujos, modelando con arcilla y toda una variedad de actividades lúdicas, se les ofrecen ocasiones para dar desahogo a las tensiones emocionales, así como un medio para aprender a lograr mejor ajuste a las propias emociones. Respecto de esto, el terapeuta puede ir estudiando la personalidad del niño y percibir más fácilmente las razones básicas de su comportamiento desajustado. También sacará partido de la ocasión para llegar a una relación de entendimiento amistoso con el paciente que está jugando y para ayudarlo, de manera directa o indirecta, a resolver sus conflictos.

Frecuentemente el niño mal ajustado no consigue o no quiere explicar sus problemas, mas puede revelarlos en los juegos. Proyecta fácilmente sus temores y conflictos en el material con que juega (toma al muñequito del cuello, rompe el de papá, pone a la hermana en penitencia, desarregla toda la casa, etc.). Los sentimientos de inseguridad, de carencia afectiva, las actitudes ambivalentes en relación a los padres, los temores, rabias, furias y

1. *Psychology of early childhood*. New York, Henry Holt.
2. *El niño de cinco a diez años*. Buenos Aires, Paidós, 1954.

3. *Jeu et nervosité chez les enfants*. París, Presses Universitaires de France.

agresiones reprimidas, se pueden traducir en las situaciones lúdicas. En la atmósfera de seguridad y cordialidad que ellas proporcionan, el niño se puede liberar de estos sentimientos sin temer castigos o reprensiones, consiguiendo así aprender a enfrentar los propios sentimientos (en lugar de refrenarlos), a tenerlos bajo control o a abandonarlos.

¿A QUIÉN CABE LA RESPONSABILIDAD DE LA RECREACIÓN ESCOLAR?

La tendencia en varios países es atribuir al maestro de clase la responsabilidad de tal orientación, toda vez que él es quien permanece con el curso todo el día, quien dirige los demás aprendizajes (procurando hacer la ordenación de la enseñanza), quien mejor conoce aquel grupo, quien

tiene por misión educar al "niño todo". Nuestro problema es que a muchos les falta la preparación necesaria para el desempeño de tal encargo, ya que la materia es, no raramente, pasada por alto en los cursos normales, y la experiencia personal de cada cual, en ese sentido, suele ser insuficiente. Además de esto; el profesor de primer grado se lamenta, por regla general, de deficiencias de material (es bien pobre su repertorio de actividades recreativas) y de la escasez de posibilidades para actualizar sus conocimientos en ese sector.

Se hace, pues, urgente rever los programas del curso normal, dar oportunidades de perfeccionamiento a los profesores ya graduados y enriquecer las bibliotecas en el tema. Sólo así será posible asegurar la práctica regular de la recreación orientada en nuestras escuelas primarias y jardines de infantes, como parte integrante de sus programas. Este libro representa una tentativa de atenuar tal problema.

EL JUEGO, CONCEPTO Y VALOR

¿QUÉ ES EL JUEGO?

Cuando se habla de la recreación en la escuela se piensa en juegos. No obstante ser tan conocidos y recordados, parece interesante afirmar, en principio, su concepto para examinar después su valor. Conviene, de entrada, diferenciarlos del *juego libre*, no organizado, con que se los confunde tan frecuentemente¹. Las últimas son actividades lúdicas espontáneas y no sujetas a reglas, sufriendo modificaciones constantes en su desarrollo, al sabor de los intereses del momento y de los estados de ánimo o caprichos de los que en ellas participan. Se encuentra mucho en nuestros patios escolares, durante el recreo (las "carreras", los juegos de comadre, etc.) en las calles (jugar con tierra o agua pasear con muñecas, trepar paredes, andar en equilibrio, etc.). En ellas no hallamos una evolución constante y regular, ni maneras formales de proceder y ni siquiera un punto culminante a perseguir. Sus resultados son, en cierta forma, imprevisibles.

Los juegos, en tanto, se caracterizan por los siguientes elementos:

* cierta organización, que puede ser poca, como en "kattle" o de alto grado, como en "Cacique". Presuponen pocas reglas más o menos complicadas, preñadas y obedecidas por todos, habiendo generalmente penalidades para las infracciones.

* determinada evolución, donde hay fases regularmente previstas, culminando generalmente con la victoria de la habilidad, de la velocidad o de la fuerza.

* claridad de los objetivos a perseguir, los cuales van desde el simple toque al jugativo antes de que alcance la base, hasta dejar de tomar una pelota a fin de que un compañero de bando, mejor colocado, pueda marcar un punto para el grupo, y

* alguna forma de competición, cuya intensidad es muy variable, yendo desde una pequeña disputa con la pelota, en "¡Corre, comadre!", hasta una lucha entre bandos como en el "Doble relevo".

En una tentativa de definición, podemos decir que los juegos son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón, formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales donde los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan, por habilidad y por suerte, alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego. En la mayoría de ellos, los participantes tienen adversarios que, al perseguir la meta, procuran, simultáneamente, impedir que los demás la alcancen.

LA UNIVERSALIDAD DEL JUEGO

Cuando estudiamos las maneras por las cuales los seres humanos, en las más diversas regiones del mundo y en las más variadas épocas históricas han ocupado sus horas de ocio, se torna evidente el enorme prestigio de los juegos entre todos, especialmente entre los niños. Ellos constituyen una excelente herencia recreativa, que nos viene desde los tiempos más remotos. Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, conchillas, piedras y ramas. Cansado, probablemente, de instrumentos tan simples, comenzó a experimentar su fuerza y la puso a prueba, participando en luchas, carreras y otras competencias con sus semejantes, para ver quién era más capaz. El paso siguiente habrá sido el perfeccionamiento de los antiguos juegos y la creación de otros (como pelotas, muñecas, instrumentos musicales, etc.). El hombre comenzó después a introducir habilidades físicas especiales en su recreación dando origen, luego, a patrones lúdicos que se desarrollaron y fueron creciendo en complejidad con el correr de los años.

Muchos de los juegos populares hoy en día entre los niños son, en esencia, supervivencias de formas de recreación de épocas pasadas, siendo hallados generalmente (con algunas modificaciones locales de nombre o de desarrollo), en las diferentes regiones geográficas. Así, por ejemplo,

1. Es común encontrar en traducciones del inglés, la palabra juego, como correspondiendo indistintamente a *play* y *game*.

términos que tienen sentidos diferentes, siendo el primero mucho más amplio que el segundo.

el "Gallo ciego", es un juego que aparece en casi todos los países. Ya desde el tercer siglo antes de Cristo se tienen noticias de su existencia, entre los romanos, con el nombre de "Murinda". En Alemania es conocido por la "Vaca ciega", en España por la "Gallina ciega" y en los E.E.U.U. por "Blindman's Buff", variando la denominación, pero siendo jugado de la misma forma. Los juegos más difundidos, o tal vez los más antiguos, son los de pelota. Se sabe que los antiguos egipcios los utilizaban en su recreación, siendo la pelota de cuero cosida en sentido transversal y rellena comúnmente con trozos de marlo de maíz. En casi todas partes juégase hoy a tomar, esconder, saltar la cuerda, "La monedita", "Cinco Marías", "Cielo o infierno", rodar el trompo y remontar barriletes. Muchos de estos juegos parecen remanentes de la experiencia primitiva, donde la magia podía ser invocada, los animales se revestían de atributos humanos y perseguir y huir eran necesidades de la vida diaria. Otras formas de recreación, originadas en cuentos regionales, se encuentran entre los niños de muchos países, sirviéndonos para una mejor comprensión de las relaciones humanas en general y de la cultura del pasado.

VALOR DE LOS JUEGOS

Sin embargo, los juegos son valiosos no sólo por el *interés que universalmente* despiertan en los niños o por la *alegría* que ellos experimentan en su ejecución. Tienen, además, la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el *desarrollo físico, intelectual, social y emocional*.

Cualquier persona delante de un grupo preparado para jugar al "Gato y ratón" percibirá fácilmente la contribución que tal actividad puede ofrecer para el desarrollo de la *salud física*, de la fuerza, de la resistencia y de la coordinación de movimientos de los niños que a ella se entregan.

Mas si observamos las caritas alegres de los jugadores y la espontaneidad con que pujan para este o aquel compañero, si observamos la alegría, las carcajadas y los comentarios ruidosos de los niños, se podrá comprender cuán útil está siendo el juego para su *salud mental*. No verá más el juego como simple pasatiempo, meramente tolerable dentro de la escuela, sino como una ocupación feliz, que permite relajamiento, desahogo de tensiones nerviosas (acumuladas en casa y en el colegio), como una expansión sana, en fin, como buena válvula de escape para una serie de impulsos normalmente reprimidos en el salón de clase. Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que raramente se encuentran en

otras actividades escolares, debiendo por esto ser propiciados por los educadores.

Podrá notar también, que aquellos niños y niñas están madurando *emocionalmente* al aprender a ganar (sin chancear a los vencidos) y a perder (sin hacer reclamos ni quedar enojados). Percibirá, además, cierto progreso en el autodomínio al ver abstenerse a los niños de ayudar al "Gato", porque la regla del juego así lo exige, o cuando el grupo denota buena voluntad en permanecer inmóvil, formando un círculo, todos quietos a la espera de su oportunidad para correr.

¿Y qué dirá de la comprensión de las reglas? ¿Y de su aplicación adecuada a los problemas nuevos que van surgiendo? Dos niños disputan el derecho al lugar del perseguidor... ¿Qué hacer? Hay quien se demora mucho en atrapar al fugitivo... ¿Qué providencia tomar? El grupo es demasiado grande y no hay bastante actividad para todos...

¿Cuál es la solución más acertada? No se puede dudar, pues, de que el juego ofrece oportunidades para el *desenvolvimiento intelectual*, para enfrentar dificultades vividas y para la solución de problemas mucho más reales que aquellos sobre el número de minutos empleados para llenar un tanque, con dos o tres canillas, por ejemplo. Por otra parte, para iniciar el juego del "Gato y ratón" se necesitan varios individuos, que deben no sólo competir sino, también, cooperar (manteniendo la formación del círculo, respetando el turno de los compañeros), exhibiendo diversas de las innumerables formas de *comportamiento social* que el juego colectivo favorece. En cualquier tipo de juego en grupo, existe mucha interacción e influencia recíproca entre los participantes. Y el hecho de que estas relaciones directas, frente a frente, entre niños de la misma edad, tengan lugar en un ambiente de espontaneidad y de satisfacción, concurre para aumentarles, aún más, el valor. Jugar junto con otros, en actividad organizada y orientada, puede significar compartir experiencias, practicar colaboración y caballerosidad, aprender a competir con honestidad, respetar la autoridad constituida, obedecer las reglas, comprender la necesidad de dar a todos una oportunidad, y tantas otras virtudes sociales.

Otra observación a hacer, ante un juego, es que, cuando los niños *se acostumbran* a respetar todas sus reglas y a sujetarse a las restricciones que ellas imponen están realmente *practicando*, y no sólo memorizando *patrones* deseables de *conducta*. Adquirirán más honestidad, habituándose a un juego limpio y viviendo situaciones donde se pone a prueba su honestidad, que leyendo cuentos con

fondo moral o copiando una lista de normas de acción. Un alumno que, en vano, trata de tomar la pelota antes de que pegue en el suelo, en el juego "Llamada a la rueda" y, al perderla, vuelve a su lugar sin protestas ni recriminaciones, está practicando autodominio. Otro que al ser elegido para ocupar por segunda vez un lugar importante avisa "Yo ya fui", está demostrando un principio de buena conducta social, aprendido realmente porque se ha vivido.

TIPOS DE JUEGO

Existen juegos de innumerables tipos; unos que requieren gran cantidad de jugadores y otros que exigen apenas dos participantes y hasta uno solo; algunos que deben ser realizados al aire libre, en terrenos espaciosos, y otros que se adaptan al salón de clase; unos que dependen de mucho equipamiento y otros que no necesitan ningún material; unos que obligan a los jugadores a conservar determinada formación y otros en que los participantes se distribuyen libremente en el campo de juego; unos que tienen gran organización y reglamentación difícil y otros poco organizados, recurriendo a reducidísimas reglas; unos que exigen gran preparación anterior y otros que pueden realizarse sin ningún entrenamiento previo, de duración prolongada, y otros más breves; unos que demandan mucho esfuerzo físico y otros que pueden realizarse hasta en posición acostada, etcétera.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Ante tal diversidad de aspectos, es fácil comprender por qué son tantas las maneras de clasificar los juegos. Como este libro está destinado, de modo fundamental, al maestro, hice las clasificaciones que pudieran resultarle más útiles, o sea, las que facilitarían el planeamiento y la ejecución de las sesiones de recreación. Y, entre los primeros problemas que encuentra el maestro, se destaca el siguiente: tiene, frente a él, un grupo de niños, de edad cronológica y grado de escolaridad parecidos, que constituyen su clase. ¿Qué actividades recreativas estarán a la altura de despertar su interés?

Clasifiqué, entonces, los juegos *por edades*, reuniéndolos en cuatro grandes grupos, a saber: de 4 y 5 años, de 6 y 7 años, de 8 y 9 años y de 10 a 12 años. Nunca imaginé preceptuar actividades recreativas para esta o aquella edad, para alumnos de primero o de tercer grado; procuré solamente,

reunir en subgrupos los juegos que más frecuentemente parecen atender los intereses y responder a las capacidades *del común de los niños* que están en aquellos períodos de desarrollo. Así, por ejemplo, para saltar a la soga no basta dársela al niño y mostrarle qué puede hacer con ella; es preciso que él tenga suficiente coordinación de movimientos, a fin de poder sincronizar sus saltos con la batida de la soga en el suelo. Para participar en una carrera de relevos un escolar debe haber desarrollado ya ciertas cualidades sociales, de manera de poder vivir su posición dentro del bando; lo cual exige espíritu de grupo y hasta sacrificio individual por una causa común. Necesita además cierto dominio de sí mismo, para no sobrepasar la línea de partida antes de que sea entregado el testimonio y para esperar, pacientemente, un único turno de carrera durante todo el partido. Para que sea capaz de experimentar placer en un juego como "Presidente y ministros", es indispensable determinado nivel de evolución mental en el jugador, dada la complejidad de sus reglas, sin hablar de las habilidades motoras específicas que tal juego requiere. Por las mismas razones preferimos dar una pelota a un niño de dos años en lugar de un trompo, y regalamos una bicicleta, y no un velocípedo, a otro que cumple diez años.

La gradación de los juegos aquí reunidos, por orden creciente de dificultades, se hizo en base a todos estos factores (*exigencias de desenvolvimiento físico, intelectual, emocional y social*), lo cual representó un trabajo penoso y largo. En tanto, el juicio de la adecuación o no de determinada actividad a un grado, dependerá de su maestro, que es quien mejor conoce las capacidades y los intereses de sus alumnos y, sobre todo, de la *aprobación del grupo*, que es el test definitivo para su adopción.

Con el auxilio del índice el lector podrá encontrar, además, en cada grupo de edades, los juegos clasificados según la intensidad de *actividad física* que exigen, a saber, *juegos activos*, *juegos moderadamente activos* (generalmente aquellos en que sólo algunos jugadores participan activamente cada vez, permaneciendo los demás en formación, a la espera de su oportunidad), y *juegos de poco movimiento*. Estos últimos sirven para el salón de clase (en los días de mal tiempo), para terminar sus sesiones al aire libre; para grupos con deficiencias físicas o para sesiones completas; al aire libre, de actividades más tranquilas, en días de calor intenso.

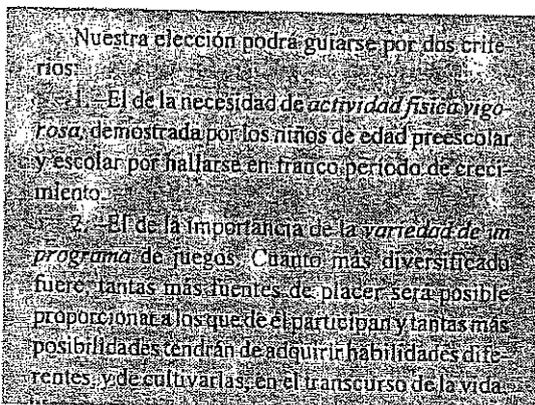
Entre los juegos activos y moderadamente activos hay todavía otra clasificación, de acuerdo con la *naturaleza de la actividad predominante*,

es decir, juegos para correr, para saltar, para perseguir, para patear, para arrojar y para recoger.

Claro que muchos juegos pueden solicitar diversas actividades, servir a varias edades o exigir grados diferentes de actividad física, presentándose ora como activos, ora como moderados, según la dirección que les fuera dada. Mas esto no constituye motivo para dejar de lado artificio tan útil al maestro de grado como el de ordenarlos todos de una forma que le torne más fácil el trabajo. Los agrupamientos aquí reunidos deberán, por lo tanto, ser encarados como guías, como fuentes de auxilio y no como clasificaciones perfectas, inflexibles y estáticas. Ofrecemos puntos de atención para el orientador, mas la buena utilización del material va a depender, en último análisis, de su escuela, de su criterio y de la fisonomía que le imprima a las actividades.

LOS JUEGOS EN LA ESCUELA PRIMARIA Y EN EL JARDÍN DE INFANTES

“¿Qué tipos de juegos debemos preferir en la escuela primaria y en el jardín? ¿Cuáles son las actividades que servirán a los escolares?”



Si unos juegos desarrollan más habilidad para saltar, otros favorecen el perfeccionamiento de la coordinación óculo-manual; si algunos facilitan la práctica de la carrera y acentúan la agilidad, el cambio rápido de dirección y la presteza en la partida y en la interrupción del movimiento, otros estimulan la apreciación de distancias y la estimación de la posición de objetos que se mueven. Mientras ciertos juegos demandan resistencia y esfuerzo prolongado, otros exigen velocidad. Si el éxito de unos depende mucho de la iniciativa individual, en otros lo más importante es el trabajo

de equipo, donde cada jugador subordina sus intereses a los del grupo y, si muchos obligan a la actividad física, otros hay que exigen sosiego, gran dominio de sí mismo y esfuerzo mental. Todos pueden ofrecer algo de bueno a los niños, siendo conveniente presentarles una serie de juegos diferentes, a fin de favorecer su desenvolvimiento armonioso y total.

Además de esto, cada uno de nosotros tiene *necesidad* de obtener cierto éxito y si diéramos sólo juegos que exijan habilidades físicas, estaremos de antemano negando a una porción de individuos la posibilidad de lograrlo. Lo mismo sucedería, en relación con otras personas en un programa en que predominasen las actividades recreativas de cuño más intelectual, como los juegos de adivinanza, de memoria o de vocabulario.

Un niño que ya no obtiene buenos resultados en la sala de clase, porque viene de la casa con problemas de adaptación e inseguridad, debe ser capaz de encontrar en los juegos un buen medio para la satisfacción de sus necesidades emocionales. El grupo de recreación puede ofrecerle oportunidades para actuar en forma natural y espontánea, tornándose capaz de ser él mismo. En el mundo de la recreación, el profesor encontrará frecuentemente un niño completamente diferente de aquel que conoce en situaciones más formales como son las del salón de clase. Esto es porque se entrega al juego con naturalidad, expresando por medio de él sus alegrías y temores sin restricciones artificiales. En el abandono con que se da a la actividad recreativa revela algunos de sus problemas y deseos más íntimos evidenciando, también, varias de sus posibilidades.

Por otro lado, el maestro que juega con sus alumnos gana no sólo al conocerlos mejor sino que también consigue de ellos más rendimiento, porque puede de esta manera granjearse más afecto de la clase y mayor respeto por sus cualidades de liderazgo.

A su vez, el grupo estimulará el esfuerzo de cada individuo llevándolo a desear realizar lo máximo al sentir que es parte integrante de aquella colectividad y que su actuación es importante para ella. En el juego, el niño lucha con situaciones sociales en su *nivel de comprensión*, aprendiendo a respetar a los otros y a sí mismo. El niño tímido, que consigue abatir el blanco con la pelota, siente que realizó alguna cosa evidente que mereció la aprobación del grupo, adquiriendo por esto mayor confianza en sí mismo. La niña agresiva, que sólo quiere ocupar el papel principal en los juegos y estar siempre en primer plano, se va, poco a poco, modificando ante la reacción de los compañeros.

Ningún sermón bien intencionado sobre la necesidad de cooperar en la vida social será más eficiente que la reprobación del grupo al cual un niño pertenece o desea pertenecer.

En los varios grados de nuestras escuelas encontramos toda una diversidad de niños, retraídos y arrojados, de gran habilidad e inhábiles, ágiles y torpes, todos, sin embargo, seres sociales, que desean expresarse y obtener reconocimiento cada cual más ansioso por sentir que su grupo es "el mejor" y que sus compañeros lo hallan "formidable".

Porque los juegos ofrecen situaciones excelentes para la orientación de las *actitudes* de los participantes, merecen ocupar cierto tiempo del período lectivo y bastante atención de cada profesor. Amén de esto, más tal vez que cualquier otra parte del programa de recreación escolar, pueden extender su influencia a la mayoría de los alumnos. Cuando un niño comienza a saber ganar, sin arrebatar la corbata o arrancar los botones de la blusa, y a perder sin quedar molesto ni sentirlo injusto, es señal que dio un paso al frente en su ajuste al ambiente. Demuestra que aprendió un poco más a vivir consigo mismo y con los otros y que los juegos constituirán, de hecho, experiencia de valor en su proceso de crecimiento. Cuando el alumno esquivo, que tanto nos preocupa, aprende a correr con más desembarazo y a arriesgarse, desafiando al perseguidor, y el agresivo percibe que no puede monopolizar el juego; cuando aquel niño que caía imprevisiblemente comienza a tener más equilibrio y otro denota más cortesía y tolerancia con relación a los errores de los colegas, entonces nos parece fácil percibir la contribución que los juegos están dando a la educación de nuestro grupo.

Otro justificativo para la inclusión de un programa de juegos en la escuela es que muchos niños no tienen, fuera de ella, oportunidad para jugar con otros y de obtener los beneficios que las actividades recreativas de carácter social les pueden proporcionar. En las *grandes ciudades*, son asaz limitadas las posibilidades para los juegos libres de grupos de niños, pues éstos viven en barrios de gran densidad de población, muchas veces en departamentos, lejos de plazas, jardines o simplemente espacios abiertos, donde sea posible jugar sin peligro, al aire libre o simplemente tomar sol. Y no se piense que sólo los de bajo nivel económico carecen de tales cosas, pues el niño rico, que disfruta de programas de radio, de televisión o de cine, que frecuenta el teatro infantil y aprende a tocar un instrumento musical, también se priva de las ventajas que los juegos colectivos

dan a la salud física y mental, así como también al desenvolvimiento social. Síntoma común de este problema de *carencia lúdica* es la respuesta, hallada con frecuencia entre los niños que van esporádicamente a los parques infantiles, al preguntárseles por qué no quieren jugar, como los otros, en el tobogán: *Para no ensuciar mi ropa*.

La misma necesidad aparece en la zona rural, porque si en ella los niños tienen más oportunidades para estar al aire libre, se resienten, aun así, de la falta de otros niños de la misma edad (como los que encuentran en la escuela), para realizar con ellos juegos organizados, con la dirección de un adulto interesado y avisado.

Uno de los objetivos explícitos de la educación formal es la reparación para la *utilización sana de las horas libres*, las cuales existen no sólo para nosotros, los adultos, sino también las tienen diariamente los escolares después de las clases, en los fines de semana y en vacaciones. Las potencialidades de los juegos en ese sentido son enormes. Una vez bien practicados en la escuela pueden continuarse jugando en el hogar, cuando no durante todo el resto de la vida, lo que corresponde en último análisis a la intención de los educadores. Si el progreso industrial dio al hombre el privilegio de mayor número de horas libres, la escuela tiene la obligación de prepararlo para ocupar tales momentos de manera saludable y que le produzca placer y ventajas.

Personas que vivieron experiencias felices en los juegos infantiles tiene mayor probabilidad de continuar practicándola siendo adultos, algunos con esa misma forma, otros transformados en deporte. El problema a resolver es que no vayan a formar parte del grupo, cada vez mayor, de meros asistentes, hallados siempre en fiestas, picnics y competiciones deportivas, en lugar de tomar parte en los juegos y obtener los beneficios y la alegría que sólo la participación activa puede proporcionar.

Por esto es preciso que la escuela ofrezca a cada alumno el *mayor repertorio posible de juegos* de los más diversos tipos, para que, de entre ellos, pueda escoger los pocos que va a continuar practicando. También es necesario que aprenda a estar en el juego, que se acostumbre a jugar por el placer de jugar y que practique la lealtad y la cortesía, con el fin de poder transferir a la vida extraescolar tales cualidades sociales.

El profesor puede además encontrar en los juegos un instrumento útil para la *correlación entre las actividades recreativas y las materias académicas*. Será más divertido (y provechoso) aprender geografía descubriendo los juegos típicos

de otras regiones: la aritmética será más atrayente si se estudia marcando los puntos de un torneo procurando la mejor área para un juego; los ejercicios de vocabulario se tornan más alegres en medio de charadas y adivinanzas.

Esto no quiere decir que los juegos sean fórmulas mágicas, que consigan resolverlo todo. Tienen en sí, innegablemente, grandes potencialidades pero pueden llevar a buenos o malos resultados según la manera en que sean utilizados. El hecho de que un niño demuestre una actitud desfavorable con relación a las actividades físicas, temiéndolas o evitándolas, o la circunstancia de que demuestre gusto por los juegos, va a depender mucho de la habilidad del orientador. Las cualidades del orientador de recreación influyen decisivamente en el hecho de demostrar a un niño iniciativa, consideración por los otros e imparcialidad en los juegos, o llegar a la conclusión de que la victoria justifica el empleo de cualquier medio. Y esta es la

gran, la enorme responsabilidad de la Escuela, frente a los juegos infantiles organizados.

OBJETIVOS EDUCACIONALES DE LOS JUEGOS

Ahora será posible pasar a la formulación de los grandes objetivos que deben guiar el trabajo del orientador de juegos, a fin de que éstos representen de hecho parte importante del proceso educacional y no mera diversión.

Nótese, sin embargo, que la simple alegría que proporcionan es ya valiosa en sí para los niños (que viven en un mundo dominado por los adultos, muchas veces incoherentes y emocionalmente inmaduros y siempre llenos de problemas), que deben aprender a conformarse día a día con las limitaciones que la vida social naturalmente impone.

1. 5. Los juegos motores en la E. G. B.

El juego, conjuntamente con el movimiento, constituye expresiones vitales del ser humano. Ambos se encuentran presentes desde el inicio de la vida y permiten establecer relaciones con el medio y con los demás, a partir de la corporeidad, entidad totalizadora y presencia efectiva de la disponibilidad personal.

El planteo de los C.B.G., desarrollados para la Educación General Básica, toma a los juegos motores como uno de los bloques de contenidos que permiten ordenar la tarea de la Educación Física en esta etapa evolutiva. Aquí aparece la concepción de juego, no encasada con una visión simplificadora, relacionada con la adquisición de determinados patrones motores, sino con la resonancia afectiva que todo juego tiene sobre la construcción de la personalidad.

Los juegos motores son una opción adecuada y necesaria para implementar la Educación Física hacia un camino significativo y trascendente, donde las niñas y niños sean los principales protagonistas, pudiendo proponer y decidir sobre los juegos que les resultan interesantes, guiados por sus docentes, logrando de esta manera la co-construcción de las situaciones a ser vividas. El logro de este planteo redundará, no sólo en beneficio de las niñas y niños; además también tendrá un efecto valioso para el docente que podrá disfrutar de cada una de sus clases. No ocupará ya el lugar mítico de aquel que todo lo sabe o debe saberlo, sino que se situará como coordinador de los saberes de los componentes del grupo, tratando de que cada uno de ellos alcance un pleno desarrollo de sus potencialidades personales, incluido él mismo.

Juego, Cooperación, Competencia

Los juegos presentan como componentes la cooperación y la competencia, que también son características distintivas de los seres humanos. La sociedad marca la tendencia a exaltar al más capaz, fuerte, inteligente, hábil, ubicándolo en forma prioritaria en demerito de quienes no alcanzan estos parámetros, provocando una competencia discriminadora.

Así como la competencia es propia del ser humano y permitió con el transcurso del tiempo su evolución y desarrollo, también es cierto que la cooperación modeló este desarrollo y evolución, por medio del trabajo asociado y mancomunado.

Tomaremos un ejemplo para analizar cómo la cooperación y la competencia conviven, manifestándose una u otra en forma acentuada de acuerdo a la interacción que se provoca con el medio ambiente-afectivo en que se desarrollen las acciones:

Colocado un aro en forma horizontal por medio de un gancho en la pared, formemos parejas que compartan una pelota, tratando de embocar esta en el aro. Los integrantes de esta pareja deberán establecer de qué manera realizarán las acciones, cuántos lanzamientos tendrá cada uno, cuál será el espacio de juego, de qué manera lanzarán, cuánto valdrá cada lanzamiento cerrado, si habrá acciones anteriores o posteriores al lanzamiento.

El medio ambiente se encuentra preparado, niñas y niños explorarán posibilidades, recurriendo a los esquemas que tengan incorporados con anterioridad. Espontáneamente veremos acciones cooperativas, alcanzarse la pelota, mencionar cómo logran embocar y al mismo tiempo podremos observar cómo compiten, contando qué cantidad de aciertos logra cada uno, quién realiza mejor los lanzamientos, quién lo realiza más parecido a algún jugador de básquet conocido. Será fundamental el valor afectivo que le demos a este medio y a las

acciones que realicen niñas y niños, ya que si la consigna siempre se orienta a ver quién gana y no sólo en cada pareja, sino al que más veces logra embocar de todo el grupo, valorando a este niño o niña de forma muy diferenciada con el resto, los integrantes del grupo sentirán que solamente tendrán el afecto del docente alcanzando la mayor producción y destacándose por sobre los demás. Esto hace que el juego no sea placentero, que no se disfrute de él, y que tanto niñas y niños, como asimismo el docente, pierdan la oportunidad de lograr un intercambio que promueva adecuados vínculos socioafectivos.

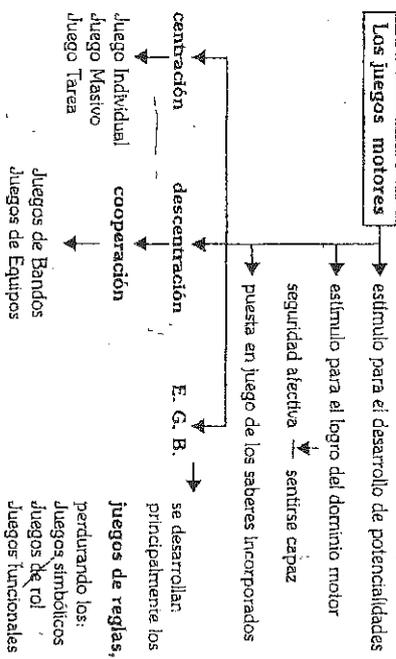
Al comprender la orientación que el docente debe dar, por medio de sus intervenciones verbales y también corporales, los alumnos se sentirán apoyados en sus descubrimientos, valorando la importancia de encontrar diferentes respuestas a las diversas situaciones planteadas, tendiendo a cotearlas y entriquecerlas con las de sus compañeras y compañeros.

La presentación de situaciones cambiantes, de creciente complejidad, a partir de variables que tomen en cuenta:

- El espacio de juego, no sólo como totalidad aro con el significado que toman los subespacios (áreas, arcos, aros, redes, líneas).
- La utilización que hacen del espacio los jugadores en las acciones que realizan, solos y en relación con sus compañeros y los jugadores del otro equipo.
- El ajuste motor de las habilidades necesarias para participar del juego.
- Las reglas que se establezcan, con la participación comprensiva de los jugadores.
- La comunicación y la contradicción, teniendo en cuenta la interacción motriz de cooperación y la interacción motriz de oposición.
- Los elementos que se utilicen durante los juegos.
- El acento que pongan los juegos sobre el desarrollo de las capacidades condicionales.

Niñas y niños estarán permanentemente interactuando con los juegos, con sus compañeros y docentes. Ello logrará estimular la creatividad, espontaneidad y expresión por medio del juego y el movimiento.

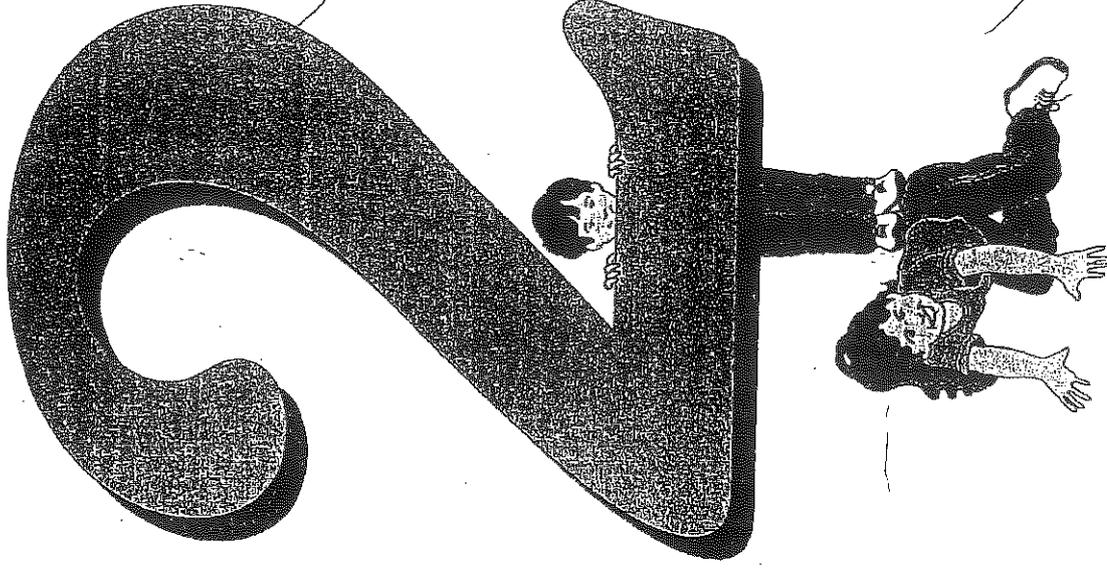
En el siguiente esquema podemos observar cómo los juegos motores permiten la estimulación del ser en su totalidad, cuáles son los juegos que son posibles de ser planteados de acuerdo a los períodos de concentración o descentración y cuáles tienen relación directa con la E.G.B.



Es necesario relacionar estos conceptos con los diferentes ciclos de la E.G.B., ya que su implementación debe tomar en cuenta las características propias de cada etapa evolutiva, por ello también dentro del primer ciclo diferenciaremos a 1º año, de 2º y 3º a los cuales mantendremos juntos, tal como está planteado en los ciclos de la E.G.B., al igual que el 2º y 3º ciclo.

La relación se establecerá teniendo en cuenta también los diferentes tipos de habilidades que se desarrollan al jugar los diferentes juegos (En el capítulo 4 se profundizará el tema).

CAPÍTULO



El juego

Introducción

El juego es la manifestación más libre de la personalidad del ser humano; jugar es sinónimo de vida y de crecimiento, de allí que la educación moderna lo contemple como uno de sus elementos distintivos, entendiendo que con la ausencia del mismo en sus proyectos y realizaciones, se le sustraer un aspecto antropológico indispensable a la evolución del ser humano, y como consecuencia, no le permite alcanzar su realización plena.

El juego no sólo forma parte de la vida del niño: todo el mundo juega, o debería jugar, ya que jugar es divertirse, recrearse, comunicarse con los demás.

Por esta misma razón, no puede decirse que sus alcances están relacionados con un determinado momento evolutivo; por el contrario, trascienden cualquier intento de reduccionismo y van de la mano con el crecimiento de la persona como ser íntegro.

Para ir acercándonos a la delimitación del fenómeno lúdico desde un plano teórico, es conveniente aclarar que tal tarea no es sencilla de realizar, ya que hay muchas opiniones al respecto, las cuales mencionan distintas cualidades y propiedades que lo caracterizan, complementando así el concepto, pero sin llegar a darlo por cerrado.

En cambio, si resulta fácil reconocerlo en la práctica, cuando se está llevando a cabo.

Basta con observar simplemente un recreo en la escuela, un grupo de chicos en una plaza, o una jornada abierta al aire libre donde aparece una pelota y se acercan voluntariamente chicos o adultos diciendo: "¡alta uno para jugar!", para constatar el hecho que está teniendo lugar.

Si nos remitimos al pasado, veremos que el concepto de juego ha sido entendido de diferentes maneras por los distintos pueblos de la antigüedad. Por ejemplo, para los griegos significaba "hacer chiquilladas"; para los hebreos era cuestión de "brona o risa"; para los germanos era algo parecido a un movimiento pendular que producía placer. Son los romanos los primeros que hablan de "ludo" como alegría y jolgorio. Posteriormente, el concepto "juego" comenzó a tener un significado similar entre todos estos pueblos mencionados, aludiendo entonces al sentido de "un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo, proporcionando placer y satisfacción".⁽¹⁾

Aún hoy en día los vocablos "juego", "juguete" y "jugar" tienen muchas acepciones. Hilda Canaque, autora que ha abordado el terreno del juego partiendo de la reflexión de los aportes ya existentes, señala "...que, en 1990, no existe en el mundo occidental una teoría completa y universalmente aceptada sobre el juego".⁽²⁾ En general, se acepta la palabra "juego" empíricamente con el significado de entretenimiento o diversión: "juguete", como objeto para jugar; y, "jugar" tomado en forma más amplia, creativa y con claras connotaciones de divertimento. Nosotros trataremos de esbozar la problemática del juego retomando los pilares más importantes del gran abanico que lo caracteriza, pero se hará hincapié en los fundamentos de una perspectiva educativa, acercándonos a un análisis sociomotriz, abordándole que aún no ha sido ampliamente explorado.

Dado que muchos autores ya han trabajado el tema, haremos un breve recorrido sobre el legado que los mismos nos han dejado, para luego exponer hacia el final del capítulo nuestra propia cosmovisión al respecto.

(1) Elomina, D.,
Psicología del juego.

(2) Canaque, H.,
Juego y vida.

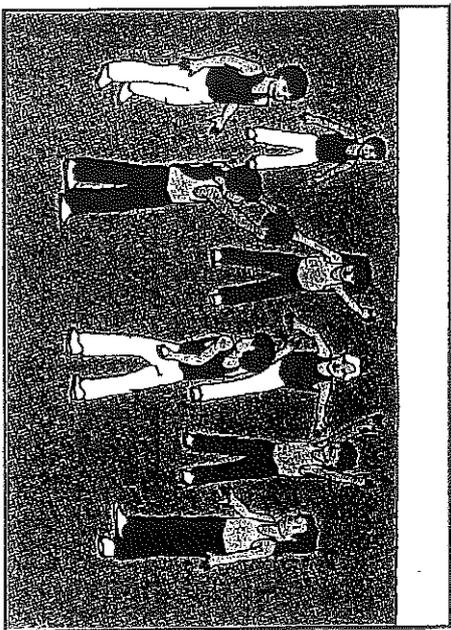
2. 1. Aportes y reflexiones en torno del concepto de juego

Continuando con lo expresado anteriormente, y sosteniendo que el hecho de "poder jugar" es un indicador de salud, especialmente en niños, para quienes esta actividad se traduce en su razón de ser, iniciaremos una aproximación más concreta al camino de una delimitación de este concepto.

Tomando como referencia la primera obra que trata en especial el tema del juego, aparecida en Holanda en el año 1938, a saber, *Homo Ludens* de Johan Huizinga,⁽³⁾ podemos decir que la misma es la primera en la que se planteó el tema de manera sistemática. En ella, el autor delimitó el juego, esbozó sus características esenciales, analizó la presencia del mismo en el desarrollo de las distintas actividades que desde antiguo se realizan en los pueblos (danza, dibujo, pintura, música), y destacó la importancia del vínculo establecido entre cultura y juego.⁽⁴⁾

Huizinga menciona entre las características del juego el hecho de ser una acción o una actividad libre y voluntaria, que pertenece a la esfera de lo imaginario, que se lleva a cabo dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, según una reglas arbitrariamente aceptadas, que es complementaria imperfecta y provista de un fin en sí misma, que está acompañada de sentimientos de tensión, alegría y de una conciencia de ser distinto, de otra manera que difiera de lo habitual y de lo cotidiano.

De esta definición emergen claramente cuatro elementos indispensables para determinar cualquier tipo de conducta relacionada al juego e indispensables para su puesta en marcha: libertad, espontaneidad, placer y satisfacción en sí misma.



Veinte años después de haber sido publicada la obra de Huizinga apareció un nuevo abordaje sistemático realizado sobre la problemática del juego por parte de Roger Caillois,⁽⁵⁾ plasmado en su obra *Teoría de los juegos*, publicada en Francia en el año 1958.

Para poder tener un panorama más concreto en nuestro campo es indispensable analizar los elementos estructurales del juego. Tomaremos como guía el planteo realizado por Roger Caillois⁽⁶⁾, quien lo define como una actividad:

(3) Huizinga, J.,
Homo Ludens.

(4) Huizinga, J.,
Homo Ludens.

(5) y (6) Caillois, R.,
Teoría de los juegos.

1. Libre, en la que el participante no puede ser obligado a realizar ninguna acción, sin que se pierda el sentido de diversión atractiva y gozosa en sí.
2. Separada, en tanto es una actividad enmarcada en límites de tiempo y espacios concretos, establecidos de antemano.
3. Incierta, teniendo un desarrollo imposible de prever, con un resultado imprevisto, quedando en manos del participante tanto la iniciativa, como su posterior accionar.
4. Improductiva, su desarrollo no puede generar ningún tipo de riqueza, no debe crear bienes mensurables económicamente, salvo transferencias a los propios jugadores por el mero hecho de compartir, debiendo finalizar la actividad con el mismo sentido de su inicio.
5. Reglamentada, pero con posibilidades de instaurar legislaciones propias del momento, compartidas y discutidas por todos los participantes.
6. Ficticia, acompañada con un marco de realidad en su desarrollo, pero con un claro momento de irrealidad, en relación a la vida ordinaria.

Estas afirmaciones, aceptan modificaciones en relación al valor que se le otorgue a cada una, respetando los verdaderos intereses y necesidades del grupo o de la persona inmersa en el juego.

Haciendo un simple análisis, vemos que es muy difícil encontrar en el juego habitual de la escuela estos elementos en su esencia pura, ya que por lo general, en los establecimientos educativos, tanto como en los clubes, se institucionaliza el juego de manera tal que prevalece su sentido ulterior, es decir el producto final, al de su verdadera esencia. Es un ejemplo característico de lo que acabamos de mencionar el abordaje de los juegos deportivos, donde recién satisfacen al docente cuando han tenido una práctica regular por parte de los alumnos, motivo por el cual éstos están en condiciones de alcanzar las metas a las cuales aspira el docente, las que, en general, no coinciden con las necesidades de su alumno.

Para que lo expuesto en el párrafo anterior no ocurra, y por lo tanto, la ejercitación técnica no supere, ni se superponga a los objetivos lúdicos de la actividad propuesta, el docente debe reconocer los atributos propios del juego y utilizarlos en su diario accionar, sin olvidar que la esencia del juego no debe buscarse en sus resultados objetivos, sino en su expresión como conducta humana.

Por último citaremos la definición de Florencio Escardó quien, como podrá cotejarse en el Capítulo 5, sintetiza la postura esgrimida por Jean Piaget: "El juego comienza por ser en el bebé una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones"⁷.

Es importante ser concientes de que la esencia del juego no debe buscarse en sus resultados objetivos, sino en su expresión como conducta humana.

(7) Cañique, H. "Juego y vida"

2. Función psicosocial del juego

Cada uno de los autores que trabajó la problemática del juego le adjudicó al mismo distintas funciones sociales.

Al referirnos a las funciones del juego, retomamos lo señalado por Hilda Cañique, quien entiende que "son aquellos ejercicios o acciones vitales que el mismo promueve "per se" en el transcurso de su desarrollo"⁸ y que le permiten al niño desarrollarse integralmente.

A modo de ordenamiento, presentamos el siguiente cuadro, con un análisis de las funciones que nos parecen más significativas, y que con su simple lectura nos permitirá entender que a través del juego se posibilitan aprendizajes de distinto orden, facilitándose así las relaciones sociales, dentro de un marco de placer y alegría.

FUNCIONES DEL JUEGO					
Permite representar la vida real en un espacio creado para la creación de la experiencia y el descubrimiento.	Permite regular las tensiones y trabajarlas en situaciones de juego.	Estimula el desarrollo de la personalidad y el aprendizaje.	Favorece la conexión del individuo con otras situaciones de la vida.	Desarrolla la conciencia sobre el llamado a la acción.	Permite reducir el impacto de las fracasos y de los errores.

2. 3. Teorías respecto al juego

Antes de presentar las distintas teorías acerca del juego, es necesario aclarar que para la formulación de las mismas, lo que se tiene en cuenta es la pregunta acerca de por qué juega una persona. A partir de allí, entonces aparecen los distintos intentos por responder a tal interrogante, los cuales han sido agrupados en distintas teorías de acuerdo al fundamento subyacente a las mismas.

Estas formulaciones de las que se nutren las teorías, surgieron a lo largo del tiempo, en una búsqueda de aproximación al interrogante que planteamos anteriormente. Veremos, pues, que todas ellas no hacen sino completar este gran espectro, ya que ninguna de estas teorías resuelve, por sí sola, lo complejo del planteo.

En consecuencia, en virtud de los distintos puntos de vista plantearemos el siguiente análisis, ya realizado por otros autores (Ver la bibliografía): a) teorías del conocimiento; b) teorías educativas; c) teorías biológicas; y d) teorías sociales.

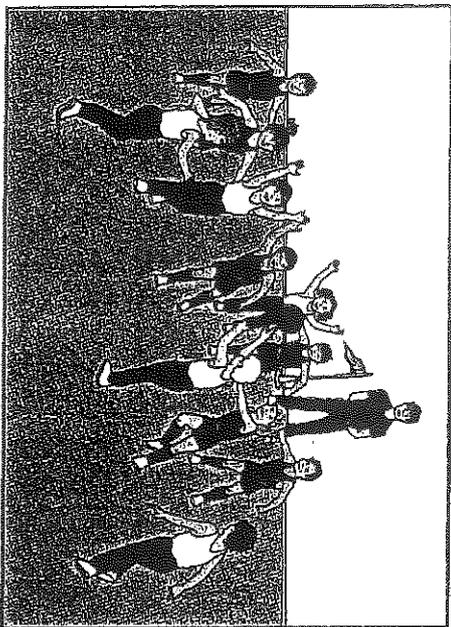
(8) Cañique, H. "Juego y vida"

a) **TEORÍAS COGNITIVAS:** son las que nos hablan del juego como medio posibilitador de aprendizajes variados.

b) **TEORÍAS BIOLÓGICAS:** sostienen que el niño necesita jugar porque tiene un plus de energía y una pulsión interna hacia el movimiento, que tiene que canalizar de alguna manera.

c) **TEORÍAS EDUCATIVAS:** afirman que es importante jugar para rememorar situaciones primitivas del ser humano, o tratar de modificar y encauzar los instintos primitivos que tiene el hombre.

d) **TEORÍAS SOCIALES:** nos dan cuenta, de que se juega, para comunicarse con los demás.



CUADRO DE LAS TEORÍAS DEL JUEGO

TEORÍAS COGNITIVAS EL JUEGO ES APRENDIZAJE	TEORÍAS BIOLÓGICAS EL NIÑO JUEGA PARA LIBERAR ENERGÍA	TEORÍAS SOCIALES EL NIÑO JUEGA PARA SOCIALIZARSE CON LOS DEMÁS	TEORÍAS EDUCATIVAS "EL NIÑO JUEGA POR ATAVISMO, POR CURIOSIDAD, ESTO ES LO QUE LE DA EXPERIENCIA"
<p>Plagati: Teoría Psicoanalítica "El juego es la imitación con parte del desarrollo de la inteligencia"</p> <p>"El juego es la asimilación de lo real al yo" (face de algo desdoblado, algo conocido).</p> <p>Analés: Significatividad "El juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos en sus alumnos".</p>	<p>Describe: Teoría del instinto "El juego es el instinto que como todos los demás produce estado agradable o desagradable, según sea o no satisfactorio".</p> <p>Bühler: Teoría estética "El placer funcional es un concepto nuevo. Toda actitud proporciona placer por sí sola, independientemente del resultado. El placer sirve de estímulo para nuevas acciones". "El animal trabaja cuando conoce de algo y juega cuando no sabe de algo y sólo una condición de la existencia del placer estético. El juego es una actividad estética".</p> <p>Spaengler: Energía suprema "El juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso".</p>	<p>Grupos: Ejercicio preparatorio "El juego es un ejercicio de preparación para la vida serio".</p> <p>Stern: Completa las ideas de Gross "El valor que desempeña la imitación en el juego".</p> <p>Baviam-Dilk: El juego con otro "El juego es siempre con algo u otro... el juego es siempre juego con algo, pudiendo ser los jugadores denominados objetos de juego. El juego no es simplemente ejercicio; en él aparece lo nuevo. Es la vida, el establecimiento de nuevas formas de organización de la conducta".</p> <p>Wandl: Trabajo-juego "El juego nace del trabajo pero siempre finalidad útil y hace que sea agradableísimo resultado que acompaña al trabajo. En el hombre, es el juego la reconstrucción de una actividad que destaque su contenido social, su forma y las normas de las relaciones sociales".</p> <p>Vygotski: Socialización "El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y a través de él llega a conocerse a sí mismo y a los demás".</p>	<p>Hall: Atavismo "Los juegos son rudimentos de las actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad".</p> <p>Britten: Encuentro "En el hombre es donde el hombre se encuentra a sí mismo".</p> <p>Mac Donnell: Instinto modificado "En el juego los instintos son modificables y expresados de una manera diferente que si el individuo actúa con fines serios".</p> <p>Nelsohn: Desarrollo "En el hombre auténtico siempre hay un niño que quiere jugar".</p>
<p>Chatseau: Introducir el concepto de gozo moral, donde hay un plan determinado con reglas severas. "El juego es autoafirmación... cumple con una función social... Todo juego es una prueba de voluntad, escuela de comportamientos voluntarios, escuela de personalidad... autoafirmación y autoperfectamiento".</p>			

No podemos referirnos al juego sin dejar de mencionar a Erik Erikson, quien, si bien no elaboró una teoría al respecto, en su capítulo "Juguetes y razón", de su obra *Infancia y sociedad*, en el año 1.968, marcó la vital importancia del mismo en los primeros años de vida del niño, en su camino hacia la socialización⁹⁾.

El mencionado autor distingue tres fases sucesivas en la evolución de los juegos infantiles:

1- AUTOESFERA 2- MICROESFERA 3- MACROESFERA

1) Autoesfera:

En este momento el niño explora sensaciones extero o interperceptivas relacionadas con su cuerpo o con las personas que se ocupan de sus cuidados corporales.

2) Microesfera:

En esta etapa, el niño utiliza distintos juegos representativos a través de los cuales exterioriza su fantasía. Constantemente interrumpido en sus actividades lúdicas, devuelto a la atmósfera en un momento regresivo, el niño rehace las funciones de su "yo" en la microesfera.

3) Macroesfera:

Cuando alcanza esta etapa, el niño ya está en condiciones de iniciar sus relaciones de intercambio con los adultos y está, por lo tanto, abordando su proceso de socialización.

Erik Erikson trata de mostrar cómo interviene el adulto en el juego del niño y qué significación le atribuye éste a sus relaciones con el adulto.

Algunos adultos consideran que el niño no está ocupado en "tareas serias" cuando juega. El juego es la actividad del "no trabajo"; por lo tanto, el niño sólo tiene derecho a jugar cuando ha finalizado con sus tareas escolares. Esto que acabamos de mencionar lo vivimos diariamente en todos nuestros establecimientos educativos.

Hay que entender, en cambio, que el juego es una forma de relación con el adulto, y que expresa no sólo la posibilidad que tiene el niño de oponerse a su dependencia y de adquirir así cierta autonomía, sino que también puede simbolizar una relación, positiva, puede en definitiva ser una de las formas más variadas y constructivas de relación con el adulto.

El estudio del juego en el niño considerado desde el ángulo del aprendizaje de las funciones sociales lo muestra como un factor importante en el fenómeno de la transmisión de la cultura.

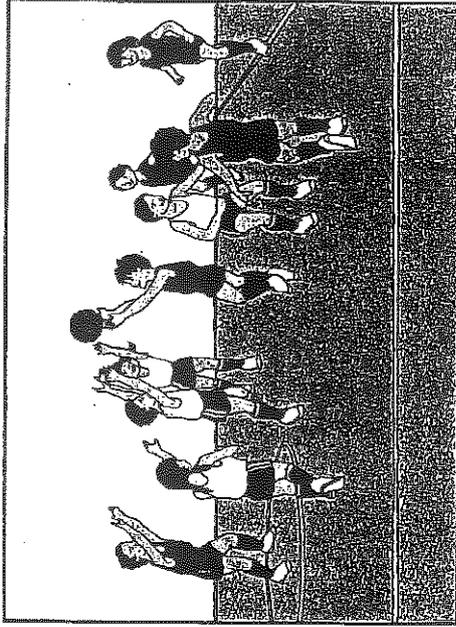
Winnicott sostiene que "el juguete es un objeto de transmisión hacia la cultura ... los juguetes hablan de los sentimientos, cuando todavía la mente no se ha abierto a la razón"¹⁰⁾.

⁹⁾ Erikson, E., *Infancia y sociedad*.

¹⁰⁾ Winnicott, R., *Juego y realidad*.

2.4. Posibles clasificaciones del juego

Tal como ocurre con las teorías, y con las definiciones acerca del juego, nos encontramos con que diversos autores enfocan el tema, planteando alternativas diferentes. Por esta motivo, nos permitimos sugerir que debemos conocer las distintas propuestas, pero utilizar de ellas la que esté más relacionada a nuestra problemática y a nuestras necesidades, sin encasillarnos en ninguna en particular si no cumple con las características que presenta nuestro grupo. No hay que olvidar que un mismo juego puede colaborar en el desarrollo de distintos aspectos de la conducta motriz y contribuir al logro de diversos objetivos formativos educativos.



Lo importante es tener claro a quien va dirigida nuestra propuesta en relación a su nivel evolutivo (niños, adultos, tercera edad, etc.); al ámbito de desarrollo (escolar, comunitario, deportivo), y dentro de qué tipo de educación (formal, no formal o informal).

No olvidemos que ustedes serán los que van a sugerir y orientar la propuesta lúdica, de acuerdo al diagnóstico que hayan realizado, siendo imposible desde nuestra parte, tener un alto porcentaje de eficiencia en la sugerencia, si no conocemos detalles que sólo el propio docente maneja. En consecuencia, si bien los juegos pueden ser multifuncionales, se debe apuntar a acentuar los aspectos que necesita el grupo en cuestión, acorde a los objetivos planteados y por sobre todo, a las necesidades de los participantes.

Manteniendo una coherencia con lo argumentado, y sólo a modo de marco referencial, ofreceremos distintos planteos del tema, con punto de vista variados, y en el capítulo de los juegos (práctico), pondremos a consideración nuestra propuesta.

a) Según diversos autores

b) Según diversos criterios para su aplicación

Siguiendo en este caso la propuesta realizada por Eugenia Trigo Aza, ⁽¹¹⁾

⁽¹¹⁾ Trigo Aza, M. E., *Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física*.

a) SEGUN DIVERSOS AUTORES

<p>ALFRANDE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espiritivos - Simbólicos - Cognitivos - Grupales 	<p>CAILLOIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia (Juegos deportivos) - Azar (Juegos de Azar) - Simulacro (Juegos de teatro) - Vértigo (Juegos de danza)
<p>HUGO Y ERIKA DOBLER:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos callejeros - De carrera - De balón - De fuerza y agilidad 	<p>Juegos deportivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De arco - cesto y marcas - De rebote - De pelota - Al blanco y de deslizamiento <p>Juegos menores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De ejercitar los sentidos - En el agua - Campesinos - Hogareños
<p>JORGER GOMEZ:</p> <p>a) Juego individual o en grupo reducido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicio físico - Carrera - Juegos de fundamentación - Juegos aplicados - Mini deporte individual 	<p>b) Juegos grupales o de conjunto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos grupales - Juegos grupales con fundamentos y/o ritmos - Juegos por bandos - Juegos de roles - Juegos de competencia por grupos con fundamentos - Juegos de persecución y captura a otros - Juego con hindes, cefalópodos, con conector, persona - Juegos de fundamentación - Juego aplicado - Mini deporte o deporte reducido
<p>MOYLES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Físicos - Motor grueso - Motor fino - Psicomotor 	<p>Intelectuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lingüístico - Científico - Simbólico - Matemático <p>Social Emocional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terapéutico - Repetitivo - Comprensivo
<p>DIAGEL WATSON:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De percepción - Simbólico - Regulado 	
<p>VAN DER KOOIJ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De repetición - De imitación - De construcción - De agrupación 	

b) SEGUN DIVERSOS CRITERIOS

<p>Según el grado de participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impuestos - Propuestos - Creados - Dirigidos - Orientados - Llores 	<p>Según el grado de participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuales - En pareja - En trios - En pequeños grupos - En grandes grupos
<p>Según la energía desarrollada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muy activos - Activos - Intensidad media - Poca intensidad 	<p>Según el grado de intervención:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eliminación progresiva - Participación local - Intervención parcial - determinada - Intervención libre - indeterminada
<p>Según la dimensión social:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuales - De grupo - De equipo 	<p>Según el tipo de habilidad motora comprometida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ganar - Correr - Saltar - Lanzamiento - recepción - Transporte - Equilibrados - Empuje - tracción - Apoyos - rolidos <p>Combinaciones:</p>

Según el efecto a Lograr

- Sensoriales
- Motores
- Desarrollo anatómico - desarrollo orgánico
- Gestuales
- Lingüísticas
- Matemáticas
- Expresión plástica
- Expresión musical
- Científicos
- Interdisciplinarios

Según la dificultad motriz

- Dominio del tiempo
- Dominio de los desplazamientos
- Dominio del espacio
- Dominio del objeto
- Relaciones de elaboración y posición
- Combinación de habilidades

Según el lugar

- Interior
- Patio
- Campo
- Playa

Según el material

- Materiales de gimnasio (Colchonetas - Aparatos, etc.)
- Materiales varios (Pelotas - Cintas - Sogas - Cuerdas - Aros - Bastones, etc.)
- Materiales no convencionales (Neumáticos - Materiales de descarte, etc.)

Aquí queda abierta la propuesta para sumar con su aporte nuevos elementos a esta clasificación.

2. 5. Contenidos

Acorde a lo planteado, un verdadero juego cumple múltiples funciones y objetivos, pero lo que determina su verdadero desarrollo es su contenido, es decir su por qué.

Sumándonos a la postura planteada por los Contenidos Básicos Comunes, de la Ley Federal de Educación, desde un aspecto psicomotor (Jean Le Boulch) y socio-motor (Partebas) con respecto a los juegos motores, sugerimos el siguiente encuadre:

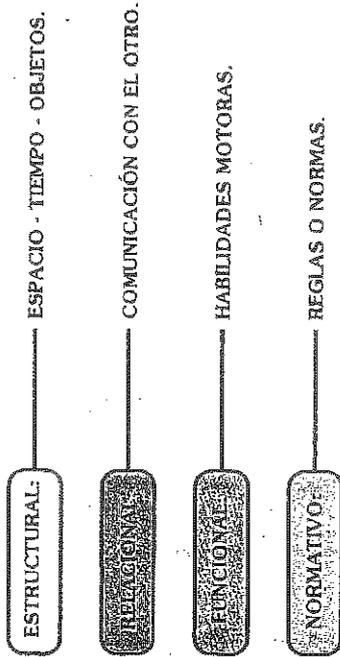
1) Estructural: Con relación al espacio - tiempo y los objetos. En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio - temporal y por consiguiente, su práctica en los primeros tramos de la etapa evolutiva contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.

2) Relacional: Con relación a lo socio - afectivo y la sociomotricidad. El aspecto socializante del juego y la comunicación con el otro.

3) Funcional: Con relación al tipo de movimiento o función, a la dificultad motriz. Se refiere a las capacidades motoras: Condicionales o de la condición física y coordinativas.

4) Normativo: Con relación a las reglas o normas. Aceptar la regla, las normas, las decisiones, el respeto y la tolerancia hacia los compañeros y adversarios; aceptar la derrota, establecer relaciones de amistad y afecto entre los componentes del juego (adversarios eventuales y compañeros). De acuerdo a donde pongamos el acento será el contenido a desarrollar, pudiendo ser en muchos o casi todos los casos más de una la temática utilizada.

CONTENIDOS DE LOS JUEGOS



2. 5. Aspectos didácticos a tener en cuenta

La didáctica, como una de las ciencias de la educación, se ocupa de analizar y proponer los modos operativos para que se concreten las propuestas teóricas que provienen de la pedagogía y del resto de las ciencias que se ocupan de realizar sus aportes específicos para dar la fundamentación, la comprensión y el desarrollo de los fenómenos propios a la educación.

En consecuencia, la propuesta didáctica aplicable al juego motor deberá tener acento en propiciar situaciones problema, que el niño deberá resolver eficazmente, buscando, explorando, experimentando con la base de su propio acervo motor disponible; en definitiva, "jugando" a encontrar nuevas soluciones, destacando que permanentemente el docente será "guía" de este proceso.

De este análisis se desprende que el proceso educativo implícito debe contener para su éxito ciertas consideraciones didácticas aplicables a distintas situaciones que permanentemente emergerán en la actividad lúdica. Si nos remitimos puntualmente al juego en la escuela, la institución escolar es la que debe instrumentar procedimientos precisos, que respondan a los lineamientos de la didáctica, desde la formulación de los objetivos, con su correspondencia en los contenidos, llegando a la propuesta concreta (actividades), todo enmarcado con sus métodos correspondientes.

Volviendo puntualmente a los juegos motores, los cuales hoy se encuentran organizados dentro de los bloques de contenidos que se presentan y desarrollan para cumplir con los objetivos curriculares de la E.G.B., pretendemos acercar aquí propuestas y sugerencias didácticas prácticas, como un intento de ajuste en su parte teórica acerca de métodos a utilizar en relación a las propuestas concretas de aprendizaje.

Charemos a Chiaparedo: "Permitir jugar a los niños y facilitar sus experiencias individuales y colectivas; es una tarea esencial del educador". Como docentes no debemos minimizar la acción formativa que nos proporciona el juego, ni permitir que se reduzca a tareas "no serias". Imprimiéndole en cambio, una cuota de esfuerzo o de satisfacción por el logro o la autosuperación, fomentando el aspecto creativo que emerge en cada situación.

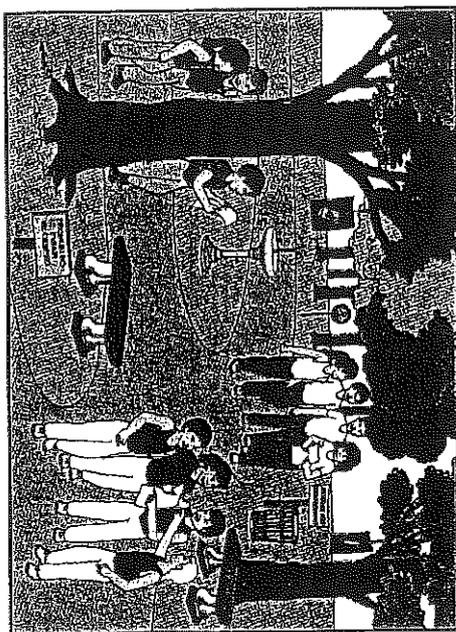
Piaget, afirma que "las normas del juego aceptadas por los participantes del mismo grupo cumplen un papel esencial en el desarrollo social del niño, con la condición de que no se la viva como una coacción impuesta por el adulto". De esto se desprende que en nuestra acción como docentes, es importante permitir que el niño experimente la libertad al jugar para que además pueda, como se indica en el capítulo 1, co-construir el juego.

En la actividad lúdica se interpreta, se asimila, se va estimulando la función cognoscitiva, a través de la obtención de nuevos conocimientos. El docente dispondrá de una gama de juegos, no sólo motores, sino de roles creadores, dramatizaciones, que sirvan también de medio para la educación moral, intelectual y estética de los niños como forma de corripir un desarrollo integral. Estas acciones se podrán utilizar en la escuela los días de lluvia, en espacios pequeños o cerrados, o en actividades campamentales, colonias de vacaciones, tanto en la educación formal como no formal.

Estimulamos de esta forma el desarrollo integral de la persona: lo intelectual, el lenguaje, la imaginación, la socialización y los juicios críticos, apuntalando una necesaria escala de valores que vayan desde la niñez, a mejorar la sociedad toda, en un futuro no muy lejano.

Todos los problemas y discusiones que se susciten entre los niños y jóvenes en el proceso del juego contribuyen a ampliar el horizonte de los mismos, a profundizar el interés por los conocimientos del mundo circundante.

Al referirnos a la Educación Física por supuesto, los juegos motores constituyen un medio insustituible para el crecimiento y la maduración de niños y jóvenes, pero no solamente debemos propiciar una respuesta motriz, sino la participación de todas las funciones humanas, tal como lo señalamos anteriormente. La práctica habitual del juego desarrolla en los niños actitudes y hábitos del tipo cooperativo y social basado en la solidaridad, la tolerancia y el respeto, lo cual es una forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural.



De todo esto se desprende la importancia de los aportes pedagógicos y didácticos respecto al juego; desde sus formas más simples hasta las deportivas, como elemento fundamental en las clases de Educación Física, en la niñez, en la juventud, en el deporte popular, o en el alto rendimiento, es, en definitiva, fuente de dicha y felicidad; medio y elemento favorable en la educación.

Las consideraciones básicas para lograr el éxito de un juego se tendrán en cuenta para su aplicación, tanto con niños del 1º ciclo (5-7-8 años) como del 2º ciclo (9-10-11) y asimismo con los del 3º ciclo (12-13-14 años), sabiendo que hay criterios que el docente apuntará con mayor insistencia según el ciclo y el grado de especificidad de la etapa evolutiva a tener en cuenta.

Es importante señalar que permanentemente se observan dificultades dentro de la clase de Educación Física, que se puedan agrupar en estas dos consideraciones:

- el docente no tiene una vivencia personal en actividades lúdicas, con gran contenido participativo, con riqueza de movimientos y por sobre todo donde no se lo haya estimulado para brindar sus aportes a la situación que se iba a desarrollar; o bien
- posee poca experiencia en el manejo de situaciones provocadas por la dinámica que emerge de estas propuestas, tan diferentes de juegos de sala o de competencias que simple y lamentablemente se rigen por un fuerte grito o un silbatazo.

Planteado el problema, es nuestra obligación buscar soluciones. Como sabemos es mucho más complejo cambiar enseñanzas adquiridas, que explicar algo nuevo; más aún con adultos, pero es necesario afrontar el desafío, tratando de participar con el grupo en primera instancia, con la familia, o con los amigos dejando nuestro rol directista, para ingresar en el mundo de lo participativo, de disfrutar "el simple jugar".

El segundo punto está íntimamente relacionado con el anterior, siendo de más fácil resolución, ya que se puede recurrir a material teórico que aborda este tema y con un real interés profesional al respecto ir progresivamente aplicándolo a las clases diarias.

A continuación analizaremos una serie de aspectos didácticos concretos, que pueden servir de ayuda para la puesta en marcha del tema que nos ocupa. Estos temas se deben incluir en el diagnóstico inicial que debe tener toda propuesta seria, como ya analizamos debe ser "jugar".

Realizar un diagnóstico del grupo es muy importante: es anticiparnos y saber para qué está preparado el grupo en el momento que vamos a realizar el o los juegos. El diagnóstico es conocer de dónde partimos; es decir de qué saberes previos nos podemos tomar para crear situaciones problemáticas que provoquen nuevos aprendizajes. Esto también se puede lograr a través de los juegos, por lo tanto lo tendremos en cuenta en todos los ciclos, analizándolo desde un aspecto macro (instalaciones, materiales, etc.) y desde una microsituación (grupo, individualidades), por separado y en detalle.

1- Clarificar el o los objetivos: es común seleccionar un juego por su componente placentero o recreativo en primer término, ligado con la posibilidad de ser aceptado por el grupo de niños de acuerdo a la resonancia socioafectiva que produce.

Si bien este es un criterio válido, elegir un juego para ubicarlo en un momento de la clase de Educación Física sistemática significa también respetar otros criterios pedagógicos en los cuales ya hemos abundado suficientemente.

La elección del juego dependerá de el o de los objetivos que queremos alcanzar y del momento de la clase en el que nos encontremos. La buena elección nos facilitará la aprobación del mismo por parte del grupo. Recordemos que los juegos son medios de aprendizaje y pueden ser propuestas interesantes de actividades para alcanzar los objetivos finales deseados. Pueden ser específicamente para el logro de propuestas motoras o también de otra área, que conforman un desarrollo completo e integral de la personalidad.

Este aspecto se tendrá en cuenta en todos los ciclos.

2- Contar con una amplia gama y variedad de juegos: las clases se enriquecen notablemente y el docente ve facilitada su labor cuando conoce una variedad de actividades relacionadas con el tema que va a desarrollar, para no repetir siempre los mismos, es decir, para variar los estímulos respecto de los objetivos propuestos.

Supongamos que se ha propuesto como objetivo, "que los niños realicen pases y recepción con precisión" y sólo conoce dos juegos con pelota y tres o cuatro ejercicios individuales; ese objetivo se alcanzará en una forma precaria, ya que los niños no dispondrán del suficiente espectro de estímulos para poner en práctica sus capacidades coordinativas y en consecuencia, la habilidad implícita en el objetivo no tendrá posibilidad de desarrollo o evolución.

Sobre todo la variedad y novedad la tendremos en cuenta en el 1º y 2º ciclo, por las etapas evolutivas que éstos incluyen, aunque hasta los adultos disfrutan de nuevas propuestas.

3- Conocer las estructuras de los diferentes juegos: saber que existe un nivel y orden de complejidad de los juegos. No es conveniente presentar juegos con estructuras de alta complejidad si las dificultades previas no fueron suficientemente resueltas.

Este criterio se tendrá en cuenta especialmente en el 1º ciclo.

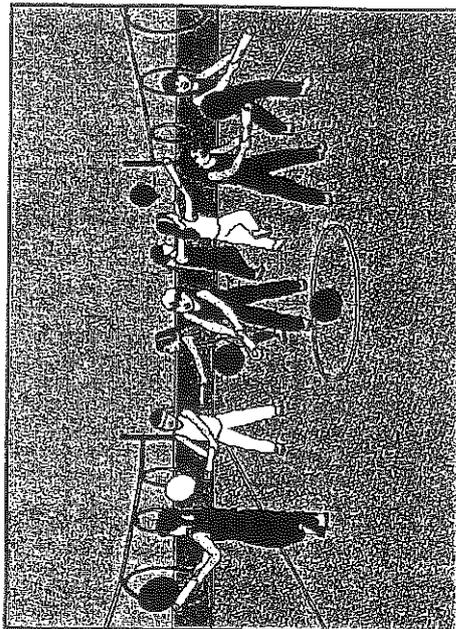
Es necesario que los juegos sean fácilmente aprendibles. El docente proporcionará explicaciones claras, breves y sencillas, no abondando demasiado en detalles minuciosos, permitiendo la creatividad del grupo. Las consignas serán las suficientes para una correcta interpretación del mismo, para que no haya lugar a dudas o dobles posibilidades de interpretación, que harán frustrar nuestra propuesta pedagógica. Los relatos demasiado largos hacen perder las expectativas del grupo, y por lo tanto, el interés inicial se diluye.

Este punto se tendrá en cuenta en todos los ciclos.

4- Diferenciar los niveles de complejidad: los niños en cada situación lúdica se enfrentan con tres dificultades básicas:

- el nivel de habilidad motora necesario para poder realizar el juego.
- la complejidad de las consignas y reglas organizadoras del mismo.
- el contacto con los demás que comparten la acción jugada.

Del equilibrio entre dichos factores, surge la posibilidad de contar con juegos apropiados y realizables:



5- Conducir los juegos con la dinámica adecuada: los juegos motores poseen una dinámica intrínseca propia, que los niños captan intuitivamente, más allá de la dinámica personal del docente para el desenvolvimiento de su propia labor.

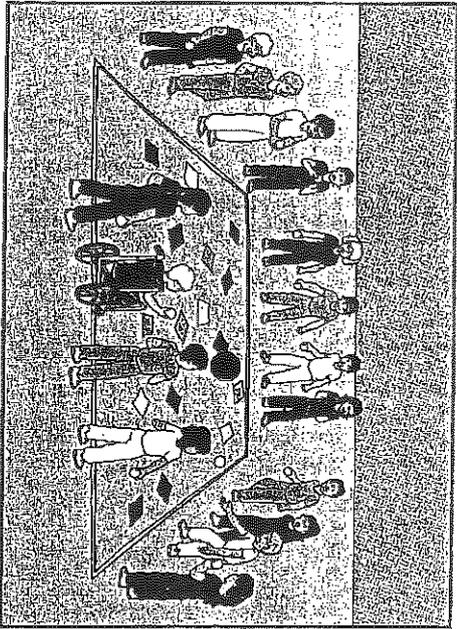
Un docente pausado, acostumbrado a un ritmo tranquilo, puede ser superado por un juego de persecución intenso, lo cual lo podría llevar a dar consignas como: "corran más despacio", "no se apuren tanto para agarrar a los compañeros"; a la inversa, un docente inquieto puede apoyar el juego con consignas justamente opuestas, que generarán un grado de excitación muy grande.

Ambas actitudes sólo sirven para quitarle al juego su ritmo natural, mientras la posibilidad de accidentes se acrecienta, ya que deben atender señales contradictorias que interfieren en sus percepciones y desplazamientos naturales.

6- Contar con las instalaciones y materiales adecuados: el docente deberá estar seguro que ha tomado todos los recaudos (trazado de marcas, dimensiones del patio de acuerdo al juego elegido, etc.) necesarios para realizar un control verdadero del juego, para que no fracase el mismo, o se produzca algún traumatismo por choque, debido a un juego de correr en un patio de dimensiones reducidas.

Los materiales deben ser de buena calidad, y funcionalmente aptos. En general existe descuido por el material necesario para la clase de educación física, no sólo en esos aspectos sino también en la cantidad.

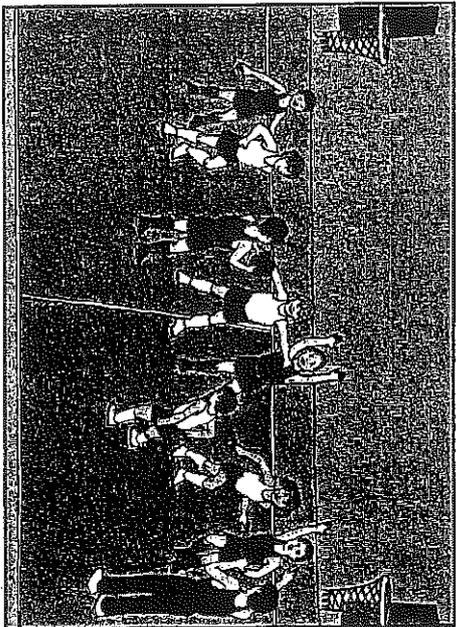
Es un criterio de suma importancia, por lo tanto se aplicará en todos los ciclos, como así también cuando trabajemos con adolescentes y/o adultos.



7- Evaluación del desarrollo de los juegos: Debemos tender a reflexionar sobre nuestra tarea al finalizar cada sesión de juego preguntándonos: si cumplimos con nuestros objetivos formativos y educativos en la selección previa, si incurrimos en errores metodológicos, si aprovechamos al máximo sus posibilidades y si haríamos modificaciones a consecuencia de lo obtenido en esta instancia.

También el criterio de evaluación es de fundamental importancia en todos los ciclos, dando oportunidad de participación a los propios alumnos.

En síntesis, sostenemos que es conveniente que en ocasiones el docente intervenga o participe activamente en los juegos junto a los chicos. En otras palabras, que se permita jugar y disfrutar junto a su grupo como otro jugador más, permitiendo el aporte de los niños para la modificación de algunas pautas.



Es principalmente en el primer ciclo donde el docente tiene que participar activamente de los juegos convirtiéndose en otro de los protagonistas. Por ejemplo en el juego "El Oso Dormido", posibilitando un contacto afectivo del grupo hacia él y creando un verdadero clima de placer.

Es importante permitir que todo el grupo exprese su propia opinión, valorando la participación tanto individual como grupal, erradicando las situaciones de agresividad, violencia y desprecio hacia los demás, jerarquizando la práctica del juego en sí y no en función del éxito o del fracaso. No tenemos que contar, por diversos que sean los propósitos didácticos del juego, la jovialidad y el buen humor de los participantes.

Finalmente, mencionaremos algunas de la consideraciones que creemos oportunas, para el desarrollo de los juegos motores:

Terreno de juego:

- Observar que el terreno de juego esté totalmente libre de obstáculos o elementos que puedan provocar accidentes.
- Delimitar el área de juego lejos de paredes, árboles, maseti, superficies vidriadas, etc., especialmente refugios o zonas de llegada.
- Marcar claramente las líneas y los refugios para que los niños se orienten más fácilmente.
- Diseñar los refugios amplios para que entren cómodos todos los niños.
- Pintar ciertas líneas en el patio de juego que sirvan para muchas actividades; le ahorrará tiempo y dinamizará sus clases.
- No marcar las líneas con trazos muy gruesos, tres o cuatro centímetros de ancho son suficiente.
- Pintar el contorno del terreno de juego y las líneas transversales de un mismo color. Los refugios con líneas punteadas y de otro color.

Material:

- Calcular exactamente la cantidad de elementos que necesita para cada juego.

- Revisar si todos están en buenas condiciones.

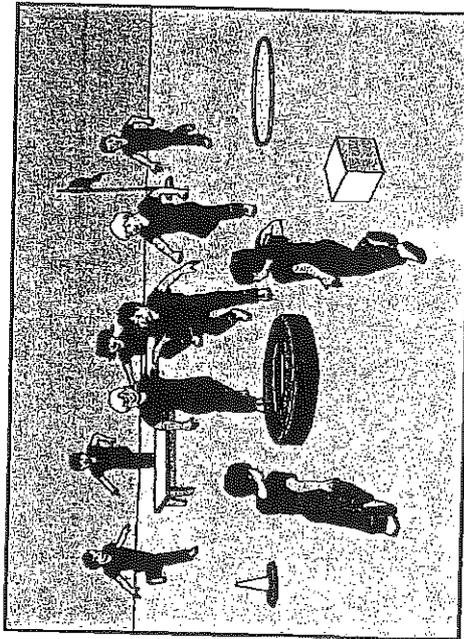
- Si no alcanzan los elementos para todo el grupo, no realizar el juego. Intentar ver si se puede modificarlo para que se utilicen elementos de manera compartida.

- No llevar a su clase de Educación Física sólo el material previsto; en muchas ocasiones se frustra una variante muy rica que surge en el grupo por no disponer de algunos otros elementos.

- Enseñar a sus alumnos a buscar por sí mismos el material en forma adecuada y a guardarlo en el mismo lugar. Por supuesto; ayudarlos, pero es parte de la tarea educativa la participación de los niños en la preparación y terminación de la clase o del momento de juego.

- Acostumbrarse a utilizar material no convencional, o a prepararlo en los días de lluvia si no tiene espacio para trabajar este tipo de elementos.

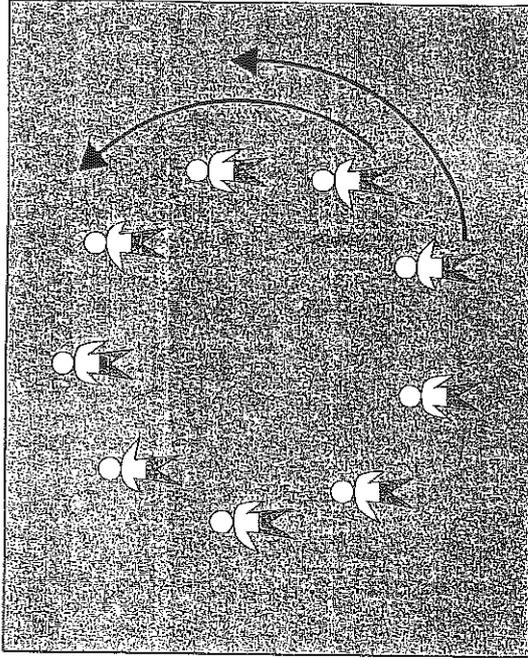
- A principio de año pedir a cada chico un material distinto, por ejemplo varones 1er. ciclo una bolsita, niñas bastones; 2do. ciclo botellas descartables de 2 litros con peso dentro (arena) bien tapadas y de ser posible pintadas de distintos colores (sustituto de los conos), caño plástico PVC para construir aros de 80 cm. de diámetro aproximadamente, etc.



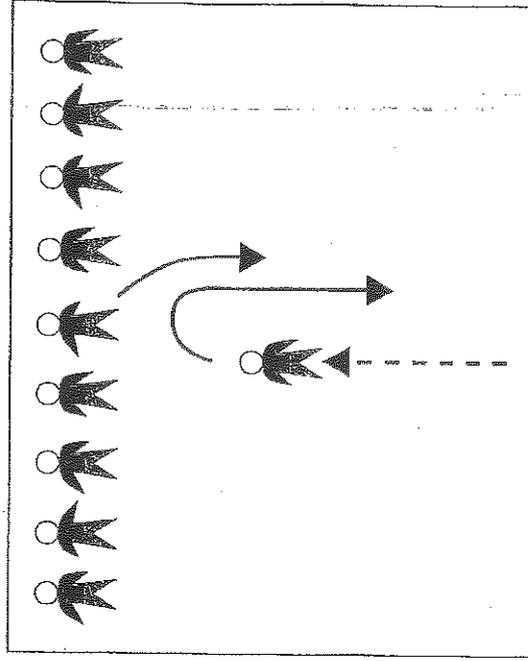
Organización de los niños para el juego:

JUEGOS GRUPALES CON FORMACIÓN:

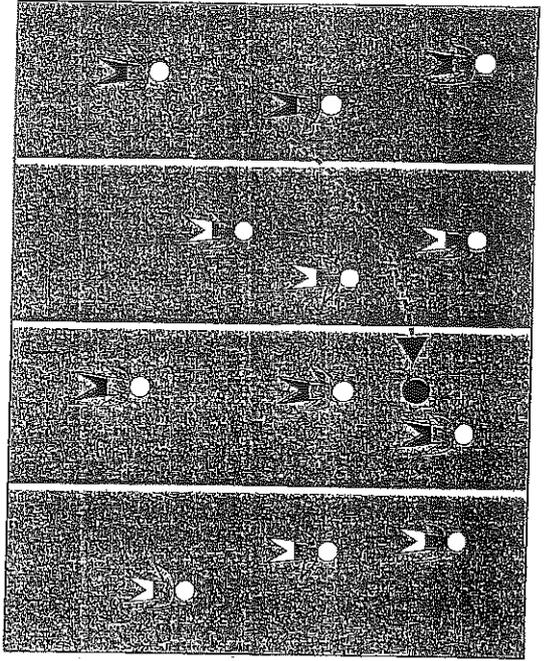
a) Juegos con formación en ronda



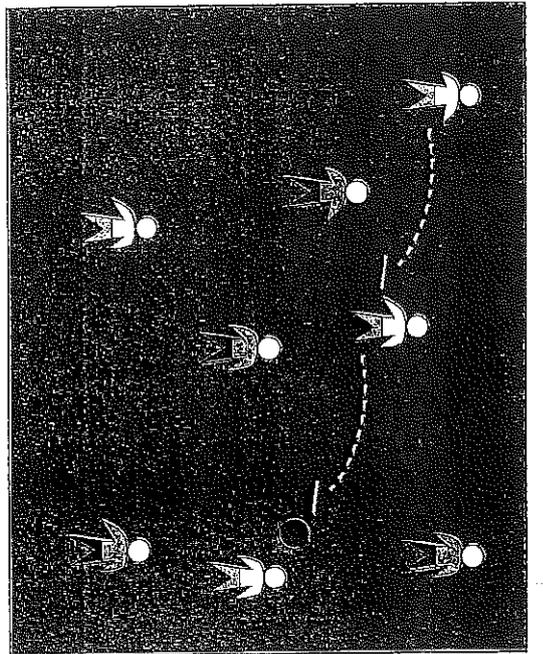
b) Juegos con formación en fila



e) Suma de puntos

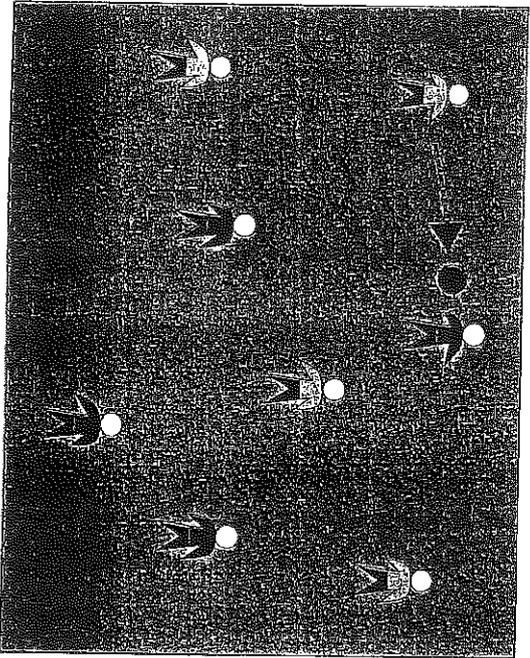


b) Pases entre compañeros

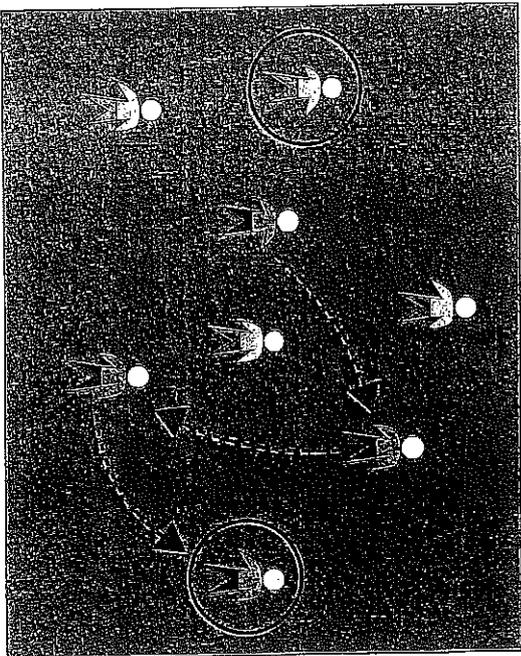


JUEGOS CON BANDOS ENFRENTADOS EN CONTACTO PERSONAL (CON PELOTA) DE ATAQUE Y DEFENSA.

a) Eliminación de adversarios lanzándoles la pelota

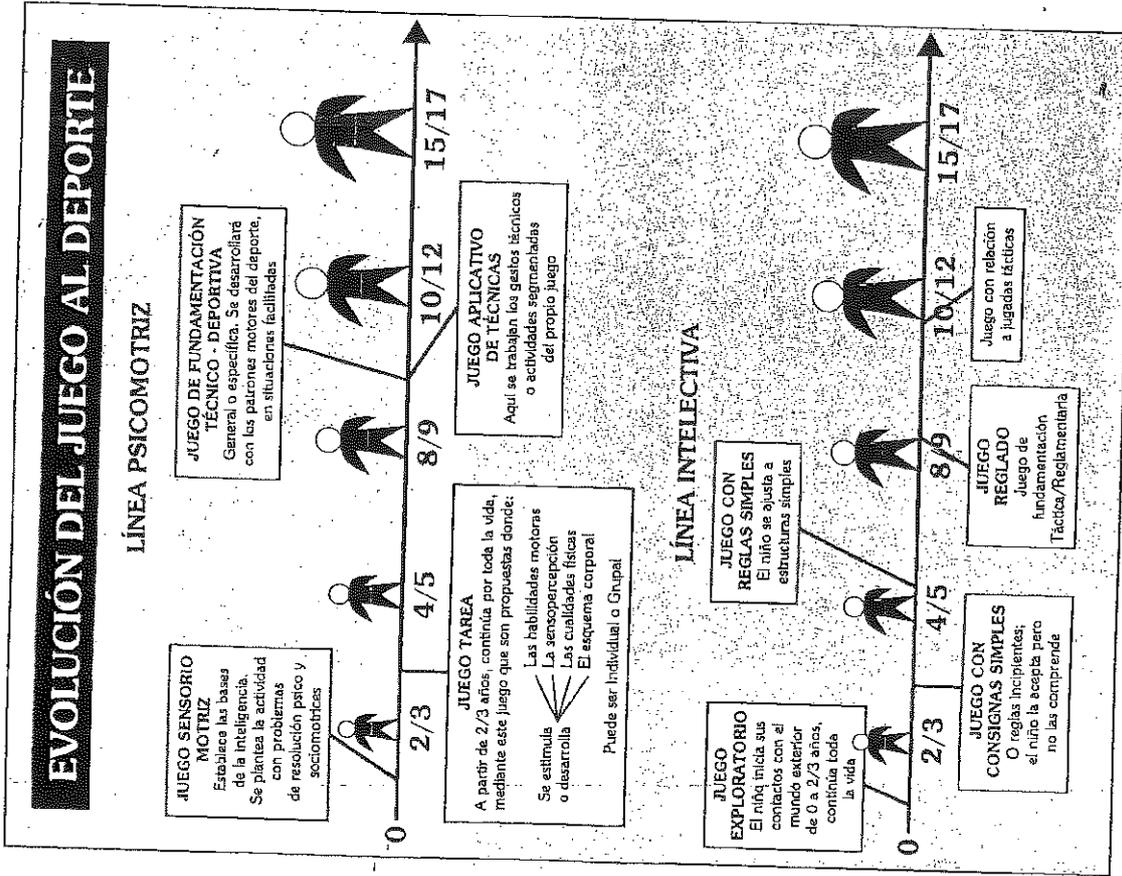


c) Puntería a blancos



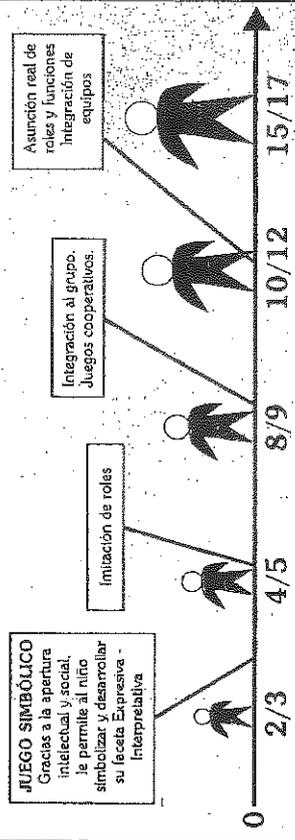
2. 7. Evolución del juego al deporte

A los efectos de unificar los distintos criterios respetando la aparición cronológica, volcamos la evolución del juego tomando como referencia distintas líneas de estudio.

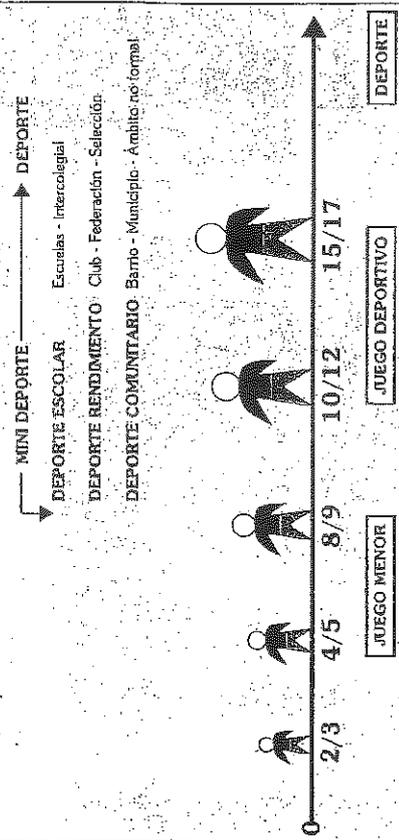


EVOLUCIÓN DEL JUEGO AL DEPORTE

LÍNEA SOCIO AFECTIVA



LÍNEA NIVEL DE JUEGO

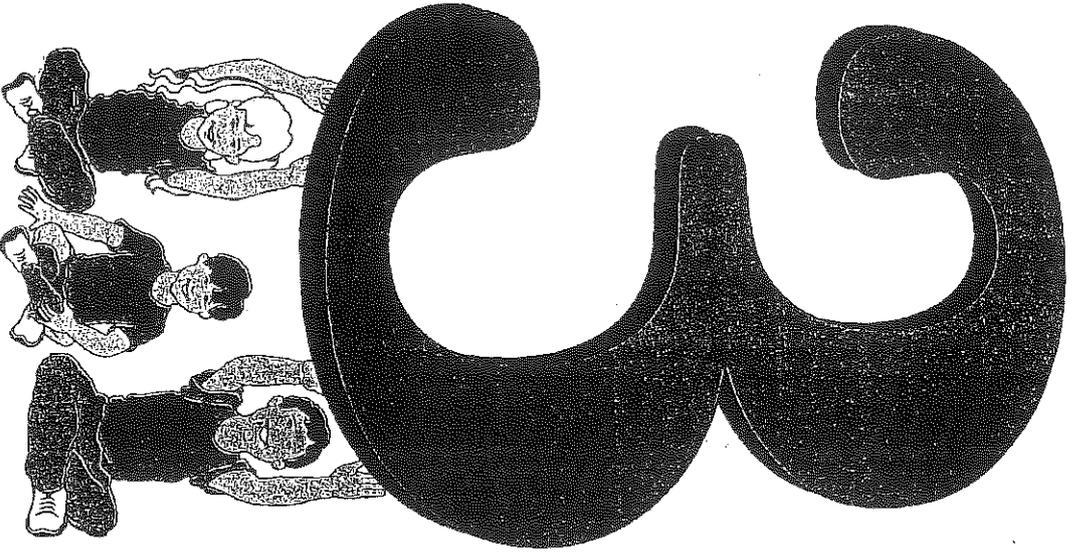


Para cerrar el capítulo vamos a citar dos frases:

“Lo esencial del juego es que se basta a sí mismo” (Moor)

“El hombre sólo es hombre cuando juega” (Schiller).

CAPÍTULO



El juego y su inserción pedagógica

En este capítulo se presentarán algunas ideas respecto al fenómeno lúdico, para luego fundamentar desde allí la necesidad de la inserción del mismo en el ámbito de la educación sistemática.

3.1. Consideraciones acerca del juego

Mucho se ha dicho acerca del fenómeno del juego desde diferentes ópticas de análisis. Antropólogos, sociólogos, psicólogos, psicoanalistas, pedagogos, didactas, recreólogos, profesores de Educación Física han aportado, cada uno desde su espacio, ideas para tratar de entender este campo que aún resulta tan místico (Ver capítulo 2). Lo cierto es que más allá de las diversas ideologías subyacentes, de las distintas teorías formuladas, y de las diferentes funciones, aplicaciones y versiones que se manejan respecto al juego, todos coinciden en considerarlo como una actividad libre e incierta que traspasa los límites biológicos del ser humano.

Nadie juega por obligación, ni sabe cuál va a ser el resultado o el producto antes de que finalice el encuentro, ya sea éste una competencia, un juego de roles o un juego de azar. Además, existe la posibilidad de interrumpirlo en cualquier momento luego de haberlo iniciado. El juego es una creación de la que el hombre es amo y señor. Esta actividad, en la cual el sujeto se acciona desde su más íntima y particular necesidad, vivenciando afectivamente lo que le sucede a cada instante, excede las posibilidades de explicación. Tiene poder de fascinación, por eso es necesario "meterse" con el propio cuerpo. Genera tensiones que envuelven a todos los participantes en un clima particular. Es un ámbito en el que podemos desplegar todos nuestros deseos y temores.

Jugar... un intento de resolver nuestros conflictos que nos acerca a nosotros mismos; por ello, es una actividad fundamental en la vida de toda persona. Los juegos ayudan a descubrir y redescubrir el concepto de sí mismo. Jugar es sano y saludable.

Es en el juego, terreno sagrado del "como sí", lugar de ficciones, donde los participantes se abandonan a una despersonalización controlada; donde diseñan y discuten acuerdos arbitrarios que se modifican cuando todos así lo creen necesario; donde aprenden de manera espontánea a partir del surgimiento de problemáticas que responden a esa situación; donde integran nuevos datos que se verifican a la luz de la experiencia; donde construyen matices y temas afectivos que sirven de base a la construcción del sujeto como ser individual y grupal; donde despliegan y ponen en juego todo el potencial energético de quien participa, de manera que éste quede íntimamente involucrado; donde inventan, crean y recrean situaciones con el compromiso de vivir plenamente.

El juego hace sentido en sí mismo. Tiene un tiempo y un espacio delimitado. "Entrar en juego" es pasar a formar parte de un espacio místico cuyo sentido se agota en sí mismo. El juego es una actividad que convoca por sí sola y que tiene sentido para quienes se entregan al juego, más allá de las adversidades. Existe en la medida que haya jugadores con ganas de jugar; se diluye si se retiran los participantes. Para entrar en el juego hay que construir un lugar de pertenencia; hay que tener necesidad y capacidad de simbolizar (Ver Cap. 5).

Nuestra fantasía se organiza como un juego, por eso no es solamente una descarga energética; "jugar" es necesario para nuestra actividad psíquica. Jugar nos vincula con nuestra fantasía, por lo tanto, al hacerlo, desplegamos nuestros aspectos más primitivos. El juego, en tanto creación, es transgresor, pero a la vez es estructurante: construimos si previamente hemos podido desahocar y desahocar. Jugar exige un orden absoluto a respetar; quien lo franquea o lo burla, queda fuera del mismo. Todo juego es un sistema de reglas que son a la vez,

convenciones arbitrarias, imperativas e inapelables. El juego es ley; aparece como un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas de buen grado por los participantes; las mismas instauran un orden estable dentro de lo que es un universo sin ley. Es preciso jugar o no jugar en absoluto; o nos metemos de lleno en sus avatares; o nos quedamos fuera de su magia. El juego está más allá de lo sensato; es Irracional, es desinteresado, no responde a fines prácticos, por lo tanto, no puede ser catalogado dentro de los cánones conocidos. Desde este punto de vista, el jugar puede compararse con una actividad sagrada. Juego, secreto, misterio...

Es la actividad lúdica una situación privilegiada, ya que en ella se "juegan" las distintas posibilidades de expresión del ser humano con la misma intensidad. El desafío intelectual, el compromiso motor, el placer de estar "allí", el compartir, aparecer conformando una trama que cobra sentido en la medida que "es". La diferencia está dada por el hecho de que el juego asume las características que le imprimen los participantes, ya que conforme se enriquecen y ganan en experiencias, el juego evoluciona y se complejiza.

El juego es la fantasía de las alternativas en un mundo que hay que reconstruir permanentemente, es añorar otra posibilidad. Nada está dado, pero todo puede darse. Es una mirada sin condicionamientos en una búsqueda de un nuevo espacio. Cada vez que se inicia promete una experiencia novedosa.

El juego exige atención, inteligencia y resistencia nerviosa; una vez que rebasa la cima, deja al sujeto sin energía, ni resorte. Afectivamente permite expresar diferentes estados: placer, riesgo, temor al fracaso, victorias, desafío de vencer diferentes obstáculos.

Según Alberto Ivarr, el juego desemboca en distintas modalidades, a saber:

- A) Jugar por jugar, partir de situaciones imprevistas y convertirlas en experiencias originales. Es hacer de cualquier situación una instancia lúdica.
- B) Juegos tradicionales, que son juegos reglados que se han transmitido de generación en generación.
- C) Juegos espontáneos, los cuales se estructuran en torno a un objeto y permiten al sujeto re-vivenciar simbólicamente deseos y conflictos, siendo de esta manera importantes como recursos terapéuticos.
- D) Juegos didácticos, son los juegos estructurados para trabajar situaciones de aprendizaje. No apuntan al almacenamiento de cualquier tipo de información, sino a la estructuración de la conducta, son juegos para aprender a registrar y procesar datos, para descubrir una regla, para formular la respuesta correcta, para elaborar hipótesis, comprobarlas y reformularlas, para pensar una estrategia para ganar, para aprender a aprender.
- E) Juegos de proyecto, son juegos didácticos cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador de la capacidad de estructurar un proyecto para alcanzar un fin deseado, fomentando el desarrollo tanto de la creatividad como del pragmatismo.

En la mayoría de los juegos aparece el fenómeno de la competencia. La competencia bien entendida no supone la destrucción del otro, sino por el contrario, la superación de uno mismo a partir de una línea de esfuerzo.

Desde un sentido agonístico, la competencia reivindica los méritos personales, ya que cobra sentido en la medida que al iniciarse el encuentro los participantes tengan igualdad de oportunidades. En estas circunstancias, "para cada competidor, el resorte del juego es el deseo de ver reconocida su excelencia" (1)

(1) Collola, R.
Los Hombres
y los Juegos.

3. 2. El juego como medio de educación

El juego, tal como fue planteado en el punto anterior, es un campo fértil para crear y recrear experiencias personales. El despliegue energético que implica este compromiso, enmarcado en un tiempo y un espacio determinado, abre al jugador la posibilidad de dimensionar sus posibilidades de manera diferente.

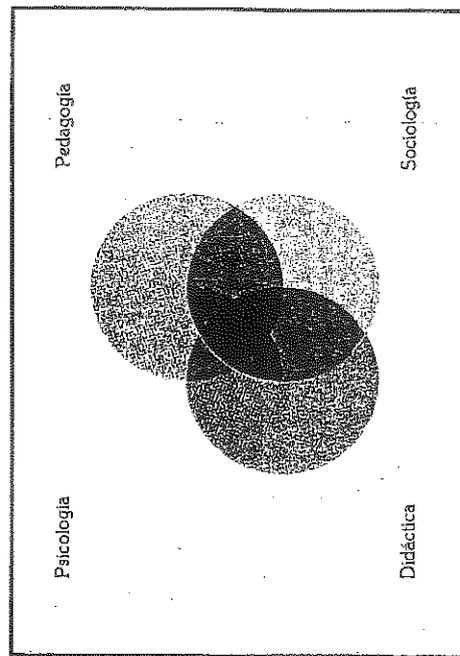
El juego brinda la posibilidad de que el participante se involucre con todo su ser en la actividad. Así es como resulta un campo apto para la expresión, la búsqueda y la construcción, y a la vez, para el aprendizaje. Se aprende de sí mismo y de los otros mientras se juega. La superación del punto inicial del cual se parte se lleva a cabo sin que el propio jugador se lo proponga. Es de esta manera que lo que se aprende es producto de una necesidad.

Por estos motivos, se aprende, o mejor dicho, "se podría aprender" jugando también dentro del marco de la educación sistemática. Que esto suceda es responsabilidad del docente, quien retoma o no esta forma natural del niño de apropiación del conocimiento. La oferta de experiencias educativas lúdicas acompañada de un clima de libertad, da lugar a nuevos actos de creación a la vez que fortalece la autonomía personal y la vinculación con los pares.

El juego ha de ser uno de los recursos o instrumentos con los que cuenta el profesional de la educación, tal vez, el más importante. Con esto último se intenta dejar por sentado que si bien estamos de acuerdo en resaltar su relevancia dentro del contexto educativo, sostenemos que el mismo necesita estar sostenido por fundamentos teóricos que lo avalen, como así, ser enriquecido con la continua reflexión del docente respecto a sus alcances y limitaciones.

3. 3. Fundamentos e implicancias psicopedagógicas

Dentro del marco de la educación sistemática, la pedagogía, la psicología, la sociología y la didáctica forman un todo integrado donde cada una de ellas tiene un espacio propio y otro compartido.



Estas ciencias de la educación se inscriben en un universo cuyo soporte es la Filosofía de la Educación. Por lo tanto, como aparecen interrelacionadas, han de presentar una cierta coherencia interna en el planteo teórico - práctico sobre el cual se sustentan.

Tal como ya fue desarrollado, la inserción pedagógica del juego en el marco educativo, depende de la concepción filosófica "que prima en el Sistema (Educativo) y las consecuencias teóricas de aprendizaje a considerar"¹². Es esta concepción filosófica, entonces, la que va a marcar el camino a seguir por las otras ciencias.

Si bien este no es el espacio para desarrollar o discutir acerca de las diferentes teorías, posturas y concepciones acerca del aprendizaje, queremos aclarar que adherimos a una línea pedagógica que contemple a la vez los procesos de elaboración cognitiva del individuo para lograr la apropiación del conocimiento, como asimismo, la influencia de otros factores que participan en el proceso de enseñanza - aprendizaje y las diferentes interacciones que se establecen entre ellos. Es por esto mismo que nos identificamos con la teoría psicogenética y con las posteriores revisiones que otros autores han realizado sobre la misma.

Aclarada nuestra posición, retomamos el tema que aquí nos reúne. En el punto 3.1. se presentó una clasificación tentativa de los juegos. En el marco de la educación sistemática se trabaja con el juego didáctico y con el juego de tipo proyecto. En este contexto, el juego es un instrumento pedagógico, un recurso para la apropiación del trabajo intelectual y motor. Se aprenden cosas que se necesitan. Es más divertido que una lección o que una clase tradicional, pero lo es menos que un juego libre y espontáneo.

Las actividades que realizamos cotidianamente requieren de nosotros un cierto grado de compromiso. Serán las características intrínsecas a cada situación las que condicionen el grado de participación de las distintas áreas de la conducta. El juego apunta al desarrollo integral de la persona, dado que existe un paralelismo entre lo que el niño puede realizar a nivel lúdico, motor, intelectual y afectivo. Las situaciones de juego se van ampliando y regulando de acuerdo con las posibilidades del niño, con el fin de aumentar el atractivo del juego. "La Educación Física, tal como se desarrolla en el ámbito educativo formal, se ocupa del "juego" como totalidad"¹³, dándole preponderancia al aspecto motor.

Esta paralelismo mencionado en el párrafo anterior ha sido ampliamente desarrollado. Como ya se explicitó previamente, en la medida en que el pensamiento y la lógica de razonamiento del niño evoluciona, también se verifican modificaciones en el terreno del juego. Así es como decae el juego caótico en pos de una versión cada vez más pausada, como lo inapelable e indiscutible se torna autorregulado, suplantándose la arbitrariedad externa por el común acuerdo; como se enriquece la capacidad para resolver distintas situaciones problemáticas, sean estas de carácter vital, o vinculadas a problemáticas de ubicación, espacio, de relaciones, etc.; como aparecen los planteos estratégicos a partir de la posibilidad de analizar varios datos al mismo instante. Como puede observarse, el juego, en sus diferentes versiones, puede estar presente en todas las etapas de la vida del ser humano.

No se ha encontrado aún una vinculación directa que fundamente que al jugar mejora la calidad del trabajo académico del niño. Pero lo cierto es que el hecho de poder mostrarse a través de una actividad acerca de lo que sabe bastante al respecto, le brinda al niño mayor confianza y seguridad.

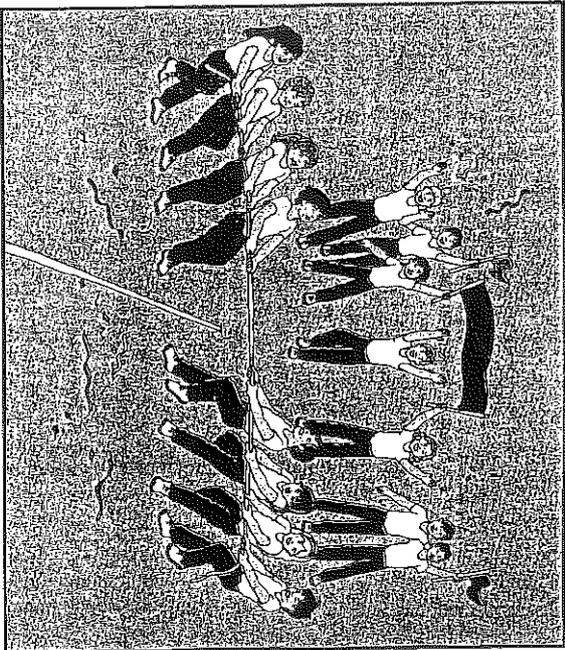
En síntesis, tener un buen nivel de juego implica poder adaptarse a la variedad de vicisitudes que van apareciendo para resolverlas de manera creativa y de acuerdo a las herramientas con las que cada uno cuenta.

Es el juego motor la primer manifestación inteligente de un niño.¹⁴

- (12) Gomez, J.:
Iniciación, D.:
Juego y movimiento en el Nivel Inicial.
- (13) Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, Módulo 6.
- (14) Papet, J.:
Ses Estándares de Psicología.

A través del mismo inicia la exploración del mundo que lo rodea. De esta actividad espontánea, libre y exploratoria, pasa al juego simbólico y de allí al juego reglado donde hay organización y pautas que rigen su implementación y de ahí, al juego codificado, sea en sus versiones individuales o colectivas, al juego altamente codificado donde estaría incluido el deporte.¹⁵

El juego es más sano que el deporte en el sentido de que el planteo de la situación en sí misma permite vivencias de éxito, lo cual da un marco de mayor contención al niño. Esto mismo da la posibilidad de iniciarse en el manejo de las reglas y de su funcionamiento, de analizar los resultados, de comprender los puntos de vista de los otros, de compartir la propia opinión, de participar activamente aportando lo que cada uno puede.



Le Boulch plantea que un punto intermedio entre juego y deporte, es el deporte educativo. Opina el mismo autor que puede iniciarse a partir de los 8 ó 9 años, ya que el "deporte" propiamente dicho, tal como es entendido por el adulto carece de sentido y de significado antes de esa edad, ya que el niño no cuenta con las posibilidades psicofísicas como para verse involucrado en un fenómeno de tal envergadura.¹⁶

Coincidimos con Blazquez cuando sostiene que "desde el punto de vista educativo, el proceso de iniciación deportiva no debe entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica que teniendo en cuenta las características del niño y los fines a conseguir, van evolucionando progresivamente"¹⁷.

- (15) Uriza, A.:
Maldonado, J.:
Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del Niño.
- (16) Le Boulch, J.:
El Deporte Educativo.
- (17) Blazquez Sanchez, D.:
Iniciación a los Deportes de Equipo.

En este proceso, han de considerarse, por sobre todas las cosas, las posibilidades reales del niño como así sus experiencias previas, favoreciendo siempre la estimulación. De esta manera, el juego no aparece como elemento contrapuesto al deporte, sino por el contrario, imbricado a él.

Es de fundamental importancia, dentro del contexto psicopedagógico, no perder de vista que la motricidad es la forma sustancial que posee el hombre para sentirse y percibirse a sí mismo, y poder, de esta manera, acercarse a explorar el mundo de los objetos. Por lo tanto, para no perder de vista el aspecto lúdico en la realización de un deporte o en los trabajos de iniciación al mismo, es necesario estimular y enriquecer un amplio espectro de movimientos, los cuales nunca han de ser presentados por separado ni de manera aislada, sino dando la posibilidad de buscar caminos propios, de confrontar las posibilidades y los esquemas del chico con las exigencias de cada deporte, de transformar, de comunicar, estimular la espontaneidad y la autonomía de pensamiento a través del movimiento, estimulando la imaginación motriz y la concientización del proceso motor; en definitiva, de poder construir la propia identidad en la realización de cada movimiento. Las limitaciones o dificultades en la movilidad de un niño nos denuncian algún tipo de perjuicio psicofísico.

Siguiendo dentro del marco de las reflexiones psicopedagógicas vinculadas al juego, aparece también el tan discutido tema de la competencia. En el punto 3.1. se la presentó desde su sentido agonístico, en el punto 3.3. se la analizará desde sus componentes motivadores. Aquí se hará referencia a su vinculación con el aprendizaje. En este sentido, hay que trabajar con el niño sobre el hecho de que la competencia es parte del "jugarse". Confrontar con otros pares, da la posibilidad de medirse, de desafiar, de autoevaluarse. El análisis crítico posterior a la contienda tiene que contemplar tanto los resultados finales como la evolución del proceso. De esta manera se aprende a valorar los logros y a plantear opciones que subanen los puntos débiles. La competencia, desde este punto de vista, no aparece como factor de presión; lejos de ello, prepara al niño para enfrentar los futuros desafíos que depara la vida social. Competir es sano en tanto no se considere solamente el producto final. La competencia modifica el abanico de sus cualidades de acuerdo al entorno en el cual se hace presente. Docentes, padres y profesionales en general, han de estar de acuerdo en este punto nodal vinculado al juego y al deporte, puesto que su modo de concebirlo repercute sobre el niño.

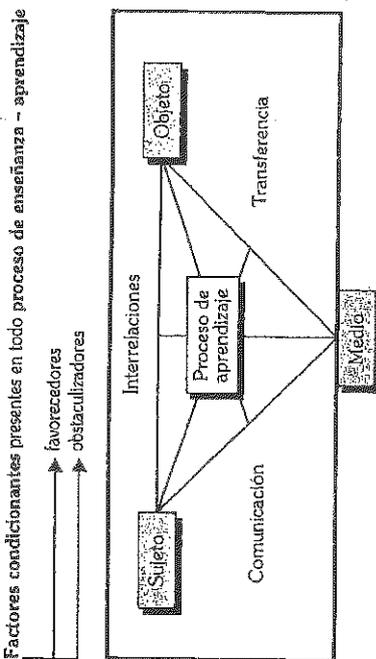
El juego, tal como ha sido presentado hasta el momento, aparece como una actividad seria, y por lo tanto, no es necesario dejar de jugar para comenzar a aprender. El juego permite vivir plenamente el aprendizaje en la medida que da lugar a la participación y a la creatividad. Los objetivos de los juegos dentro del marco escolar, son relativos a dar oportunidades de saber-hacer de acuerdo a su madurez e intereses, para que juego de haber ganado en confianza, el niño pueda largarse a trabajar sin trabazonos. Pero recordamos que lo esencial es, ante todo, preservar el placer por jugar.

Lo que hemos expuesto hasta ahora nos lleva a aceptar que el juego presenta dos aspectos, merced a los componentes que lo conforman, a saber: componentes cualitativos (placer, satisfacción, compromiso, tensión, ilusión) y el juego aparece como un fenómeno que se dirime entre una bipolaridad.

Hasta aquí se ha hablado de aprendizaje en varias oportunidades, pero sin haberse delimitado claramente lo que entendemos por este fenómeno.

En todo proceso de aprendizaje aparecen ciertos factores como variables constantes, más allá de las diferentes formas que los mismos pueden adoptar. Así, el aprendizaje se configura de esta manera:

Gráfico 1



Resulta difícil deslindar tales factores, pero se tratará de hacerlo a los efectos didácticos de explicarlos brevemente.

El aprendizaje es un proceso que implica una modificación estable en el sujeto. Supone la adquisición de una praxis. El eje del aprendizaje es el pensamiento⁽⁸⁾. Como movimiento que es, supone enriquecimiento, adquisición, conformación y modificación interna del sujeto. Ocurre porque hay deseo y necesidad de colmarlo. Implica apropiación, participación y construcción.

No puede hablarse de aprendizaje sin señalar que es un proceso, porque lejos de ser un instante aislado, se presenta como continuo, progresivo, acumulativo y gradual⁽⁹⁾.

El sujeto que aprende ha de lograr una adaptación activa, conformando así "su" propio aprendizaje (Ver Cap.5). De esta manera, el sujeto se constituye como tal en la medida en que aprende y se configura en una praxis, a través de una relación dialéctica⁽¹⁰⁾, donde él transforma a la vez que es transformado, apropiándose en este camino de elementos que le servirán para construir la realidad⁽¹¹⁾.

El aprendizaje nada tiene que ver con la copia, la repetición, la memorización o la automatización sin sentido. Es en este punto donde aparece ligado intimamente al fenómeno del juego, ya que la apropiación de un objeto de conocimiento requiere, por parte de quien ha de aprenderlo, imaginación, creación y fantasía; exige además un modo propio de adueñamiento.

Si esto último es válido para todo sujeto, entonces sería pertinente preguntarnos cómo es que cada individuo construye su aprendizaje de manera diferente. Podríamos decir al respecto que cada uno tiene una historia propia que sella su individualidad y su irrepetibilidad. Aún así, frente a modelos psicopedagógicos similares cada uno de nosotros "aprendemos a aprender" de acuerdo a nuestra "matriz o modelos de aprendizaje" que frente a una misma realidad nos hace percibir, seleccionar, articular, interpretar y significar de manera diferente.

Cada vez que como sujetos estamos frente a una situación de aprendizaje ponemos en juego nuestro organismo heredado, nuestro cuerpo construido especularmente, nuestra inteligencia construida interaccionalmente y la arquitectura de nuestro deseo⁽¹²⁾. Y con todo nuestro equipaje nos enfrentamos

(8) Piaget, J., *Temas de Psicología. Enfoques y Perspectivas en Psicología Social.*

(9) Piaget, J., *Temas de Psicología. Enfoques y Perspectivas en Psicología Social.*

(10) Quiroga, A., *Enfoques y Perspectivas en Psicología Social.*

(11) Quiroga, A., *Enfoques y Perspectivas en Psicología Social.*

(12) Quiroga, A., *Enfoques y Perspectivas en Psicología Social.*

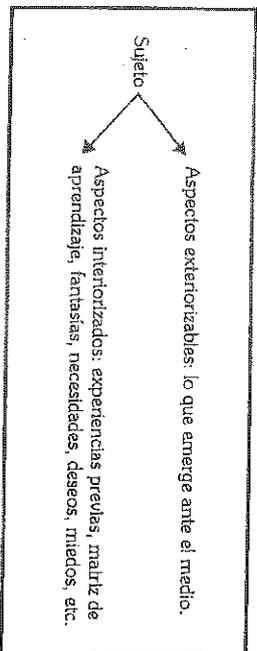
(13) Fernández, A., *La Inteligencia Atrapada.*

a los avatares que nos depara el medio. Una vez más, no somos sujetos antes del aprendizaje, sino que somos sujetos porque aprendemos.

Por lo tanto, aprendemos y aprendemos aquello que podemos y que queremos. Que podamos, de acuerdo a lo que nuestro bagaje nos permite, que queramos, en cuanto a nuestro deseo.

Como sujetos no nos es posible despojarnos, al momento de aprender, de nuestro deseo, nuestra historia personal y experiencias previas, nuestras posibilidades de acuerdo al crecimiento, la maduración y el desarrollo que nos caracteriza. Aprendemos más rápidamente aquello que nos interesa y con lo cual nos identificamos.

Gráfico 2



El objeto, en el proceso de aprendizaje, representa aquello que tiene que ser aprendido, pudiendo ser entonces, una persona, una cosa, una situación. Aparece como estímulo que mueve al sujeto a llevar a cabo su conquista y apropiación.

Aquello que resulta sumamente difícil, es dejado de lado sin ser resuelto; lo que es demasiado fácil, termina por abandonarse por ser aburrido. Por lo tanto, lo ideal es que los objetos planteen conflictos que puedan ser resueltos por el aprendiz. El estímulo no tiene sentido si excede las posibilidades de resolución con las que cuenta el sujeto. "La diferencia entre conflicto (cognitivo) y controversia reside precisamente en la voluntad de superar las discrepancias que están en la base del conflicto. Desde el punto de vista psicopedagógico, la cuestión clave consiste en transformar los conflictos... en controversias que puedan ser resueltas de manera constructiva... En la controversia resuelta de forma constructiva se produce un conflicto conceptual que, a su vez, genera sentimientos de incertidumbre y un desequilibrio cognitivo y afectivo en los participantes; este desequilibrio lleva a buscar nuevas informaciones y a analizar desde perspectivas novedosas las informaciones disponibles." (14)

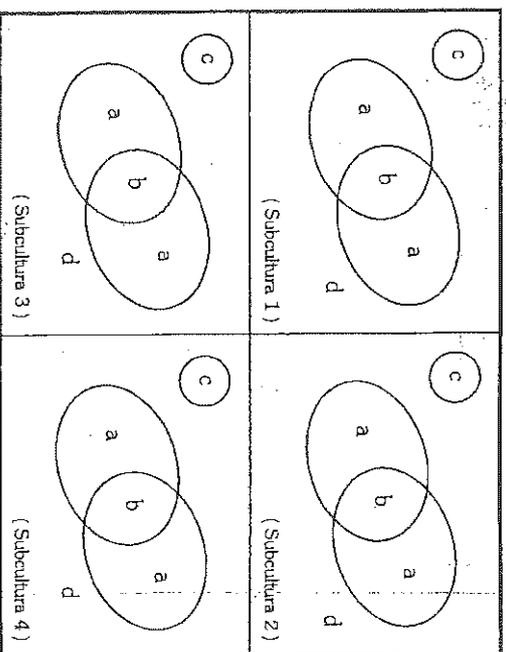
El medio o contexto es el escenario donde se lleva a cabo el proceso de aprendizaje. El medio es un complejo sistema de interrelaciones de diferentes alcances, a saber:

- a) Microsistema, que comprende al entorno inmediato.
- b) Mesosistema, que abarca las interconexiones o espacios compartidos por los diferentes microsistemas.
- c) Exosistema, son complejos de interrelaciones de los cuales el sujeto tiene vez nunca participe, pero que tienen cierta influencia sobre él.
- d) Macrosistemas, son los niveles más complejos que serían e interconectados forman un mosaico de culturas o subculturas (15).

(14) Coll, C.
"Bases Psicológicas"
(15) Bronfenbrenner, U.
"La Ecología del
Desarrollo Humano."

El medio ofrece a quien aprende mucha, poca o adecuada cantidad de estímulos. Además ofrece o no condiciones ideales para el trabajo. Es desde aquí donde el medio obstaculiza o favorece el aprendizaje. Lo que ya no puede discutirse es que este espacio condicione la puesta en marcha del mismo.

Gráfico 3



Estos elementos que han sido nombrados hasta el momento aparecen interconectados entre sí a través de vínculos, interrelaciones e intercambios comunicacionales que se establecen.

La interrelación en el contexto del aprendizaje ayuda a los vínculos e interacciones que puedan establecerse.

El vínculo es una estructura compleja que incluye al sujeto y al objeto en una mutua interrelación de comunicación y aprendizaje. Estas relaciones se establecen sobre la base de las necesidades, las cuales son el fundamento dinámico motivacional del vínculo (16).

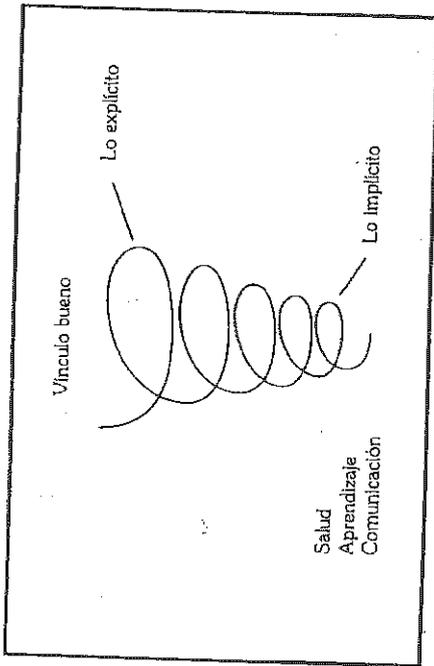
Siempre que hay encuentros o desencuentros, hay vínculo. Todo vínculo puede ser definido como una gestalt bicorporal (dos cuerpos que se relacionan) y tripersonal (dos personas conectadas con un tercero que interviene y modifica la relación), no necesitándose para el sostén del mismo dos cuerpos reales enfrentados (17).

El vínculo está conformado por elementos implícitos: miedos, fantasías, inseguridades, aprendizajes y experiencias previas, afectos, necesidades, historia personal y elementos explícitos (lo que el sujeto demuestra). Estos elementos entrecruzados definen la calidad del vínculo que puede ser bueno, abierto, dialéctico (espiralado), o cerrado, estereotipado (rígido). Estas estructuras vinculares condicionan el aprendizaje (18).

Si el vínculo es bueno permite el intercambio, el crecimiento, el diálogo y es indicador de salud; por lo tanto, salud y aprendizaje están íntimamente relacionados (19).

(16) Piñón Riviere, E.
"El Proceso Grupal."
(17) Piñón Riviere, E.
"El Proceso Grupal."
(18) Piñón Riviere, E.
"El Proceso Grupal."
(19) Piñón Riviere, E.
"El Proceso Grupal."

Gráfico 4



Respecto a la transferencia, vale aclarar que la misma puede ser entendida de dos maneras diferentes. Una de ellas está vinculada a la adjudicación de roles de acuerdo a los modelos inscriptos en el mundo interior de cada sujeto (20). Esto quiere decir que cada uno de nosotros le otorga una función o un espacio a aquellos que lo rodean o con quienes comparte situaciones, teniendo en cuenta las huellas que han dejado las diferentes vinculaciones previas con otras personas. La otra significación que se le atribuye al concepto de transferencia hace referencia al área del aprendizaje directamente, aludiendo a conocimientos transferibles cuando se los trabaja en un contexto, pero la disponibilidad y manejo de los mismos permite que se los pueda aplicar en otras situaciones que mantengan o no cierta similitud.

La interacción entre los elementos que participan en el fenómeno del aprendizaje está marcada por la vivencia. Dice Piaget que "el hombre vive y piensa en relación con el medio, y más adelante, "conocer no es copiar, sino interactuar" (21). De ahí que el proceso de aprendizaje sea de carácter constructivo, interpreta y luego les da un significado. La interacción del sujeto del aprendizaje con su objeto a comprender es un fenómeno individual. En este sentido el aprendizaje es una actividad autoestructurante (22).

De los distintos elementos que ofrece el medio, el sujeto sólo hace mano de algunos de ellos, marcando así la diferencia entre capital cultural objetivado y capital cultural subjetivado (23). Cuando nos apropiamos de un conocimiento, éste pasa a ser un capital cultural subjetivado; cuando, en cambio, el conocimiento es parte del capital cultural, pero no hemos accedido al mismo, es un capital cultural objetivado.

Como pueda observarse, se ven favorecidas las condiciones de aprendizaje si lo que se tiene que aprender es significativo para quien tiene que aprenderlo. Un aprendizaje significativo requiere de dos condiciones:

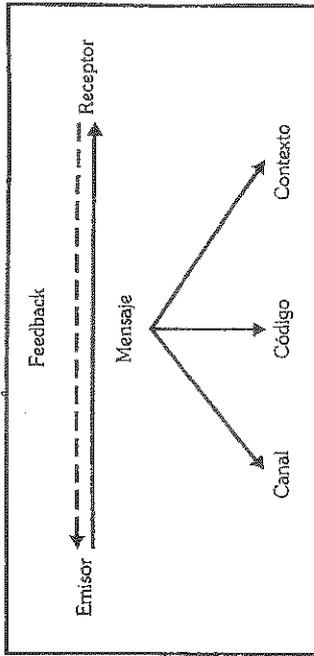
- Que el contenido sea lógicamente significativo (claro y preciso) y además que sea psicológicamente significativo (relacionable con la estructura cognoscitiva del sujeto que aprende).
- Una actitud favorable por parte del alumno (24).

(20) Lapienche, J. Pontalis, J., Diccionario de Psicoanálisis, Piaget, J., Ses Estudios de Psicología, (21) Piaget, J., Psicología de la Inteligencia, (23) Guillerz, A., Planteo de Prácticas sociales, (24) Coll, C., Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento.

El aprendizaje significativo, la memorización comprensiva y la funcionalidad de lo aprendido son tres aspectos esenciales dentro de la concepción constructivista del aprendizaje. El juego aparece como un elemento ideal porque permite la apropiación del conocimiento de adentro hacia afuera, partiendo de lo que el niño sabe hacer y además le gusta, teniendo la opción de manipular el objeto hasta hacerlo suyo.

Para analizar la comunicación nos debemos remitir al clásico esquema comunicacional y desde allí observar tramas de intercambios y relaciones que se establecen.

Gráfico 5



Tal como puede observarse en el esquema hay, en principio, un mensaje a ser comunicado. Este mensaje se corporiza en una forma o código determinado, de tal manera que pueda ser transmitido. El contexto es el ámbito donde se emite el mensaje; el canal es el medio a través del cual se envía. Quien encodifica tal mensaje es el emisor. El o los receptores pueden decodificarlo o no. Por lo tanto, para que haya comunicación es necesario una cierta sintonía entre emisor y receptor.

Puede suceder que aparezcan ruidos que obstruyan el intercambio comunicacional. "Ruido que no es necesariamente físico, sino también social y/o psicológico: la fuente puede carecer de información adecuada o clara, el mensaje puede encodificarse de manera incompleta, incorrecta, obscura o ineficaz; el ritmo o la redundancia inadecuadas; el mensaje puede ser decodificado de acuerdo a pautas que no corresponden con las de encodificación y finalmente, el receptor puede ser incapaz de integrar y manejar el mensaje o producir una respuesta o feedback inadecuado".

Al comunicar hay que tener en cuenta qué decir, cuándo hacerlo y de qué manera. Esto obliga a tener en cuenta no sólo aquello que se quiere expresar, sino también el condicionamiento que ofrece el medio, el modo más adecuado para que el mensaje cause el efecto deseado y la forma que va a tomar el mismo. Si la comunicación no produce desviaciones, ni intercambios, ni interrogantes y por lo tanto no suscita la necesidad de prolongar el proceso, puede decirse que es negativa.

Si, en cambio, desorganiza y da lugar a nuevos planteos, permite afrontar y resolver conflictos, da lugar al aprendizaje, es entonces indicadora de salud (25). Siguiendo la línea planteada hasta el momento, podemos afirmar que todo aprendizaje supone comunicación. Es imposible aprender sin diálogo, sin debates, sin discusiones. A la inversa, no toda comunicación supone aprendizaje. Esto nos lleva a considerar a la educación como un medio o instrumento dentro del proceso de aprendizaje, pero no como un fin en sí misma.

(25) Plehon Rivera, E., El Proceso Grupal.

Este autor coloca en la base de la pirámide a las necesidades más primarias, y en la cúspide a las más evolucionadas. Afirma además que si una persona queda detenida en algún nivel, los siguientes permanecen relegados, por lo menos, temporalmente (35).

En la base, aparecen las necesidades fisiológicas. Según su criterio, en la medida que una persona lleva a cabo las mismas, busca seguridad en lo que hace; posteriormente aparece la necesidad de afectos; luego el sentimiento de pertenecer a un grupo, la búsqueda de contenido; después surge la necesidad de ser reconocido como sujeto, por lo que uno es y hace; y por último aparece la búsqueda de la realización personal, por ejemplo, a través del desarrollo de la creación y de la vocación. Ningún nivel puede alcanzarse si previamente no se ha logrado el anterior.

Puede observarse que el juego es un instrumento cuyas características permitirán desarrollar y vivir los distintos niveles descritos por Maslow.

Se ha podido ver cómo evoluciona el juego y pasa de ser una actividad espontánea, exploratoria y de descarga, a permitir el planteo de pautas y acuerdos. Desde el punto de vista de la motivación, la clave está en plantear obstáculos que no sean ni muy fáciles ni muy difíciles de sortear; sino que por el contrario, posicionen al niño ante una tarea susceptible de ser resuelta, acorde con sus características, para que pueda ser percibida como una oportunidad en relación con sus posibilidades y limitaciones. Si las dificultades que plantean las tareas son muy fáciles o muy difíciles, las mismas resultarán desmotivadoras.

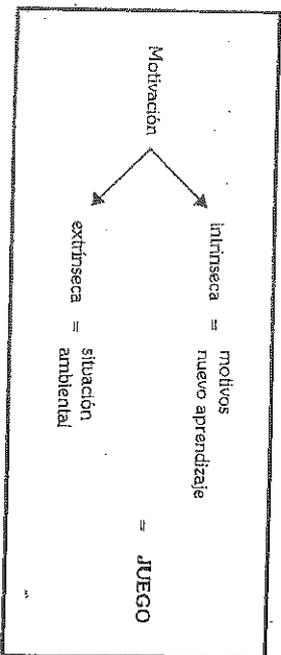
Desde esta concepción, el juego didáctico se presenta como una estrategia motivadora de trabajo. El juego, para el chico es un espacio donde se pone en práctica su crecimiento personal. Le resulta atractivo si es variado y novedoso. Es el permiso para construir los aprendizajes. El juego compromete al niño en su totalidad; resuelve situaciones planteadas, comparte vivencias con sus compañeros, construye con su cuerpo su entorno y en relación con los demás, se expresa a través de gestos y de movimientos.

Cuando la situación de aprendizaje es un desafío, quien está frente a ella se entrega por completo a resolverla. Es de esta manera que el aprender se transforma en un incentivo para el chico.

En las situaciones en que se estimula una conducta determinada que no forma parte del bagaje personal, y sin embargo, a través de la realización de la misma el chico se siente competente, se puede decir que ha logrado desarrollar un sentimiento de competencia a través de la generación de motivos a cargo de un agente externo. Procurar que esa actividad, en principio ajena al niño, sugiera y propiciada por su entorno, sea un premio para él, es uno de los objetivos de nuestro trabajo.

La enseñanza de nuevos motivos enriquece al sujeto, haciéndolo heredero de nuevas experiencias de las que poco a poco podrá apropiarse.

Gráfico 10



(35) Kautz, R.; Korman, B.; El mundo del Street.

Oscar Incartone

La inclusión de situaciones lúdicas en el seno del deporte puede ofrecer como elemento motivador, ya que si los juegos programados se ajustan a las necesidades, intereses y posibilidades de quien participa, las instancias de aprendizaje se ven garantizadas por la presencia de un niño comprometido con lo que hace. La práctica de los juegos es favorable a la hora de adquirir ciertos hábitos que pueden repetirse después en los entornos más específicos (36).

En este sentido, es imprescindible mantener la motivación a través de lo novedoso de las tareas y de la conversación entre docentes y alumnos respecto al desempeño de los mismos en la situación de enseñanza - aprendizaje, a las expectativas previas que cada uno maneja y a las predicciones que pueden hacerse conforme se avanza en el proceso.

Respecto a la competencia, entendemos que la misma tiene que ser presentada al niño como un autodesafío, como una exigencia personal en un intento de superar los propios niveles de actuación, considerando siempre una evaluación de las posibilidades y las limitaciones de cada uno. Desde esta óptica, la competencia aparece como un incentivo para superar las dificultades y obstáculos que presentan.

El placer por el éxito requiere un proceso de aprendizaje donde la competencia es un estímulo para el progreso y no la destrucción de uno mismo o de los otros.

3. 5. Reflexiones psicopedagógicas acerca del juego

El juego, tanto como la investigación, es una conducta exploratoria porque se aprende a medida que se manipula y se vivencia la situación. Es la situación lúdica un medio ideal para presentarle al niño en el proceso enseñanza - aprendizaje debido a sus cualidades pedagógicas y motivadoras. El juego, como acto individual, social, motor e intelectual le permite al niño involucrarse como persona; al docente, en cambio, le brinda la posibilidad de observar qué es lo que el niño aprende (procedimiento) y como es que lo hace (modalidad).

Es el juego, en sí mismo, un acto creativo. No hay lugar para la copia o la imitación, por lo tanto, mientras se juega, siempre se aprende algo nuevo. Todo en él es válido en tanto los participantes están de acuerdo.

Desde el punto de vista pedagógico, antes de implementar una estrategia determinada hay que conjugar la lógica interna de la situación, las competencias que requiere para su realización, la metodología y los aspectos didácticos con las posibilidades y los intereses de los niños.

La estructura de las sesiones deberá favorecer la adaptación progresiva del niño a las situaciones planteadas, partiendo de situaciones con objetivos más globales, que respeten los diferentes niveles de aspiración en los que nos encontramos, hacia objetivos más específicos. A lo largo de las mismas, es importante no dejar de incentivar a los niños, teniendo en cuenta que tanto la falta como la sobre carga de estímulos afectan negativamente al proceso de apropiación de un conocimiento.

Entre los criterios a considerar en la elaboración de un programa de trabajo, se encuentran principalmente lo novedoso y lo conflictivo en relación con la experiencia vivencial previa del aprendiz. Así es como el niño llevará a cabo un ajuste progresivo a la situación que le fue presentada, sin perder la motivación hacia la misma.

Es importante, asimismo, favorecer la precisión del lenguaje tanto como el empleo de las funciones intelectuales que sirven como soporte de las acciones. Los modelos funcionales han de convertirse en generadores de modelos técnicos, los cuales han de ser posteriormente chequeados a través de la comunicación

(36) Biazque Sánchez, D.; Iniciación a los Deportes de Equipo.

Oscar Incartone

que se suscite en el grupo. Dirigir la atención y el análisis a los movimientos realizados, permite hacer coincidir las adquisiciones teóricas con los progresos motrices (37).

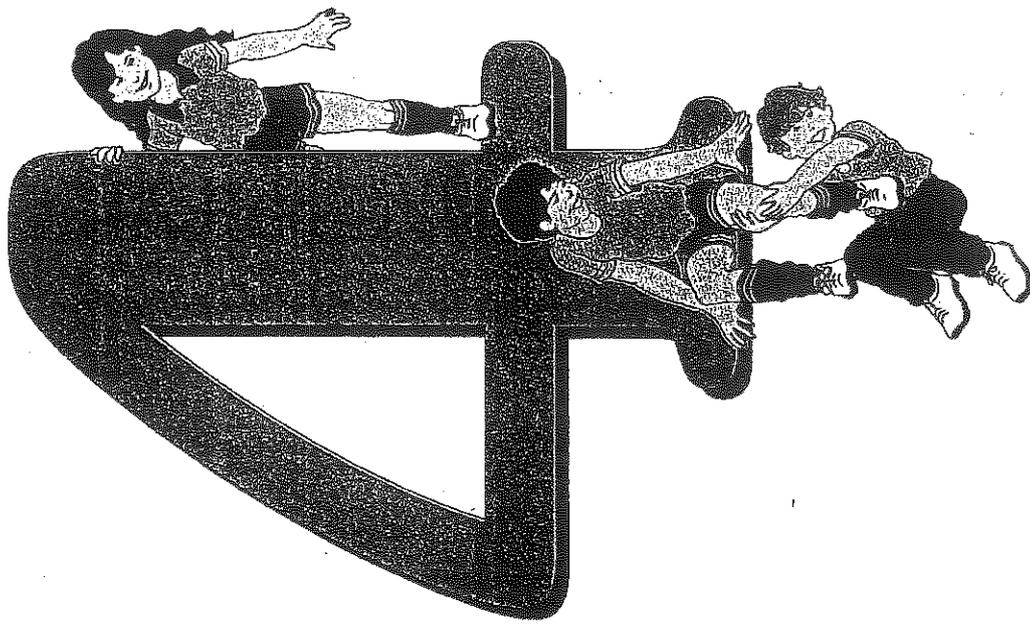
El cúmulo de posibilidades que brinda la instancia lúdica obliga al docente a plantearse claramente sus objetivos de trabajo, como asimismo, a analizar la situación de la cual parte y a la que pretende llegar, en un intento de no perderse en los laberínticos caminos del juego quedándose como presa de éste.

Por último, podemos decir que algunos de los objetivos de la inserción pedagógica del juego son los que siguen a continuación:

- Elaborar situaciones creativas a partir del "como si".
- Impulsar la aparición de situaciones problemáticas que desafíen sus posibilidades de acción.
- Plantear conflictos sociocognitivos que requieran de discusiones y confrontaciones grupales.
- Superar los conflictos que propone la realidad permitiendo la vivencia lúdica.
- Favorecer la necesidad de optar y de alcanzar los objetivos deseados.
- Confrontar opiniones opuestas y complementarias en búsqueda de una solución común al grupo.
- Promover el intercambio de experiencias a través de la comunicación con pares y adultos.
- Dar espacio a la autoorganización y a la regulación de las acciones.
- Brindar posibilidades de negociación y de pacto.
- Reflexionar respecto a las acciones realizadas.
- Permitir al niño el descubrimiento de la lógica interna del juego y del planteo lúdico de sus compañeros para poder anticiparse a los mismos.
- Guardar el recuerdo de las acciones realizadas para favorecer la imaginación y la memoria motriz.

(37) Blasquez Sánchez, D.,
"Elicción de un
método en educación
física: las situaciones
problemas".

CAPÍTULO



El juego y su relación con la motricidad del niño y del adolescente

4. 1. Desarrollo motor

El desarrollo motor, es un proceso que implica la relación entre la maduración y la estimulación, ambos componentes: uno de ellos es dependiente de factores internos, lo cual implica cambios de función que se van manifestando en los diferentes órganos y sistemas, haciéndolos cada vez más aptos para cumplir con la función para la cual están determinados; y el otro de ellos, dependiente de factores externos que van a permitir que se vayan integrando diferentes experiencias de aprendizaje en los momentos en que el organismo se encuentra predispuesto, para recibir la estimulación. De esta manera al integrarse tanto la maduración como el aprendizaje, se determinarán los grados de desarrollo, en este caso el del desarrollo motor.

Al tomar esta concepción desde el momento del nacimiento, podemos reflexionar que, a pesar de la importancia que toma en cualquier etapa de la vida el medio estimulante en el que se desenvuelve una persona para favorecer su desarrollo, será durante el primer año donde muchas de las manifestaciones motrices y de la conducta toda dependerán específicamente de la maduración, y una vez surgidas, su desarrollo estará en manos de las experiencias de utilización y aprendizaje que se den en cada persona.

La etapa que transcurre entre el nacimiento y los seis años de vida, será fundamental en la construcción de un adecuado acervo motor, plástico y adaptativo. Para lograrlo es necesario tomar en cuenta el valor de las experiencias que se incorporarán en los dos primeros años, franja temporal en la que generalmente los pequeños se encuentran en relación directa con sus familias, siendo valioso el acompañamiento de los adultos en los juegos corporales motrices de los pequeños, por ser no solamente importante en el desarrollo de los aprendizajes que se puedan dar, sino además por el significado afectivo que forman las experiencias así vividas. Es de destacar, como logros importantes de este periodo, las posibilidades de desplazamiento independiente que se van adquiriendo, aumentando así progresivamente las posibilidades de exploración y conocimiento del medio circundante (los objetos y las personas) y del propio conocimiento corporal a través de las vivencias y percepciones elaboradas.

Entre los dos y tres años los pequeños hacen su ingreso en la escolaridad de Nivel Inicial. Este acercamiento a otros niños y adultos, y a otros ámbitos favorece los procesos de socialización, siendo el juego fundamental para establecer las relaciones con los otros, acordando o no en la diferentes situaciones. El acompañamiento y guía de los adultos será de suma importancia en todo este proceso.

En cuanto a los logros motrices, terminan de aparecer las formas básicas de movimiento a los tres años de edad, finalizando la fase de adquisición de las formas motoras múltiples (1) donde resulta de mucha importancia la incorporación de nuevas experiencias, planteadas a través del principio de variabilidad y relacionadas directamente con las capacidades que se van manifestando. Al finalizar este periodo surge la fase de perfeccionamiento de las formas motoras múltiples (2) que se prolonga hasta el ingreso de los niños a la E.G.B. Ya se comienza a manifestar en forma marcada un ajuste progresivo de la motricidad infantil, producto de un mayor equilibrio entre los procesos de excitación e inhibición de la corteza cerebral, de la mayor comprensión de los datos percibidos del entorno, y del progresivo conocimiento de los cambios corporales que se van produciendo en las diversas situaciones de movimiento, lo que les permite dar respuestas mas económicas y eficaces a las situaciones que deben resolver.

4. 2. Habilidades motoras

Respetaremos la concepción sobre las habilidades, definiéndolas como una capacidad adquirida por aprendizaje para producir resultados preestablecidos con el máximo de eficiencia y el mínimo gasto de energía, pero incorporaremos el concepto de que el ser humano es un ser hábil potencialmente, y que el desarrollo de las mismas dependerá de la maduración (fundamentalmente del sistema nervioso) y del medio ambiente - afectivo en que se desarrolló cada persona.

Las habilidades motoras guardan directa relación con las capacidades coordinativas, que conjuntamente con las capacidades condicionales, conforman las capacidades motoras.

HABILIDADES MOTORAS	1.º Año	2.º y 3.º Año	4.º, 5.º y 6.º Año	7.º, 8.º y 9.º Año
HABILIDADES PERCEPTIVAS	<ul style="list-style-type: none"> de base. ajuste de las F. B. M. resolución de situaciones, sólo y con otros. combinación de formas motoras. 	<ul style="list-style-type: none"> combinación de varias formas motoras. diferenciación motriz. transformación de movimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> motricidad propia de los juegos de iniciación deportiva (formación multidportiva). ajuste de las capacidades coordinativas. 	<ul style="list-style-type: none"> afianzar la motricidad deportiva de base. perfeccionar las capacidades coordinativas. enriquecer las técnicas deportivas.
	<ul style="list-style-type: none"> los espacios de juego. las nociones de E. T. O. y lateralidad, tomando como centro el propio cuerpo. el cuerpo propio y de los otros en el juego. juegos con contacto corporal controlado. 	<ul style="list-style-type: none"> descentración. la organización E. T. en relación a personas y objetos fijos y en movimiento. el cuerpo y su crecimiento. lateralidad (Punto de referencia). 	<ul style="list-style-type: none"> valor de la organización E. T. en los juegos. la imagen corporal en relación a la habilidad. la independencia segmentaria, su reparación en la elaboración del esquema corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> comprensión de la utilización de los espacios de juego. el contacto corporal en los juegos deportivos. interiorización de sensaciones, el cuerpo conciente.

(1) Meinel, K. Schanabel, G. Teoría del movimiento.
(2) Meinel, K. Schanabel, G. Teoría del movimiento.

HABILIDADES SOCIO-AFECTIVAS	<ul style="list-style-type: none"> compartir situaciones de juego (J. masivos, J. cooperativos, J. en pequeños grupos). 	<ul style="list-style-type: none"> compartir J. de bandos con roles diferenciados. participar en juegos, aceptando la propia producción y la de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> compartir J. de equipo, exaltando la cooperación. creación de sociedades de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> los J. de equipo y la competencia. las sociedades dentro del equipo en relación a los logros y los aspectos técnico-tácticos.
HABILIDADES EXPRESIVAS	<ul style="list-style-type: none"> comunicación a través del cuerpo y el movimiento. la afectividad, su valor en la comunicación durante las situaciones de juego. la alegría de jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> comunicación de la gestualidad en el mensaje corporal. los diálogos a través del cuerpo en movimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> comunicación a través del gesto y las señas, en el movimiento asociado. la comunicación con los compañeros y con los demás (árbitro, jugadores del otro equipo, otros). 	<ul style="list-style-type: none"> la comunicación visual, táctil auditiva. codificación y decodificación de mensajes.
HABILIDADES COGNITIVO-AFECTIVAS	<ul style="list-style-type: none"> resolución de situaciones, solo y asociándose con otros. comprensión de los espacios y formas de juego con consignas múltiples. 	<ul style="list-style-type: none"> resolución de situaciones variadas (espacios, nº de jugadores, materiales). participación grupal en la construcción de las reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> resolución de situaciones, a través del intercambio. elaboración de estrategias. reelaboración de juegos. comprensión de las reglas (reglas comunes y diferentes). aspectos técnicos. 	<ul style="list-style-type: none"> resolución de situaciones, por la comprensión de reglas. elaboración de juegos aplicativos. aspectos técnico-tácticos de las diferentes funciones en los juegos deportivos.

En la presentación del cuadro, se divide las etapas en relación directa con los ciclos, subdividiendo el primero en dos, por considerar que las niñas y niños ingresantes a la E.G.B. tienen características particulares que los diferencian significativamente de los de 2º y 3º año.

Al jugar estaremos estimulando la adquisición de habilidades, que permitirán favorecer el desarrollo de niñas y niños. La propuesta del cuadro presentado tiende a orientar qué aspectos de ellas pueden ser implementados en cada una de las etapas.

El juego y el movimiento producen cambios orgánicos. Estos tienen directa relación con el desarrollo de las capacidades condicionales, las cuales evolucionan conjuntamente con los cambios que se manifiestan en el crecimiento infantil y juvenil, necesitando de que los juegos motrices que se planteen vayan logrando en cada etapa:

CAPACIDADES CONDICIONALES	<ul style="list-style-type: none"> estimulación por medio de juegos de persecución y huida con períodos de reposo juegos de tracción y empuje, acciones de trepas. movimientos amplios y bien realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> continuidad de la etapa anterior teniendo en cuenta los cambios corporales. juegos donde las acciones se desarrollen en grupos, utilizando las capacidades condicionales en forma asociada. 	<ul style="list-style-type: none"> concientización de los cambios que se producen al realizar actividad física: cardíaca, respiratoria, tensión, relajación. juegos con recorridos que estimulen las diferentes capacidades. correlación con la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> condicionamiento físico, con métodos que los alumnos vayan conociendo, llevando registros individuales y grupales. adaptación al crecimiento y diferenciación corporal. conciencia del cuidado corporal y su relación con la calidad de vida.
----------------------------------	--	--	---	---

El juego y la posibilidad de jugar permiten un desarrollo saludable de ser en su totalidad. Solamente quienes hayan disfrutado desde la primera infancia con el juego y los juegos, lograrán incorporarlo como un saber valioso y posible de compartir durante toda su vida con otras personas.

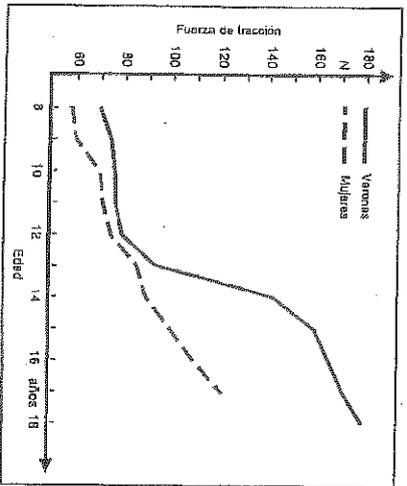
"El juego es una posibilidad, la posibilidad de tener la posibilidad"

Piaget

Las capacidades condicionales evolucionan significativamente durante este ciclo.

Si analizamos la fuerza, veremos que aumenta la fuerza máxima, manifestándose el cambio antes en las niñas, debido a que los cambios sexuales y las hormonas liberadas al tormente sanguíneo por el sistema endocrino, son procesos que comienzan antes en las mujeres. Ver Fig. 3.

Fig 3

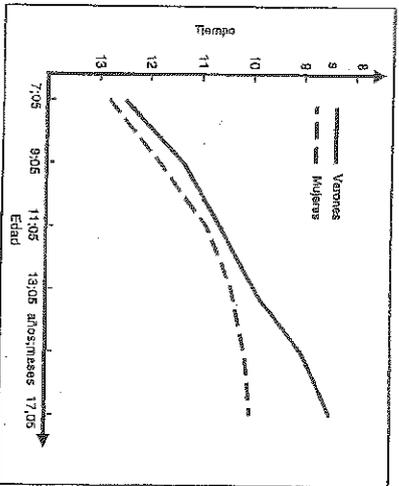


(NO)

La fuerza rápida también aumenta en forma marcada, en las niñas y varones. A pesar de estos aumentos es criterioso seguir estimulando el desarrollo de la fuerza, trabajándola con el propio peso corporal y cargas submáximas, respetando de esta manera el crecimiento y diferenciación que está ocurriendo en los sistemas óseo, articular y muscular.

La velocidad, que había sufrido un aumento importante en el ciclo anterior, no presenta cambios muy marcados en éste. Donde sí se producen diferencias es en las carreras sobre 60 y 100 ms., mejorando notablemente tanto las niñas como los varones, estando esto relacionado con el aumento cuantitativo de la fuerza rápida, fundamental basamento en las carreras de velocidad. Fig. 4.

Fig 4



La resistencia presenta buenas posibilidades de desarrollo en este ciclo, si se tienen en cuenta los niveles logrados anteriormente y los procesos metabólicos que se están dando para regular de esta manera la intensidad de las cargas, manteniendo la característica de poder sostener la actividad por tiempos prolongados y también recorridos de distancias cortas con máxima intensidad, siempre y cuando se produzcan períodos de recuperación completos.

Es importante tener presente el criterio de respeto por el organismo de los niños de esta etapa que se encuentra en un momento de crecimiento marcado, evitando durante las clases presentar rendimientos estandarizados a cumplirlos por todos en el mismo momento y de la misma forma, no respetando las diferencias individuales, ni el desarrollo alcanzado en etapas anteriores.

El desarrollo de la motricidad en este período de la vida, cuenta con la posibilidad de que las niñas y niños puedan participar comprensivamente en la elaboración de los procesos para su logro, orientándose de esta manera a alcanzar uno de los fines de la Educación Física, el hombre físicamente educado. Para que se pueda llegar a ello será de fundamental importancia cómo se van integrando los diferentes estadios del aprendizaje motor y cómo se sientan en cada uno de esos momentos los principales protagonistas que son los niños, jóvenes y adultos que realizan actividades físicas y deportes.

4. 4. Juego y desarrollo motor

El juego y el movimiento se corresponden desde el inicio de la vida, se asocian en el impulso que brindan para lograr el desarrollo total de los niños, son medio de conocimiento del propio cuerpo y desde él, como referente primordial, se construye el conocimiento del mundo de los objetos y del mundo de los demás.

El juego corporal establecido a través del movimiento, provoca las sensaciones que van a conformar los primeros esquemas de acción, determinando paulatinamente procesos de asimilación y acomodación que permitirán la adaptación al medio.

El juego establece las bases de la comunicación y del intercambio con los demás, en los primeros momentos con la familia, para luego ampliarse a otros. De manera similar, se va produciendo la exploración de los ambientes y objetos cercanos y conocidos, hasta lanzarse a una exploración característica de los pequeños, en el afán por conocer e investigar, utilizando para ello los juegos y motricidades que ya logran manejar. Esto les permite incorporar las primeras nociones espacio - tiempo - objetos.

Al ingresar los niños al Nivel Inicial, el juego se presenta en forma solitaria, pero como comienza a ser realizado en ambientes compartidos, con grupos de pares que utilizan los juegos y juguetes de la sala, se va provocando por evolución, experiencias y necesidades, juegos donde se comienzan a establecer las primeras relaciones sociomotrices y socioafectivas.

El juego brinda a las niñas y niños en este nivel, la posibilidad de probar, ajustar, y enriquecer, las capacidades motrices que van surgiendo. Es interesante observar como ellos mismos aprenden de las situaciones que van viviendo cotidianamente y como el descubrimiento de las nuevas posibilidades al causarles placer los lleva, a resolver los problemas que se le plantean, en forma creativa, distribuyendo a través de los logros motrices que van siendo adquiridos. En la etapa de los seis a los catorce años (Nivel de la E.G.B.), el juego sigue íntimamente relacionado con el desarrollo motor, pues son los juegos los que permitirán no sólo el mejoramiento cuantitativo y cualitativo de las capacidades y habilidades

motoras, sino también de las habilidades socioafectivas, expresivas y cognitivas.

Los juegos serán interesantes y permitirán el desarrollo motor si respetan las características distintivas de cada uno de los momentos evolutivos que se dan durante el Nivel de la E.G.B. De acuerdo a esto no es conveniente plantear a los niños juegos, que por la dificultad de sus consignas, transformen al jugar en una repetición estereotipada de acciones motrices sin ser realmente comprendidas por las niñas y niños. Ejemplo de ello son los juegos de relevos, planteados a los seis años, cuando todavía al permanecer centrados en sí mismos no comprenden el hecho de tener que esperar para realizar su acción en el juego, ni tampoco entienden muchas veces la ventaja de ser habilitados antes, como beneficio para ellos y sus grupos (bando), esperando a que algún otro jugador de otro de los bandos salga para, entonces, comenzar a correr.

Durante el primer ciclo, los juegos fundamentalmente deberán favorecer el incremento de una amplia base motriz, que sólo podrá ir lográndose al tener los integrantes de los grupos propuestas de juego donde existan situaciones que demanden ajustes perceptivo motrices, a través de la información que se brinde, de los cambios en cuanto a los espacios de juego, de la utilización de zonas con características particulares (refugios, áreas), de las variables temporales, de las acciones motrices a desarrollar y de los vínculos de cooperación y competencia que se establezcan, con las reglas y roles propios de cada juego.

Los juegos de persecución y huida, tanto individuales como por bandos, resultan muy atractivos en la etapa de 6 a 8 años. Estos juegos presentan la característica de poseer múltiples consignas y roles diferenciados, lo cual aumenta su atractivo. Las situaciones son cambiantes, demandando de quienes están jugando el poder analizarlas para conseguir, sea el caso, la huida o el atrape.

Es conveniente tener en cuenta al jugarlos la carga orgánica que recibirán los niños, ya que las acciones motoras se realizan con mucha intensidad, debiendo por ello el docente plantear periodos de descanso que permitan la recuperación y también el cambio de quienes tienen los roles principales, pues son quienes tienen la mayor carga. El cambiar a quienes realizan los roles principales también apunta a favorecer la participación de todos los niños, ayudando especialmente a aquellos que por diversos motivos, les cuesta ser los principales protagonistas en una determinada actividad.

Dentro de los juegos donde se utiliza la carrera, aparecen los juegos de relevos, de los cuales niñas y niños disfrutan mucho. A manera de ejemplo propondremos cómo se pueden organizar en una progresión de dificultad:

- Relevos simples o de ida y vuelta. Los integrantes de los bandos deberán desplazarse hasta un lugar determinado y volver para habilitar a su compañero.
- Relevos enfrentados. En este caso los participantes de cada bando se encontrarán divididos y enfrentados, saliendo desde uno de los extremos y recorriendo el espacio hasta llegar al compañero que se encuentra enfrente para habilitarlo.
- Relevos sucesivos. Aquí todos se ubican en un mismo lugar y desde allí van partiendo hasta una zona marcada, cuando el que se encuentra comiendo llega a esa zona, el que está esperando puede salir.
- Relevos por tiempo. Uno de los bandos se ubica en un espacio delimitado, mientras el otro grupo va saliendo de a uno con la consigna de tocar a algún miembro del bando que se encuentra dentro de ese

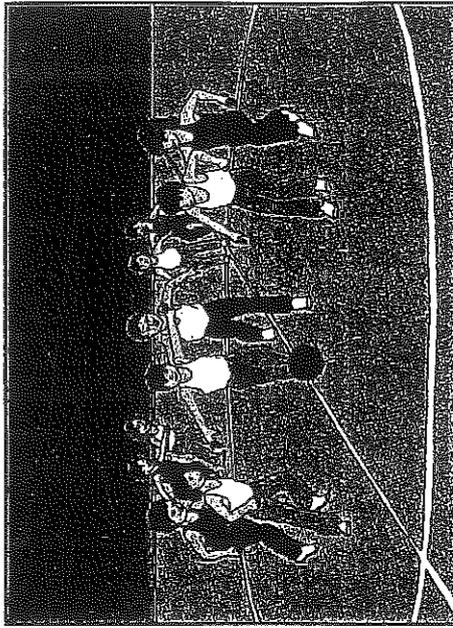
espacio, cuando lo logra vuelve para habilitar al que está esperando. Se toma el tiempo, y se cambia el rol de cada bando, ganando el bando que cuando tiene que tocar lo hace en menos tiempo.

En general en esta etapa, los juegos, por ejemplo los mencionados y los que permiten desarrollar las demás capacidades y habilidades motoras, tienden a lo cooperativo, por ello es deseable respetar esta característica, orientando la competencia que es propia de la situación de juego hacia el respeto por los que participan y por las reglas establecidas.

4.5. El juego y la iniciación deportiva

Como ya hemos mencionado, a partir del segundo ciclo, comienza la iniciación al deporte, coincidiendo con el comienzo de la formación motriz específica.

Nuestro planteo es encarar el proceso de iniciación al deporte por medio del juego, pues es en la situación típica y propia de cada juego, cuando el que está aprendiendo podrá dinámicamente realizar las adaptaciones de sus capacidades y habilidades, que le permitirán integrar los nuevos aprendizajes. Decimos que es nuestro planteo, ya que en la realidad y principalmente en los clubes (sin descartar escuelas) se recurre a un entrenamiento sistemático desde edades tempranas, con el objetivo puesto en alcanzar lo antes posible un resultado, o un campeonato, dejando de lado el proceso natural de evolución del niño.



Si bien nos encontramos hablando de iniciación deportiva, debemos recordar nuestro planteo lúdico al respecto, partiendo, en consecuencia, de los juegos anteriores, con características de ejercitación de habilidades motoras y estimulaciones sensorio perceptivas, que los podríamos denominar más genéricamente como juego tarea.

Los juegos que se plantean para encaminar la iniciación deportiva se denominan vulgarmente, juegos predeportivos, encontrándose en estos a:

Los juegos de fundamentación general: son aquellos que dan idea de un espacio limitado de juego, que determina la cantidad de jugadores por equipo, y donde se desarrollan acciones que tienen que ver con el ataque y la defensa, con la ubicación dentro de la cancha y con las estrategias para lograr los objetivos del juego, respetando las reglas.

Ejemplo de estos tipos de juego es: "la suma de pases" (siendo conveniente jugarlo, con no más de seis jugadores por equipo para facilitar las relaciones sociomotrices de cooperación y oposición, determinando que al llegar a tres pases se consigue el gol, logrando de esta manera que lo atractivo del juego, que es hacer, sea algo accesible y fácil de lograr).

Los juegos de fundamentación específica: cumplen con todo lo enunciado en el juego anterior, pero se refieren a un deporte en particular, determinando espacios, reglas y acciones características de ese deporte, un ejemplo es: "handball en parejas". Se marcan muchas canchales más largas que anchas y dentro de ellas, en los extremos, se dibujan áreas semicirculares, ubicándose ahí aros con un soporte que los mantenga en forma vertical. Jugarán dos niños por equipo, ganando el equipo que logre más goles tirando con las manos a los arcos hechos con los aros. Las reglas serán básicas respecto al foul, plé, saque de gol, saque de meta, saque lateral.

Estos juegos permiten la aparición significativa de las reglas y técnicas, pues solamente se presentarán cuando sea necesario para los niños, pudiendo de esta manera poder jugar mejor.

Los juegos aplicativos: a diferencia de los anteriores, estos tienen permanencia en el tiempo. Son aquellos donde se pone en juego las técnicas deportivas, facilitando el aprendizaje de las mismas, en situaciones similares a la del juego deportivo haciendo de esta forma significativo y atractivo al aprender. Por ejemplo, "haciendo goles" (en este juego se dibujan arcos en la pared y se los divide en sectores asignándole puntaje a cada uno, los jugadores deberán con el tiro elegido lanzar determinada cantidad de lanzamientos y ver quien consigue más goles), "el 21 en Basquet", etc.

4. 5. 1. Conceptualización de iniciación deportiva.

Antes de seguir avanzando en este tema conceptualizaremos la iniciación deportiva, utilizando una concepción amplia del tema "Momento en donde el niño se inicia concretamente en la práctica específica de uno o más deportes, estando éstos adaptados al grado de desarrollo, maduración y funcionalidad orgánico corporal que presenta el practicante".

Esta concepción si bien a simple vista parece fácil de resolver, encuadra una serie de premisas importantes a analizar si queremos realmente respetar el proceso evolutivo del niño, encuadrados en una concepción humanista, reivindicadora de la libertad del sujeto, con metas a largo plazo, con reales objetivos de formación totales de la persona, contrapuesto esto, tan claramente con el método tradicional de una concepción deportivista, que se basa en bajar modelos tomados de los adultos, con una simple reducción en relación a la dificultad, basado en lo meramente normativo, con claros y manifiestos objetivos a corto plazo y por el resultado como fin del proceso. Creemos oportuno citar el decálogo del Dr. Antonio Alcazar⁹⁾ sobre las competencias infantiles.

Su planteo se basa en que los objetivos fundamentales de las competencias

9) Alcazar, A.,
Competencias
deportivas para
niños.

deportivas en la infancia son dos: a) la salud b) la educación del niño. Planteando que para alcanzar estos objetivos las competencias deportivas infantiles deben reunir las siguientes características:

1.- Deben limitarse a niños sanos. Los niños con trastornos de desarrollo, especialmente del sistema esquelético, o con enfermedades crónicas o agudas en evolución deben ser separados, en forma transitoria o definitiva, de las competencias deportivas. Los discapacitados deben realizar actividades físicas adaptadas.

2.- No deben aparecer riesgos para la salud psicofísica de los niños. Las competencias intensas pueden exacerbar enfermedades anteriores.

3.- Deben practicarse varios deportes para evitar el entrenamiento intenso y especializado en una sola actividad. A nivel escolar todos los alumnos tienen derecho a ser incluidos en equipos (de distintos niveles) y beneficiarse de las competencias que deben ser para todos sin segregación de los menos aptos.

4.- No deben tener estructuras demasiado rígidas impuestas por los adultos. Los niños deben poder elegir con libertad las actividades físicas que más satisfagan sus intereses y necesidades.

5.- Deben dejar tiempo libre al niño. Vagabundear libremente en bicicleta, jugar un partido en un balón, arrojar piedras, remontar conetas son también actividades físicas que interesan mucho a los niños.

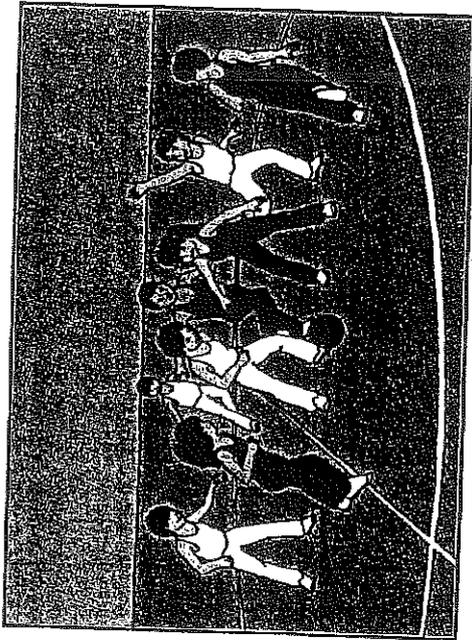
6.- Deben realizarse dentro del marco educativo de la escuela, programadas y dirigidas por educadores físicos con ideas sanas y objetivos adecuados. Este desideratum sólo podrá alcanzarse cuando las escuelas cuenten con el personal idóneo suficiente y la infraestructura necesaria.

7.- Deben realizarse agrupando a los niños de acuerdo con edad, peso y talla y, en lo posible, con el grado de maduración psicofísica y el nivel de destreza en el deporte elegido.

8.- Deben favorecer la cooperación y el espíritu deportivo, estimular el esfuerzo sostenido, moderar el énfasis por ganar y aceptar la derrota como una eventualidad común en el deporte son patras de gran valor educativo.

9.- No deben ser afectadas o atecidas por las presiones de los adultos: directores de la escuela, profesores, padres, etc., que desean verse ellos mismos ganadores a través de la actuación de los menores.

10.- No deben ser instrumento de propaganda política. Utilizar la inocencia de los niños para ese fin es someterlos a un disimulado vasallaje.



Queremos aclarar algunas diferencias sobre nuestro entendimiento en iniciación deportiva, y especialización deportiva.

INICIACIÓN DEPORTIVA

- Con metas a largo plazo.
- Período en que se inicia la práctica de uno o más deportes.
- Continuación del juego tarea.
- No implica competencia regular, sistemática.
- La competencia es un medio para alcanzar los objetivos planteados.
- Estructura abierta, participativa.

ESPECIALIZACIÓN DEPORTIVA

- Con metas a corto plazo.
- Proceso de entrenamiento.
- Especialización.
- Implica competencias sistemáticas con normas preestablecidas.
- Estructura cerrada, rige el principio conductista.

4. 5. 2. El docente y la iniciación deportiva.

Puntos a considerar por el docente en la iniciación deportiva.

- Objetivos a largo plazo, para mejorar condiciones generales, y a la persona en su totalidad.
- Las conductas a alcanzar deben partir del niño.
- Revindicación de la libertad, y de las obligaciones que de ella se desprenden, en contra de un sentido autoritario.
- Desarrollo de las potencialidades del niño.
- Diversidad de actividades.
- Método general, no someterse sólo a la técnica.
- Estimulación de la creación, no sólo modelos estereotipados.
- Fomento de la actitud crítica.
- Pedagogía actualizada, guiar el aprendizaje.
- Superación de la búsqueda.
- Desarrollar una amplia base para sustentar los resultados técnicos futuros.
- Trabajo con los padres y niños respecto a la sana competencia.
- Valoración del ganar y del perder, despertando el jugar "con" el otro y no contra el otro.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 ENERO DE 2011

“LA INICIACIÓN DEPORTIVA”

AUTORÍA MIGUEL ÁNGEL PRIETO BASCÓN
TEMÁTICA EDUCACIÓN FÍSICA
ETAPA EP y ESO

Resumen

En este artículo se pone de manifiesto, las diferentes edades a las cuáles debe de iniciarse el deporte, estableciendo una clasificación sobre los contenidos que deberían de aparecer en cada una de estas edades del alumno/a. Además, se presenta el juego como principal elemento para emplearlo en la iniciación deportiva. En último lugar, se hará referencia a los diversos modelos (tradicional, alternativo y comprensivo) de iniciación deportiva, los cuales han ido evolucionando a lo largo de la historia.

Palabras clave.

Iniciación deportiva, habilidades, destrezas, modelos de iniciación, reglas y equipos.

1.-INTRODUCCIÓN.

En Educación Física (EF), como una materia más de las que se encuentran en la Educación Primaria tras la promulgación de la LOGSE, el deporte es considerado uno de los contenidos a los que debe prestarse atención en las clases a impartir a los alumnos/as de este ciclo educativo.

“El deporte es un elemento educativo importante, siempre y cuando se modifiquen componentes que tienen que tratarse como educativos y no centrados en los puramente competitivos” (Le Boulch, 1985).

Este contenido, junto con el acondicionamiento físico, es el que más variaciones incluye para poder ser aplicado en el contexto educativo. Debido sin duda a los componentes sociales que lleva consigo, el deporte tiene algunos elementos que podrían condicionar su cabida en la escuela, pero debido también a las posibilidades educativas que ofrece, merece un tratamiento adecuado para conseguir, con el deporte y a través del deporte, objetivos educativos loables y exigibles en todas las etapas educativas, no solo en la Primaria (Castejón, 1997).

“Las relaciones entre la E.F. y el deporte tendrán siempre visiones distintas, aunque hay que resaltar que el deporte tiene espíritu educativo cuando es tratado como tal”. (Uman, 1993).

Según Barbero (1991), la relación entre E.F. y Deporte puede adoptar alguna de las cinco formas siguientes:

- El deporte como técnica motriz integrante de la E.F. susceptible de ser utilizado educativamente.
- El deporte como sinónimo de E.F. (Educación física-deportiva, Juegos predeportivos, Iniciación Deportiva...)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 38 ENERO DE 2011

- La E.F. como parte del deporte en tanto que preparación para su enseñanza y la práctica educativa.
- EF y Deporte como dos ámbitos separados y complementarios. La E.F. de carácter escolar y el deporte extraescolar, aunque sus objetivos son contrarios.
- EF y Deporte como ámbitos contradictorios, basado en la creencia del deporte no educativo.

A lo largo del siguiente artículo, nos centraremos en la iniciación deportiva, para comenzar a desarrollar el deporte en los alumnos/as de edades tempranas:

2.- LA INICIACIÓN DEPORTIVA.

Sánchez Bañuelos (1990), entiende el concepto de iniciación deportiva en un sentido amplio, esto es, "no considera a un individuo iniciado hasta que no es capaz de tener una operatividad básica, sobre el conjunto global de la actividad deportiva, en la situación real de un juego o competición". Es un concepto de operatividad motriz y no de comprensión y memorización de una serie de datos a nivel verbal.

Para Hernández Moreno (1995), la iniciación deportiva "es el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por el individuo para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con él hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento." Esta vez la definición está planteada desde el punto de vista educativo al hacer incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Blázquez (1995), también defiende el concepto de iniciación deportiva desde el ámbito educativo aportando que es "el período en que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes".

Desde el punto de vista educativo, por tanto, la iniciación deportiva supone un proceso de cara a la socialización del individuo, si bien dicho proceso, como señala Blázquez (1995) "se orienta más a unos aprendizajes genéricos que al logro de una práctica eficaz en relación al deporte de competición". Asimismo, Contreras (1998) considera que "los valores y actitudes, no han de ser los propios de la competición los que deben ser objetos de transmisión, sino aquellos otros que caracterizan al deporte en sus aspectos lúdicos y de entrenamiento del tiempo libre":

3.- LA EDAD DE INICIACIÓN.

Jolibois (1975), propone el período comprendido entre siete y ocho años, como el momento más adecuado para la iniciación deportiva y denomina a este período como "la edad del aprendizaje". Otros autores han defendido y demostrado esta idea apoyada en razonamientos teóricos y datos experimentales, sobre aspectos evolutivos.

Sánchez Bañuelos (1986) incide en que el deporte, una vez desarrolladas las habilidades básicas, convendría introducirlo en una edad que corresponde con el 5º curso de Educación Primaria. También desde el punto de vista evolutivo y del desarrollo motor, se puede afirmar que si no exactamente a estas edades, aproximadamente hacia los 10 años podrían introducirse las actividades deportivas (Gallahue, 1982). Le Boulch (1991), matiza que el deporte educativo puede ser aplicado hacia los ocho ó nueve años como medio de educación psicomotriz ya que en esta edad es cuando se corresponde con una etapa de socialización cooperativa.

Ateniéndonos a los autores citados el proceso sería el siguiente:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 ENERO DE 2011

- a) La edad comprendida entre los 8 y 10 años se considera apta para preparar a través de los juegos genéricos y predeportivos haciendo alusión a:
- Habilidades y destrezas.
 - Espacio-tiempo
 - Ritmo-medio.
 - Instrumentos.
 - Equipos.
 - Reglas.

En estas edades el alumno cuenta con una conciencia social, es capaz de integrarse en un grupo y puede cooperar para que el interés personal se someta al grupo, importante para los juegos de equipo, perfeccionará el manejo de instrumentos en todas sus posibilidades, comprenderá y aceptará las reglas.

- b) De los 10 a los 12 años se ha de preparar específicamente a través de predeporte, deportes adaptados atendiendo a los siguientes aspectos:
- Preparación técnica.
 - Preparación táctica.
 - Preparación física.

En este segundo período, el alumno que ha realizado una preparación genérica de los distintos deportes empezará a identificarse con el deporte que más se ajuste a sus deseos y cualidades. De esta forma, el alumno debe completar su formación en la iniciación deportiva, los dos primeros años la realizará a través de los juegos genéricos y específicos, y realizando de manera global el conocimiento de habilidades y destrezas generales a la gran mayoría de deportes (pases, tiros, lanzamientos...) así como al conocimiento de sus reglas elementales; en dos años siguientes profundizará sobre los conocimientos adquiridos y haciendo hincapié en aspectos técnicos y tácticos específicos de deportes en concreto, es el momento de iniciarse en la competición deportiva.

4.- EL JUEGO EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA

"El juego y el deporte, son las formas más comunes de entender la EF en nuestra sociedad. Por ello debe aprovecharse como elemento motivador potenciando actitudes y valores positivos".

"En la etapa de Educación Primaria debe favorecerse el desarrollo partiendo de las habilidades básicas hacia las específicas, necesarias para una práctica deportiva adaptada, al final de la etapa. El último tramo de ésta y el comienzo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria constituyen un período de transición en el que el dominio de las capacidades motrices y la práctica deportiva adaptada deben perseguir la mejora de las habilidades y actitudes". (Decreto 106/1992 de Educación Primaria. Anexo de E.F.)

El juego, en iniciación, puede emplearse como un medio de disfrute y de relación. La relación a través de los juegos progresa en este ciclo mediante el respeto de sus normas, la aceptación de los otros, con independencia de su carácter personal o social, y reconociendo el hecho de ganar o perder y la oposición como elementos propios del juego.

Es importante insistir en los contenidos de los juegos y comenzar el trabajo de las actividades de iniciación deportiva adaptadas a su edad, teniendo las mismas un carácter más multifuncional y de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 38 ENERO DE 2011

recreación que de aprendizaje de una disciplina deportiva concreta. Los alumnos/as han de reconocer el carácter arbitrario de las normas y la posibilidad de adaptación de las mismas por parte del grupo.

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea. Tienen una evolución, que va desde las formas más espontáneas, del primer ciclo, a formas más regladas y especializadas del último ciclo, donde tiene un peso específico el concepto cultural del deporte y los juegos pasan a ser deportes jugados. Díaz (1997) propone los siguientes tipos de juegos.

- *Juegos de cooperación cooperación/oposición.* La función de estos juegos es el aprendizaje de estrategias de cooperación y cooperación/oposición/defensa y ataque que son la base de la mayoría de los juegos de equipo.
- *Juegos de destreza y de adaptación.* La función principal es la de que adquieran, perfeccionen o apliquen determinadas destrezas o habilidades en situaciones de juego.
- *Juegos de iniciación a habilidades den situaciones de juego.* Entrarían los juegos adaptados para iniciación en habilidades deportivas y en deportes concretos. Es una forma de didáctica de la iniciación deportiva donde el deporte se transforma, mediante adaptaciones de su reglamento, en juegos más sencillo que progresivamente se van acercando más a la situación habitual de juego. Las actividades de enseñanza tenderán a ampliar los conocimientos del alumno/a en la gama más amplia de deportes de manera que pueda elegir, no en función del peso social de cada uno de ellos, sino en función de sus aptitudes e intereses. En esta etapa ha de primar la diversificación sobre la profundización en tipos de actividades deportivas.

5.- FASES DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA.

Según Sánchez Bañuelos (1986), la enseñanza en esta etapa puede estructurarse según una serie de fases. Antes de desarrollar estas fases considera tres puntos fundamentales:

1. La edad cronológica y la edad biológica pueden no coincidir.
2. La iniciación deportiva lleva implícita un principio de especificidad como base de una futura especialización.
3. Las características del deporte pueden influir de una manera determinante en la edad adecuada para su iniciación.

A. En deportes individuales, ya sean en "línea o de adversario".

1. *Presentación global del deporte.* En esta fase, el alumno/a ha de comprender el objetivo y significado del deporte. El maestro/a debe dar el conocimiento de las reglas fundamentales, sobre todo las que sean determinantes para delimitar el tipo de ejecución y las técnicas específicas.
2. *Familiarización perceptiva.* Se ha de atender principalmente al os aspectos perceptivos de la actividad en sí y a los del entorno en el cual debe desenvolverse. Sólo si estos aspectos han sido asimilados pueden aprenderse con éxito los elementos iniciales de la ejecución. Es entonces cuando el alumno/a puede formarse una "atención selectiva" en función de la que poder estimar correctamente el valor que tienen los diferentes estímulos presentes y la importancia o insustancialidad de la información.
3. *Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución.* Todos los deportes tienen una técnica o técnicas de ejecución que se constituyen en modelos de eficiencia a asimilar. El maestro, mediante la instrucción directa incidirá en el tipo de práctica global o analítica que vendrá



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 38 ENERO DE 2011

determinado según el análisis del deporte en cuestión. El alumno/a, en esta fase, ha de llegar a adquirir los fundamentos de la técnica individual.

4. *Integración de los modelos técnicos en las situaciones básicas de aplicación.* Se deben plantear situaciones lo más próximas posibles a la situación real en las que el alumno/a pueda experimentar la dificultad real de ejecución que implican los diferentes elementos en su contexto auténtico. Esta fase supone la culminación de la etapa de iniciación y el alumno/a habrá alcanzado la operatividad prevista, pero en otros muchos deportes individuales o colectivos, donde el componente decisión es determinante, será necesario pasar a la siguiente fase.
5. *Formación de los esquemas fundamentales de decisión.* Hace referencia a la formación de una adecuada táctica individual. La estimación correcta de la adecuación-inadecuación de las diversas alternativas motrices, en una circunstancia determinada, supone un largo proceso de aprendizaje, así como el perfeccionamiento de los elementos técnicos de ejecución, pero las claves fundamentales pueden ser asimiladas por el alumno en esta fase de forma que, en el futuro, el desarrollo de su esquema de decisión se vea facilitado.

El maestro debe plantear situaciones de enseñanza en las que de una manera gradual la alternativa táctica básica sea binaria hasta llegar a situaciones de decisión múltiple. De este modo el alumno irá adquiriendo un sentido táctico y una capacidad de anticipación cognitiva, es decir, intuir qué es lo que va a hacer el oponente en función de qué es lo que sabe hacer mejor y qué es lo más probable.

Para los deportes individuales, esta fase constituye la culminación de la etapa de iniciación. En los deportes colectivos se precisará de las dos etapas siguientes.

- B. *En deportes de carácter colectivo o de equipo han de estar cubiertas las dos siguientes fases:*
 - 6.-*Enseñanza de los esquemas tácticos colectivos.* Está en relación con el aprendizaje de diferentes sistemas de juegos tanto de ataque como de defensa. Esta fase tiene como objetivos el desarrollo de la estrategia de conjunto y la toma de conciencia de la utilidad de cada estrategia.
 - 7.-*Acoplamiento técnico y táctico de conjunto.* Es la fase final del proceso de iniciación deportiva, el grupo de alumnos debe actuar como un todo, dando lugar a la cooperación en función del objetivo común. Los objetivos a conseguir serán el desarrollo de la capacidad de coordinar acciones y el desarrollo del sentido cooperativo y el espíritu de equipo.

El autor destaca que aunque las etapas tienen un carácter sucesivo no tienen por qué ser estrictamente consecutivas y un cierto solapamiento de las fases contiguas no solamente no es desaconsejable, sino que puede ser conveniente en muchos casos.

6.-MODELOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA.

Para poder enseñar el deporte de manera que ofrezca garantías de participación y también que permita conseguir aprendizajes significativos en la escuela, es necesario que se ofrezca con diferentes modificaciones. La utilización de actividades simplificadas, aptas para todo el alumnado, y con el consiguiente tiempo de aprendizaje adecuado a cada uno, sería el mejor ejemplo, sobre todo si estas actividades simplificadas conducen a una actividad deportiva deseada para todos.

La enseñanza supone formas continuas de adaptación y de relación del alumnado con el entorno de las destrezas deportivas. En iniciación deportiva debemos plantearnos un enfoque más relacional



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 38 ENERO DE 2011

donde la funcionalidad del alumno no sea independiente a las propiedades del medio, instrumentos, compañeros, adversarios...*La enseñanza deportiva debe atender fundamentalmente al estudio del alumno, a las características de los deportes y a los modelos de aplicación* (Lasierra y Lavega, 1993).

Por tanto, la forma de actuación en la enseñanza deportiva ha de estar fundamentada en el proceso (donde se atiende más a las fases perceptivas, y de decisión que a la ejecución técnica de un modelo concreto) y realizarlo con transferencia a situaciones reales de actuación por medio del juego para, progresivamente, llegar al deporte jugado. No podemos olvidar que el alumno es un ser creativo, que puede actuar con independencia de la intervención del maestro y además puede influir de forma decisiva en alterar cualquier propuesta de enseñanza.

Ahora bien, desde el punto de vista didáctico conviene conocer las grandes líneas por las que han ido evolucionando los modelos de iniciación deportiva y que objetivos sirven (Contreras, 1998).

a) El modelo tradicional.

El modelo tradicional, también denominado: analítico, pasivo, directivo o mecanicista, utiliza como referencia teórica la anatomía y biomecánica. Descompone la totalidad de la práctica deportiva en multitud de destrezas o técnicas que serán instruidas a los alumnos según un supuesto principio de complejidad creciente. Generalmente, esta propuesta jerárquica está basada en una enseñanza que podríamos definir como dominante, donde se parte de la enseñanza de las acciones motrices básicas del deporte, para pasar posteriormente a la técnica (que en algunos deportes coinciden con las denominadas posiciones fundamentales, desplazamientos fundamentales, en otro con desplazamientos, pases...), y de aquí a la táctica hasta llegar a la ejecución total de la práctica real.

Esta concepción plantea una visión del aprendizaje estática. El alumno va asumiendo las diferentes habilidades y las superpone como si la cuestión radicara exclusivamente en adicionar destrezas.

Este procedimiento mantiene un criterio de enseñanza que va de lo simple a lo complejo, con el convencimiento de que lo simple es el gesto particular y concreto (técnica, gesto-tipo) y lo complejo la práctica global (actividad real). Sin embargo, no se preocupa por averiguar ni estudiar qué es lo simple o lo complejo para el alumno y qué es lo que influye para que una habilidad sea simple o compleja.

La enseñanza tradicional del deporte es criticada por:

- Su carácter analítico...pérdida de contacto con el contexto global y real.
- El directivismo...pérdida de iniciativa por parte del alumno.
- El desencanto...no es tan divertido como el alumno creía.
- Retrasar la culminación del aprendizaje...no se juega hasta que no se dominan los gestos técnicos.
- Producir aburrimiento...prefiere jugar a...
- Focalizar el aprendizaje en la consecución del éxito ante los demás...sólo se reconoce los resultados demostrados.

En general, las críticas que se ofrecen a un planteamiento técnico, se dirigen a la manera de plantear los aspectos técnicos en las clases de E.F. Las actividades propuestas dejan de ser atractivas porque en los períodos de iniciación en las clases de E.F. debe contemplarse de manera diferente la exigencia de una perfección en las ejecuciones, ya que ello significa un tiempo de trabajo que no se tiene, además de primar a los buenos ejecutantes sobre el resto, ejercitarse en ejercicios que no es fácil transferir al contexto real...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 38 ENERO DE 2011

Devís (1990) efectúa una crítica al modelo tradicional defendiendo que hay que dificultad para conseguir:

"las características máspreciadas en un juego deportivo y propias de la racionalidad humana: los pensamientos abiertos, la capacidad para responder a nuevas situaciones, la habilidad para reflexionar en la acción, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación y creatividad" (Devís y Peiró, 1992)

b) El modelo alternativo.

El modelo alternativo, impulsado por investigadores en pedagogía deportiva que apoyados en los fundamentos teóricos actuales de las ciencias de la educación, pretenden construir una ciencia propia, conciben las prácticas deportivas, no como una suma de técnicas, sino como un sistema de relaciones establecido entre los elementos técnicos y gestuales permitiendo determinar la estructura de estas actividades. Focaliza la atención en el progreso realizado por el alumno y el esfuerzo puesto en juego. De esta manera, el alumno se centra en la tarea, en el dominio y en el progreso. Estas ganancias significan para él la demostración de su capacidad. Es hacia esta intención la que se encamina la acción docente más que en fomentar la habilidad delante de los demás o conseguir éxitos o resultados reconocidos por otros.

El modelo alternativo, ya sea con la simplificación deportiva o con otras ideas similares supone una tendencia por cambiar la enseñanza del deporte hacia el predominio táctico.

Así, los intereses del alumno reclaman su iniciativa, imaginación y reflexión en la adquisición de unos conocimientos adaptados. De esta manera, es posible la enseñanza del deporte en conexión con el mundo del alumno...

- Potenciando lo lúdico...vamos a jugar a...
- Favoreciendo el contacto con la realidad global... ¿quién es capaz de...?
- Despertando la imaginación... ¿quién lo haría de otra manera?
- Centrándose en el progreso y dominio de las habilidades... ¿cómo puedo lograr aprender esto?
- Perdiendo preocupación por la estricta corrección técnica...la próxima vez lo harás mejor.
- Desarrollando afición por el deporte...qué bien lo hemos pasado.

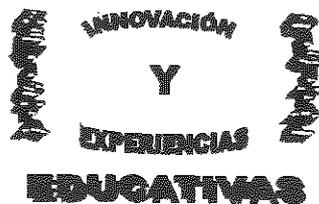
La actividad practicada por el niño debe ser siempre el punto de partida, tanto si nace del seno del grupo o es propuesta por el profesor. Es inútil que el alumno practique ejercicios técnicos antes de que haya jugado. El tiempo dedicado a los aprendizajes dependerá de las dificultades surgidas durante el juego, las cuales no serán impuestas a priori por el educador. A partir del momento en que el niño exprese la necesidad de determinados aprendizajes (lanzamientos, pases, tiros...), éstos deben ser aprovechados (sobre todo a nivel de motivación) para enriquecer la actividad que se practique:

La acción del maestro, además ha de ser educativa y deberá actuar a la vez sobre:

- El alumno: los ejercicios propuestos supondrán problemas con relación a la madurez del niño, de manera que le permita progresar.
- El medio: modificarlo para enriquecerlo y favorecer la adaptación del alumno a situaciones variadas.
- Las reglas: la modificación de una regla puede llevar a una toma de conciencia más directa sobre el espacio social, permitiendo al niño situarse mejor en el grupo.
- El entorno social: teniendo en presente la estabilidad o movilidad de los diferentes roles que pueden intervenir en la práctica.

c) El modelo de Thorpe y Bunker (en Werner y Almond, 1990).

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 38 ENERO DE 2011

Thorpe y Bunker presentan el deporte para que los alumnos comiencen por comprender determinadas acciones que van a emplearse en la práctica deportiva, de manera que el alumnado comprenda qué tiene que hacer, para intentar aprender cómo hacerlo. Lo que se pretende es que el alumnado no se convierta en un mero ejecutante, sino que tome conciencia de lo que tiene que hacer, implicando a la toma de decisión antes de emplear un trabajo de dominio técnico.

Es cierto que posteriormente se ha ido implicando la idea de que las destrezas básicas tienen su parte importante, pero también es cierto que no deja de ser algo difícil de llevar a la práctica, al menos en las clases de EF habituales. Una de las dificultades con las que se enfrenta esta idea es la de que los sujetos pueden encontrarse sin saber qué hacer si no tienen adquiridas ciertas habilidades que les permitan solucionar los problemas de elección de respuesta (Bruner, 1995).

Devís (1992) aporta que el aprendizaje técnico deportivo se desarrolla a través de un proceso donde los aprendizajes inicialmente globales de los alumnos tienen como objetivo la comprensión de la naturaleza del juego deportivo, ya que le permite adquirir una visión contextual a partir de los aspectos tácticos básicos, para posteriormente pasar a un perfeccionamiento técnico-táctico.

La nueva alternativa es ofrecida por French y col. (1996) aplicando la enseñanza deportiva introduciendo los dos aspectos, técnica y táctica. Aun desde un plano teórico, hemos manifestado que parece más adecuado incidir en los dos aspectos simultáneamente, pero entendiendo que es necesario también conocer el nivel en el que se encuentran los alumnos, el dominio de las habilidades básicas que tienen antes de comenzar a iniciarse en el deporte, y las combinaciones que pueden hacerse para conseguir los resultados educativos esperados (López y Castejón, 1998).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

- BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona, Inde.
- BARBERO, J.L. (1991). El papel del Deporte en la Educación Física en la Educación Primaria. Actas del I congreso internacional de Educación Física de las escuelas universitarias de formación del profesorado. Jarandilla de la Vera, Cáceres.
- BOJA del 20 de Junio de 1992. Decreto 106 de 9 de Junio por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía.
- CASTEJÓN, F.L. (1997). La iniciación deportiva en la Educación Primaria: lo que opinan los profesores de Educación Física: Apunts, nº 48, p.24-33.
- CONTRERAS, O.R. (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Barcelona, Inde.
- DEVÍS, J. y PEIRÓ, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en EF. La salud y los juegos modificados. Barcelona, Inde.
- DÍAZ, A. (1997). La iniciación deportiva dentro del D.C.B. Revista de Educación Física, nº 58, p.27-33.
- GALLAHUE, D. (1982). Understanding motor development in children, New York, John Wiley and sons.
- HERNÁNDEZ, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona, Inde.
- LÓPEZ, V. y CASTEJÓN, F.J. (1998). Técnica, táctica individual y táctica colectiva. Implicación en el aprendizaje y la enseñanza (I). REF, Renovación de la Teoría y la Práctica, nº 68, p.1-15.
- LE BOULCH, J. (1991). El deporte educativo. Barcelona, Inde

Por Analía Rosales^(*) y Marta Santélices^(**) (ARGENTINA)

^(*) Prof. de Educ. Física. Licenciada en Ciencias de la Educación Licenciada en Psicopedagogía.

Actualmente se desempeña como profesora en los Institutos de Formación Docente N° 101 de Avellaneda y Grilli.

^(**) Prof. de Educ. Física. Psicomotricista. Lic. en Educación Física y Deportes.

Actualmente se desempeña como profesora en los Institutos de Formación Docente N° 101 de Avellaneda y Grilli.

EL CAMINO DEL JUEGO... A LA INICIACIÓN DEPORTIVA

ABSTRACT

En la actualidad se observan grandes dificultades en el devenir del juego al deporte. Por lo general algo que pareciera ser simple como lo va indicando la lógica misma de la evolución del juego, se transforma en determinado momento para el niño en un salto cualitativo en cuanto a la cantidad de estímulos y decisiones a las cuales debe responder, desprovisto de las herramientas necesarias para dar curso a las peticiones efectuadas desde los adultos que acompañan este proceso. Desde el Nivel Inicial los niños se encuentran en situaciones lúdicas donde deben decidir, ya que en un juego de organización simple como en los de persecución el niño debe esquivar para no ser tocado, amaga, corre para llegar a una meta, es decir, que permanentemente se están resolviendo situaciones problemáticas que despliegan un pensamiento táctico y esto son situaciones que se repetirán en el deporte. Partimos de considerar que hay ciertas constantes en los deportes de equipo que deberían aparecer desde el nivel inicial, favoreciendo la transición hacia el deporte. El proceso de iniciación deportiva necesariamente nos remite a un ambiente de juego y por ende, la única manera de aprenderlo es jugando. Es a través del juego y su complejización progresiva que el niño va construyendo las constantes estructurales y funcionales que le permiten acceder al deporte de equipo. Intentaremos desde la teoría y desde la práctica transitar juntos este camino.

Después de muchos años de desempeño como profesoras de Educación Física en distintos niveles, de observaciones de clases de practicantes de los Profesorados de Educación Física, comprobamos que en algunas situaciones de clase, la progresión en los juegos desde los tres hasta llegar a los once años, no respeta la complejización de los mismos, que lleva por sí misma a la lógica de la práctica deportiva posterior.

Por eso es nuestra intención que reflexionemos en cómo desde el Nivel Inicial, se comienza a transitar en forma lenta y progresiva el camino de la iniciación deportiva. Cabe recordar que haremos hincapié en los deportes de conjunto, o como los llama Pariebas, "deportes sociomotrices", que presentan la característica fundamental de poseer cooperación y oposición.

¿Desde dónde comenzamos?

Comenzaremos entonces a determinar cuál es el concepto de iniciación deportiva, con el cual coincidimos. Hemos elegido a D. Blázquez Sánchez (1986), que desde el punto de vista educativo, considera que el proceso de iniciación deportiva no debe entenderse como el momento en que empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica, que teniendo en cuenta las características del niño o sujeto que se inicia y los fines a conseguir, va evolucionando progresivamente hasta llegar al dominio de cada especialidad deportiva¹.

Por otro lado, para Hernández Moreno (1988), la iniciación deportiva es el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con el mismo hasta que es capaz de jugarlo o practicarlo con adecuación a su estructura funcional.

En estas dos definiciones seleccionadas se aprecia una constante, su carácter de proceso. La iniciación de-

portiva no es el momento en que se empieza, sino la evolución progresiva hasta llegar al dominio de cada especialidad deportiva, aunque todos admitimos que conocimientos y habilidades siguen aprendiéndose y perfeccionándose a lo largo de toda la vida deportiva.

Diem (1979), sin embargo, apunta a la idea de que la iniciación puede producirse mucho antes a través de actividades facilitadoras para la posterior práctica deportiva.

¿Qué aspectos deberíamos tener en cuenta para recorrer este camino?

1. Nivel de maduración.
2. Evolución de los juegos.
3. Métodos de intervención didáctica.

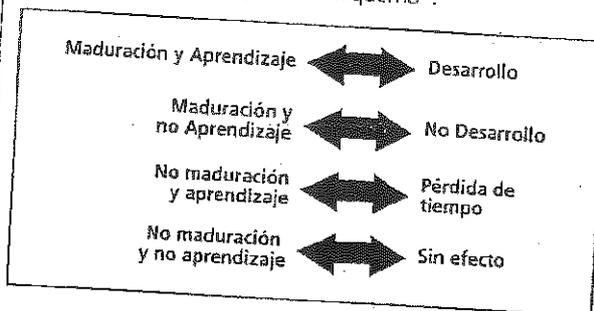
NIVEL DE MADURACIÓN DEL NIÑO.

Es necesario relacionar los conceptos de maduración y aprendizaje para afirmar que existen ciertos períodos "sensibles" en los que se adquieren comportamientos con el mínimo esfuerzo y la máxima eficacia. Duránd (1988) afirma que existen períodos particularmente favorables para la adquisición de las habilidades deportivas y si alguien se inicia en ellas antes o después de cierta edad, los rendimientos futuros no alcanzarán un nivel excepcional.

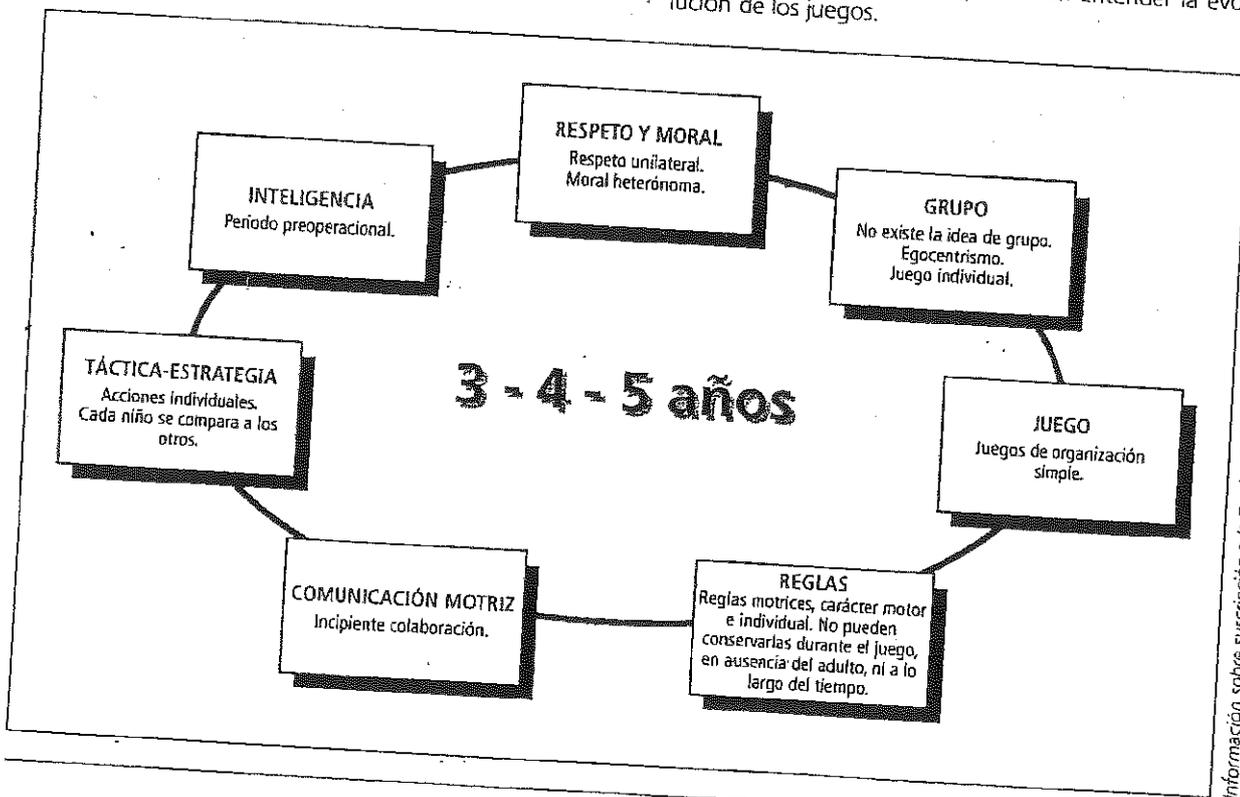
En consecuencia, importa poco que el niño aprenda de forma prematura técnicas deportivas, mucho más importante es que amplíe las múltiples posibilidades de movimiento mediante juegos o tareas variadas: "el juego constituye para el niño una actividad esencial. Resulta incompatible con las series de progresiones pedagógicas cerradas, concebidas para adquirir la eficiencia técnica" (Le Boulch, 1991).

Un aprendizaje sólo puede efectuarse, por lo tanto, de forma óptima, cuando el niño posee la madurez suficiente para ese aprendizaje y cuando el mismo es acompañado por una estimulación adecuada.

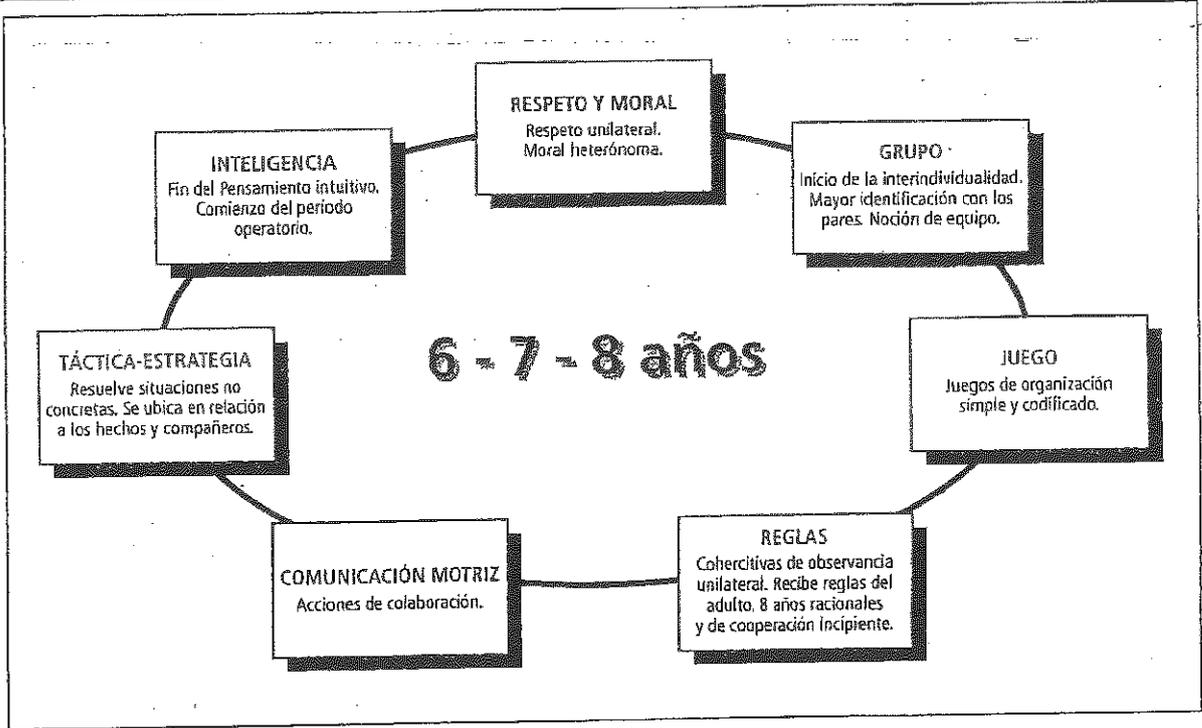
Observemos el siguiente esquema?



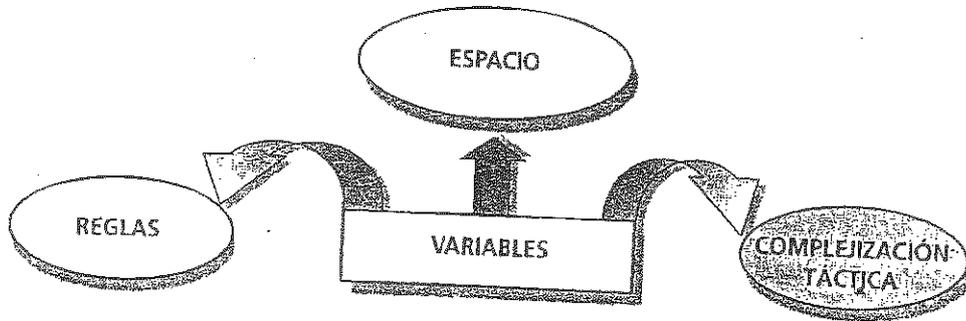
Recordemos algunas características evolutivas distintas de cada nivel y ciclo, en cuanto a la inteligencia, respeto y moral, grupo, juego, reglas, comunicación motriz, táctica y estrategia que nos permitirán entender la evolución de los juegos.



Información sobre suscripción a la Revista Stadium: revista@editorialstadium.com.ar



EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS: VARIABLES QUE PERMITEN SU COMPLEJIZACIÓN



- ❖ El **espacio**: es el lugar donde se desarrolla el juego y presenta distintas posibilidades. Según Blázquez Sánchez, se puede distinguir:
 - ⇒ El espacio como distancia a recorrer o franquear.
 - ⇒ El espacio dividido en subespacios (Zonas fijas y zonas variables).
 - ⇒ El espacio como meta u objetivo a lograr: lugar donde se marcan los puntos o tantos.
- ❖ Las **reglas**: son un sistema de códigos y normas construidas. Éstas deberían constituirse como normas a través de un proceso de construcción y comprensión progresiva que le permita al niño ir comprendiendo la lógica del juego y resolver los conflictos que en él se van presentando, pasando por diversas instancias superadoras (reglas aceptadas, aplicadas, modificadas, elaboradas)
- ❖ La **complejización táctica**: son las decisiones a tomar en el momento del juego. Esta manera de resolver una situación que se le presenta como problemática, desplegará un espectro de posibles respuestas, cuya selección se espera que sea eficaz.

MÉTODOS DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

Es imprescindible para poder elegir la intervención didáctica adecuada, conocer las dos grandes líneas por las que han ido evolucionando los métodos³ de enseñanza, utilizados en la iniciación deportiva.

Por un lado los **métodos tradicionales**, que consideran al alumno como un sujeto pasivo, que registra las informaciones y aprendizajes que se le brindan. Este método avanza de lo simple a lo complejo, del gesto técnico al juego global, sin respetar la evolución del niño que sucede a la inversa: de lo general a lo particular. La reproducción de las soluciones planteadas por el adulto, no permite la toma de decisión por parte del alumno para efectuar o ejecutar su propia respuesta motora. Esta

sistematización de los juegos enmascara la decisión y ejecución pensada desde el adulto, ya que los niños por sí solos, no pueden responder a esta situación problemática.

En segunda instancia, los **métodos activos**, que son los que hemos adoptado, se diferencian de los anteriores, pues parten de los intereses y las características evolutivas propias de la edad. Los problemas que se les plantean corresponden a la lógica de su edad; la técnica está adaptada a la situación. El punto de partida es el juego, que paulatinamente va aumentando en dificultad, siendo el paso previo a los deportes de conjunto. El niño deberá saber primero el por qué, y el para qué, deberá realizar un fundamento técnico y sólo después podrá cobrar sentido.

Modelos de intervención en pedagogía deportiva:

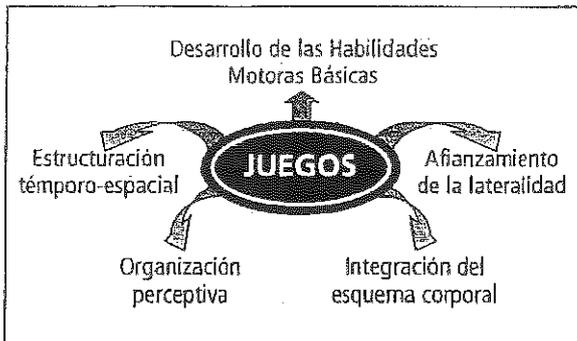
MÉTODOS TRADICIONALES	MÉTODOS ACTIVOS
⇒ Método analítico	✦ Método global
⇒ Método pasivo	✦ Método activo
⇒ Método mecanicista o tecnicista	✦ Pedagogía de la situación
⇒ Método directivo	✦ Pedagogía del descubrimiento
⇒ Método intuitivo	✦ Método constructivista
⇒ Método asociacionista o conexionista	✦ Método estructuralista

Comencemos a transitar el camino... desde el Nivel Inicial.

En primera instancia, los juegos, en estas edades, deben favorecer la integración de los niños, valorando esencialmente el derecho de todos a jugar, resaltando la cooperación y no el enfrentamiento con los otros, en búsqueda del o los ganadores. Lo importante de jugar es el valor del juego en sí mismo, el de jugar por jugar. Los niños no están en condiciones sociales, ni afectivas y morales de integrar un equipo, ni para jugar y competir,

pero sí para establecer las bases de la formación lúdica, que comprende contenidos que abarcan la enseñanza de modos de organización, reglas, normas, actitudes, utilización del espacio, asunción de roles, etc.

Los pilares esenciales, sobre los que se basan los juegos en este nivel, son el desarrollo de habilidades motoras básicas, estructuración témporo-espacial, afianzamiento de la lateralidad, organización perceptiva e integración del esquema corporal. Éstos constituyen el basamento de la iniciación Deportiva.



Debemos recordar que los deportes de equipo, son ante todo un "juego". Para comprender su dinámica, es necesario analizar las constantes (estructurales y funcionales), es decir, aquellos elementos que se repiten y que confirman la realidad del juego.

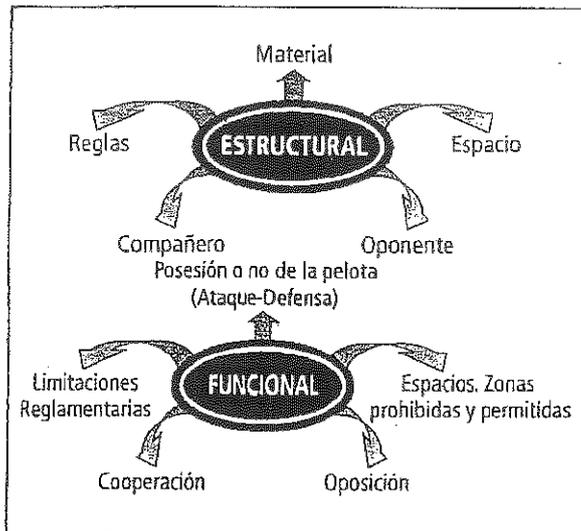
Diferentes autores han dedicado extensas investigaciones con respecto a este análisis de las constantes de los juegos deportivos colectivos y al análisis de la estructura y dinámica de la acción del juego de los deportes. Entre ellos: R. CHAPPUIS (1967), F. MALHO (1969), J. CARON y CH. PELCHAT (1985), C. BAYER (1979), A. MENAUT (1982), P. PARLEBAS (1975/86), J. HERNÁNDEZ MORENO (1987), RIERA RIERA, J. (1989), LASIERRA, G. (1993), S. OLASO (1993), M. LLORET (1994), F. AMADOR (1994), P. LAVEGA (1996), G. RUIZ LLAMAS (1996) y J. SAMPEDRO (1996), GRACA, A. y OLIVEIRA J. (1999), los estudios realizados por el GEIP (2001), GARGANTA, J. (2002).

Nuestra posición intentará ser simplificadora y no es en desmedro de las investigaciones realizadas.

Comenzaremos entonces a proponer situaciones donde aparezcan nociones estructurales (material, espacio, reglas, compañeros y por último oponentes), para ir incorporando las nociones funcionales (posesión o no de la pelota, espacio, limitaciones reglamentarias, cooperación y oposición). Y por ende, la tan necesaria comunicación motriz de los deportes de equipo, entendiéndose

ésta, como la interacción de los jugadores, los cuales están constantemente ajustando su comportamiento al de sus compañeros o adversarios (en colaboración, oposición o colaboración-oposición).

ANÁLISIS ESTRUCTURAL Y FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE CONJUNTO



Comunicación motriz

Este modelo no se basará en una propuesta de progresión lineal de elementos, sino en una exploración cada vez más amplia de la estructura de los juegos deportivos/colectivos. Para conseguirlo, deberíamos plantear situaciones de juego progresivas en cuanto a su complejidad, pero con una estructura mínima que fuese significativa como juego deportivo colectivo.

¿Cómo hacemos entonces para seleccionar los juegos teniendo en cuenta estas tres variables de complejización (Nivel de maduración del niño, evolución de los juegos y métodos de intervención didáctica) y a su vez ir incorporando las nociones estructurales y funcionales?

Desde el nivel inicial los niños se encuentran en situaciones lúdicas donde deben decidir, ya que en un juego de organización simple como en los de persecución, el niño debe esquivar para no ser tocado, amaga, corre para llegar a la meta; es decir, que permanentemente se están resolviendo situaciones problemáticas que despliegan un pensamiento táctico y esto son situaciones que luego, se repetirán en el deporte, el esquite, el desmarque, la finta, etc. Si bien estos juegos, en su dinámica

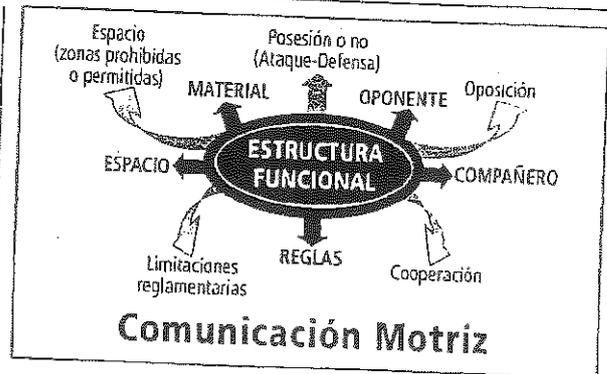
Más de 1500 publicaciones visitando <http://www.e-stadiumonline.com>

son similares, ofrecen distintas posibilidades de complejización (aumento de refugios, persecución en bandos y juegos de consigna múltiple).

A partir de los seis años, continuamos con este proceso. Los juegos de persecución se realizarán ahora con un personaje permanente o cambiante, con aumento de perseguidores, con o sin refugios; en bandos o equipos. Comenzará la incorporación de las constantes funcionales, a través de los juegos codificados. Esta etapa estará centrada en una visión genérica y polivalente, guiada por principios psicopedagógicos. Nuestra preocupación será estimular al niño, proporcionándole una base sólida que le permita posteriormente adquirir nuevos aprendizajes.

A partir de los nueve años las constantes funcionales se desarrollarán a pleno a través de juegos codificados y reglamentados.

Al finalizar los once años, estas dos nociones quedarán subsumidas e integradas para dar paso a los deportes de conjunto.



NUESTRA PROPUESTA DIDÁCTICA DEL JUEGO

Si sostenemos que la iniciación deportiva se da como una complejización táctica, a través de la evolución del juego, donde los gestos técnicos son deducibles a partir de la situación lúdica, evitando así, respuestas estereotipadas, descontextualizadas, el docente debería favorecer desde el nivel inicial, las actividades exploratorias, no sólo de la interiorización de las propiedades y posibilidades de los objetos, sino de la noción de su

Edad: 3 años.
 Nombre: "Recolectar los broches".
 Material: 4 docenas de broches de dos colores,
 2 palanganas de los mismos colores.
 Organización individual.

--	--	--

Desarrollo: cada niño deberá recolectar un broche por vez y tratar de embocarlo en el recipiente del respectivo color.
 Objetivo: desarrollo de H.M.B. Estructuración espacial.
 Afianzamiento de la lateralidad.
 Desde lo estructural. Material, reglas, espacio...

esquema corporal en relación con los mismos. Asimismo, favorecer el descubrimiento y la resolución de problemas, brindándole un múltiple espectro de posibilidades motrices, donde se produzca el conflicto cognitivo capaz de poner a prueba la capacidad de resolver ese desequilibrio momentáneo. De esta manera, el aprendizaje sig-

Edad: 4 años.
 Nombre: "¿Quién termina más rápido?".
 Material: 4 docenas de broches de dos colores,
 2 palanganas, cintas de dos colores como distintivo.
 Organización por bandos.

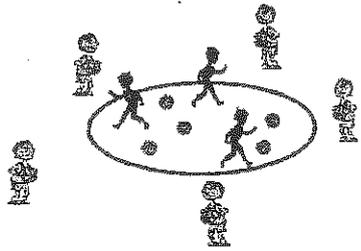
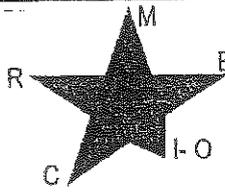
--	--	--	--

Desarrollo: los niños de cada bando (Rojo Azul) deberán embocar los broches en sus respectivas canastas.
 Gana el grupo que lo hace más rápido.
 Objetivo: desarrollo de H.M.B. Estructuración témporo espacial.
 Afianzamiento de la lateralidad. Organización perceptiva.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañeros.

nificativo será el andaje necesario a la situación de que se trate.

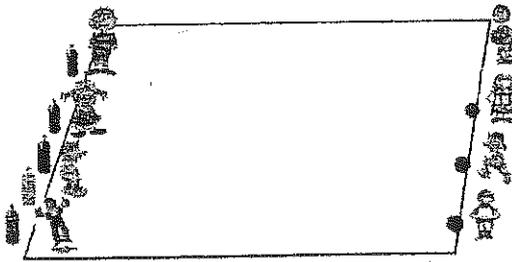
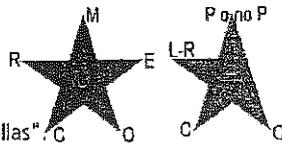
El proceso de Iniciación Deportiva necesariamente nos remite a un ambiente de juego y por ende, la única manera de aprenderlo es jugando.

Edad: 5 años.
 Nombre: "Limpiar la casa".
 Material: pelotas de trapo, cintas de colores como distintivos.
 Organización por bandos.



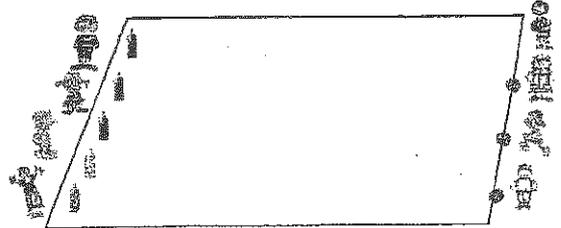
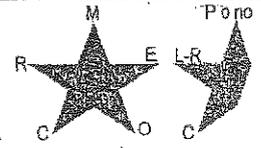
Desarrollo: los niños en dos bandos (Rojos, Azules). Los rojos deberán mantener limpia su casa, procurando sacar las pelotas hacia afuera. El bando azul intentará que esto no ocurra arrojando las pelotas hacia adentro.
 Objetivo: desarrollo de H.M.B. Estructuración espacial. Afianzamiento de la lateralidad. Organización perceptiva. Integración del esquema corporal.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañero, incipiente oponente.

Edad: 7 años.
 Nombre: "Derribar las botellas".
 Material: botellas de plástico o conos, pelotas de trapo, cintas de colores como distintivos.
 Organización por bandos.



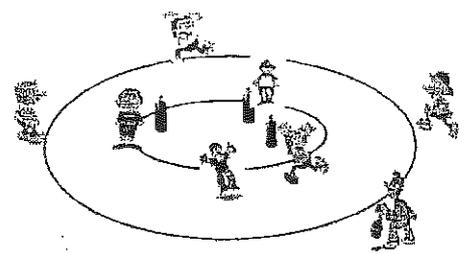
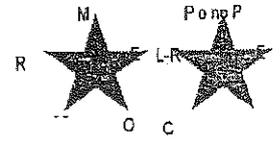
Desarrollo: cada jugador del bando azul intentará derribar la botella que tiene enfrente, la cual será defendida por los jugadores del bando rojo. El jugador que haya logrado derribar la botella opuesta puede entonces dedicarse a otro blanco. Gana el bando que primero sea capaz de derribar las clavas del bando contrario. Luego se invierten los roles.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañero, oponente.
 Desde lo funcional: posesión o no de la pelota, limitaciones reglamentarias, cooperación, oposición.

Edad: 6 años.
 Nombre: "Derribar las botellas".
 Material: botellas de plástico o conos, pelotas de trapo, cintas de colores como distintivos.
 Organización por bandos.



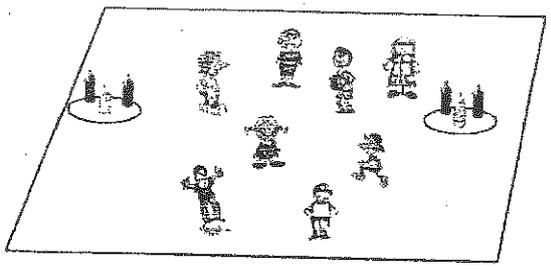
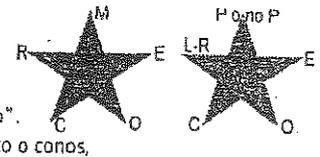
Desarrollo: cada jugador del bando azul intentará derribar la botella que tiene enfrente y que no puede ser protegida. El jugador del bando rojo que se encuentra detrás de la botella la vuelve a parar y regresa la pelota. Se cuentan los aciertos de 3 lanzamientos y luego se suman todos los puntos obtenidos por el bando. Luego se invierten los roles.
 Objetivo: desarrollo de H.M.B. Estructuración espacial. Afianzamiento de la lateralidad. Organización perceptiva. Integración del esquema corporal.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañero, oponente.
 Desde lo funcional: posesión o no de la pelota, limitaciones reglamentarias, cooperación.

Edad: 8 años.
 Nombre: "Ataque al castillo".
 Material: botellas de plástico o conos, 1 pelota de goma, cintas de colores como distintivos.
 Organización por equipos.



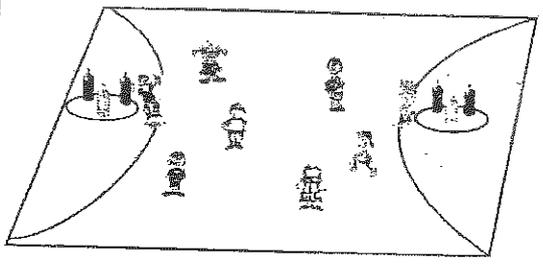
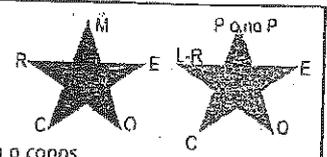
Desarrollo: el equipo azul lanzará la pelota, intentando derribar las botellas del castillo, las cuales serán defendidas por el equipo rojo. Gana el equipo que derribe las botellas en el menor tiempo posible.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañero, oponente.
 Desde lo funcional: posesión o no de la pelota, espacio (zonas permitidas y prohibidas), limitaciones reglamentarias, cooperación, oposición.

Edad: 9 años.
 Nombre: "Ataque al castillo".
 Material: botellas de plástico o conos, pelotas de goma, cintas de colores como distintivos.
 Organización por equipos.



Desarrollo: ambos equipos tratarán de derribar las botellas del castillo del equipo contrario. Gana el equipo que más rápido lo consiga.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañero, oponente.
 Desde lo funcional: posesión o no de la pelota, espacio (zonas permitidas y prohibidas), limitaciones reglamentarias, cooperación, oposición.

Edad: 10 años.
 Nombre: "Ataque al castillo con guardián".
 Material: botellas de plástico o conos, pelotas de goma, cintas de colores como distintivos.
 Organización por equipos.



Desarrollo: ambos equipos tratarán de derribar las botellas del castillo del equipo contrario, el cual estará protegido por un defensor, que estará dentro del área.
 Desde lo estructural: material, reglas, espacio, compañero, oponente.
 Desde lo funcional: posesión o no de la pelota, limitaciones reglamentarias, espacio (zonas prohibidas y permitidas, cooperación, oposición.

Bibliografía

AUTORES VS, Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. E. INDE, Barcelona, 1998.
 BAYER, C. "La enseñanza de los juegos deportivos colectivos". Transferencia. Ed. Hispanoamericana.
 BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, Domingo. Iniciación a los deportes de equipo. Ediciones Martínez Roca-Barcelona, 1986.
 BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. La iniciación deportiva y el deporte escolar. Ed. INDE, Barcelona, 1995.
 DGC y E. Consejo General de Cultura y Educación. Provincia de Buenos Aires. "Diseño Curricular para Nivel Inicial y Educación General Básica". Año, 2001.
 HERNÁNDEZ MORENO, J. La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Ed. INDE, Barcelona, 2000.
 GCBA. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Currícula. "Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer Ciclo de la Escuela Primaria/ Educación General Básica". Año, 2004.

Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños de 4 y 5 años. Año, 2000.

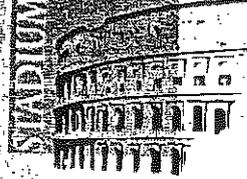
GCBA. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Currícula. "Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer Ciclo de la Escuela Primaria/ Educación General Básica". Año, 2004.

Notas

1. BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, Domingo. (1986) *Iniciación a los deportes de equipo*. Ediciones Martínez Roca-Barcelona.
2. RIGAL, PAOLETTI, PORTMANN (1979). *Motricidad, aproximación psicofisiológica*. Ed. Augustó E. Pila, Madrid.
3. El concepto de Método: (del latín methodus, camino) modo de decir o hacer algo de manera ordenada. Etimológicamente, método significa "camino para llegar a un fin". Representa la manera de conducir el pensamiento o las acciones para alcanzar un fin.

Referencias bibliográficas

EDITORIAL



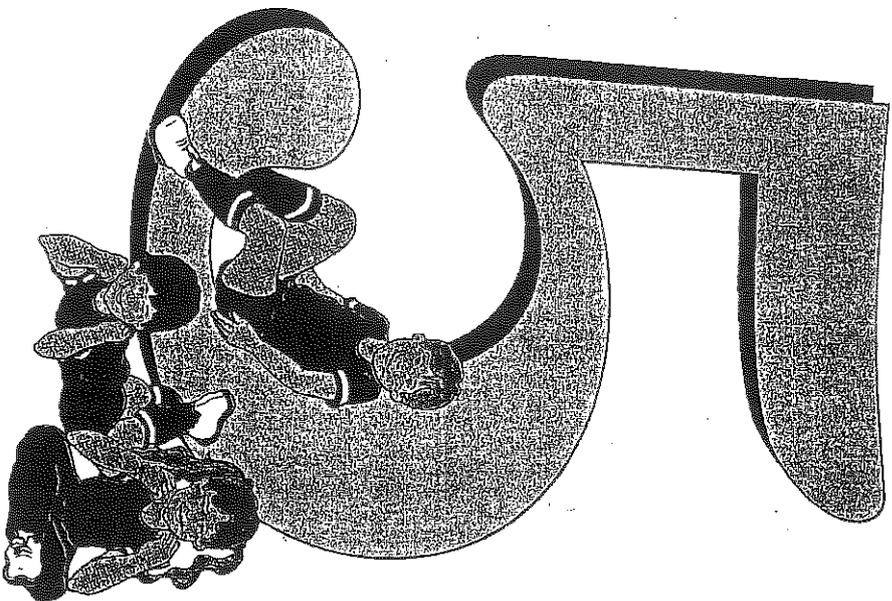
ATLETISMO / NATACIÓN

UNA GRAN VARIEDAD DE LIBROS RELACIONADOS CON LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA DEL ATLETISMO Y LA NATACIÓN

VISITE

www.e-stadiumonline.com

CAPA PíUULO



Consideraciones psicopedagógicas respecto a los niños entre 6 y 14 años en relación con el juego

5.1. Generalidades

Hablar de los chicos entre 6 y 14 años es desarrollar un tema amplio y complejo, ya que durante este período se vivencian muchas modificaciones en todas las áreas de la conducta.

En este capítulo se desarrollarán las características de este grupo de niños que están vinculadas a la problemática del juego. Se explicará brevemente cómo se manifiestan y cómo han llegado a gestarse a efectos de que quien lo lee pueda comprender el por qué de las mismas.

Los diferentes logros que el chico va adquiriendo y los cambios que va sufriendo, afectan a toda su persona, tanto sea a nivel socio-afectivo, como psicomotor e intelectual.

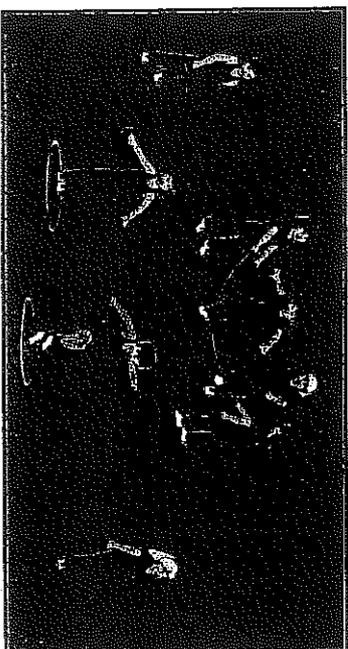
La caracterización del grupo en cuestión ha sido organizada y pensada en tres subgrupos. Este agrupamiento responde a la idea de que los logros se conquistan y afianzan dentro de un período considerable. Esto quiere decir que aquello que desde la observación y los estudios se plantea como "características esperables de la edad", son solamente eso, y no indicadores de disfuncionalidad alguna. Que un niño pueda jugar de tal o cual manera, o bien que pueda elaborar una u otra idea a los seis o a los siete años, nos habla de diferentes tiempos de adaptación, y no de distintos niveles de inteligencia.

Dentro de la línea cognitivista de las teorías del aprendizaje se encuentra la postura psicogenética, cuyo precursor es Jean Piaget. Para este autor, la inteligencia es la posibilidad que tiene un individuo de adaptación activa al medio⁽¹⁾. Esta adaptación se lleva a cabo a través de acciones, y la realización de estas acciones responde a una necesidad. A su vez, toda necesidad surge a partir de un desequilibrio, el cual tiende a que el sujeto lleve a cabo dos actividades, a saber :

- Que incorpore objetos nuevos a sus estructuras ya conocidas y a sus experiencias previas. Este es el momento en el cual el sujeto modifica al objeto y es llamado por Piaget "asimilación".⁽²⁾

- Que reajuste sus estructuras y estructuras previas en relación a los objetos nuevos incorporados. En este caso, es el objeto quien genera cambios en el sujeto. Este otro momento recibe el nombre de "acomodación".

En este interjuego entre asimilación y acomodación, sujeto y objeto se modifican entre sí. Esto da lugar a un nuevo aprendizaje y, por lo tanto, a una nueva adaptación.⁽²⁾



(1) Piaget, J.,
Ses Estudios
de Psicología.
(2) Piaget, J.,
Ses Estudios
de Psicología.

A modo de ejemplo, hay asimilación cuando se le entrega a un niño por primera vez una pelota y él la usa a efectos de satisfacer sus propias necesidades y explorar a la vez las posibilidades del objeto, pudiendo en este caso adoptar la conducta de sentarse sobre ella tal como si fuera una silla. Aquí se observa cómo el objeto se modificó en virtud del sujeto. Habrá acomodación cuando el niño intente hacerla picar contra el piso, la patear, o bien la haga rodar. Estas últimas acciones están relacionadas con el objeto "pelota" y el sujeto se ha modificado en presencia de ese objeto porque ha adquirido una conducta que hasta el momento no tenía incorporada.

Piaget sostiene que la inteligencia no es ni heredada ni innata, sino construida paso a paso, merced a la participación activa y al accionar del sujeto. Esta construcción se inicia en el plano de las acciones durante el período sensorio-motor (desde el nacimiento hasta los dos años), etapa en la cual el niño realiza actos motores inteligentes, como por ejemplo succionar, acción que luego de ser aplicada a diferentes objetos le permite reconocer las características de los mismos. Posteriormente, estos actos motores darán lugar a la construcción de nuevos actos inteligentes cada vez más complejos. Sobre la base de estas acciones, y conjuntamente con la aparición del lenguaje y del pensamiento, se abrirán las puertas a la intuición (entre los dos y los siete años); posteriormente a las operaciones concretas (período comprendido entre siete y once años aproximadamente); y finalmente a las operaciones abstractas (once años en adelante).

Las operaciones son acciones interiorizadas, reversibles y coordinables del pensamiento que se logran en su forma más acabada al llegar al último nivel de construcción de la inteligencia⁽³⁾. Las operaciones, como abstracciones, son superadoras tanto de la acción, como de la percepción y de la intuición.

Durante los dos primeros períodos nombrados, el sensorio-motor y el preoperatorio, el niño es prelógico, lo que significa que aún no ha accedido a los niveles de lógica operatoria. La acción en el primero y la intuición en el segundo son las que suplen a la lógica. Las intuiciones son imágenes y representaciones de lo real que aparecen en bloque, y por lo tanto, no pueden ni separarse, ni alterarse.

Esto quiere decir que las conservaciones y las equivalencias existen en tanto haya correspondencia visual⁽⁴⁾. Por ejemplo, si se forman dos equipos con igual cantidad de integrantes y los miembros de uno de ellos se dispersa por el espacio a el equipo contrario hay más niños, a partir de la percepción de que están en realidad ocupando más espacio. En los otros dos períodos, en cambio, ya hay posibilidades de operar; en principio, sobre los diferentes objetos que lo rodean, y posteriormente también sobre los que no están presentes. Es lo afectivo, el motor de la construcción intelectual. En palabras de Piaget, "no existe ningún acto puramente afectivo o puramente motor, sino que ambos están siempre presentes"⁽⁵⁾.

Por lo tanto, las actividades intelectuales, motoras y afectivas que cada sujeto realiza son acordes al nivel de estructuración afectiva, motora y cognitiva que éste haya podido construir. Es entonces el juego, actividad característica de la infancia por excelencia, un campo ideal para generar situaciones que impliquen el compromiso integral del niño, tanto como para presentarle situaciones que sean de su agrado, como para observar y estudiar su comportamiento.

La inteligencia es una actividad que precede a la puesta en escena del lenguaje y el pensamiento. Ambos se inician alrededor de los dos años con la aparición de la función semiótica, que permite la constitución de símbolos y signos, y da lugar al despliegue del juego simbólico; la imitación diferida, el dibujo, la evocación verbal y la imagen mental⁽⁶⁾.

Es el lenguaje quien le brinda al niño la posibilidad de reconstruir las acciones pasadas y anticipar las futuras. Esto, a su vez, le acarrea tres consecuencias fundamentales:

- Interiorización de la palabra (aparición del pensamiento);
- Interiorización de la acción (reconstrucción de imágenes y experiencias mentales);
- Intercambio social (inicio de la socialización).

Estos aspectos se construyen gradualmente, gracias al intercambio que el chico establece con el medio y los objetos que allí aparecen.

A nivel lúdico, como se desarrollará más profundamente en cada franja etaria, estos cambios se verifican a través de un enriquecimiento en las posibilidades de acciones concretas. A modo de ejemplo, puede decirse que el niño podrá hacer uso de su imaginación para crear diversas situaciones, será capaz de tomar decisiones concretas y de planificarlas; y por último se le abrirán las posibilidades de compartir estas nuevas experiencias con sus compañeros.

La gran tarea a realizar por un niño que atraviesa esta etapa es una revolución intelectual llamada "revolución copernicana", a partir de la cual pasa de ser el centro del mundo a ser uno entre los demás⁽⁷⁾. Para el niño pequeño, el mundo gira alrededor de sí, por lo tanto, las actividades que realiza son predominantemente asimilativas. Así es como el niño parte de un egocentrismo inicial que se caracteriza por ser inconsciente e integral y desemboca en la construcción de un universo objetivo que comienza con la categorización del espacio, del tiempo, del objeto y de la causalidad, ya no como categorías prácticas, sino como nociones del pensamiento. Este progreso dará lugar a la aparición de conductas acomodativas. Esto quiere decir que para el niño pequeño, los objetos tienen el sentido subjetivo que él les da, es él quien le atribuye una función a los objetos que están a su alcance (conducta asimilativa); por ejemplo, si se le da una pelota, hará con ella aquello que él sepa hacer: chuparla, arrojarla, etc. Esto es importante a nivel exploratorio. Luego, merced a las conquistas que va realizando, se acerca a una objetividad respecto a la concepción que tiene de los objetos (conducta acomodativa); para continuar con el ejemplo anterior, al recibir la pelota es probable que intente imitar alguna de las acciones que ha observado en los mayores que lo rodean.

Estos progresos en la actividad mental darán lugar a la formación de diferentes representaciones de lo corporal, del espacio, del tiempo, del movimiento.

La imagen corporal es una "estructura estructurante que se encuentra en la base de mayor o menor disponibilidad que tenemos de nuestro cuerpo y en la base de la relación vivida universo-objeto"⁽⁸⁾. La misma da lugar a una evolución acerca de la idea y representación que se tiene del propio cuerpo. Este manejo del propio cuerpo está inscripto en la idea de esquema corporal. El esquema corporal abarca al cuerpo, a los objetos que lo rodean, al espacio que le sirve como escenario, y a la representación de todo este conjunto. Las diferentes conductas que pueda llevar a cabo el sujeto a lo largo de su vida van a tener anclaje en lo corporal. Es por eso que la imagen corporal es denominada "estructura estructurante", porque oficia como sostén y referente de la actividad del sujeto. Así, un niño que disfruta de su cuerpo podrá ser creativo, alegre y seguro a la hora de jugar. A la inversa, si no posee una buena disponibilidad del mismo, o bien quienes lo rodean, sean adultos o niños, no hacen sino condenarlo, se verá inhibido, inseguro y limitado en sus posibilidades.

Con este cuerpo real, construido desde un imaginario, atravesado por afectos y emociones y con distintas posibilidades de expresión, de movimiento y de adaptación al medio, es que el niño juega. Cuando este niño se sumerge en un juego, se compromete íntegramente y libera en él toda su personalidad. Por ello, a medida que crece, modifica y enriquece su conducta. Los juegos que realiza, también evolucionan y se complejizan, reflejándose así las distintas posibilidades de acción.

(7) Piaget, J.,
Ses Estudios
de Psicología.
(8) La Educación,
Psicomotriz en la
Escuela Primaria.

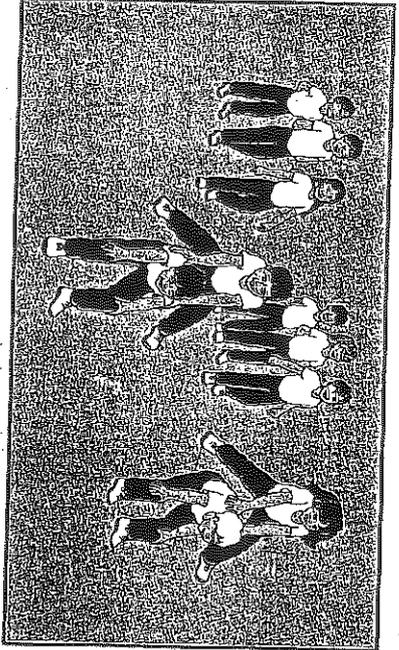
Desde el punto de vista de la inteligencia, los juegos característicos de los chicos entre los seis y los catorce años son: el juego reglado, última manifestación de la actividad lúdica; y el juego altamente codificado (9).

El juego reglado es superior de su antecesor, el juego simbólico. El juego con reglamento permite cumplir con la función conservadora de la cultura (10) porque puede ser transmitido de generación en generación. A diferencia de éste, el juego simbólico, o juego de ficción se caracteriza por la representación de escenas que se hace posible a partir de la aparición de imágenes mentales y de significantes diferenciados. Su función es la de transformar lo real en función de los propios deseos. El juego codificado, en cambio, encuentra su manifestación más clara en el deporte.

Regla, táctica, estrategia, competencia, comunicación motriz y decodificación de las consignas también van adquiriendo configuraciones diferentes a medida que las posibilidades de jugar evolucionan. Estos puntos serán desarrollados a continuación vinculados a las características de cada grupo.

5.2. Consideraciones psicopedagógicas acerca de los niños del 1º ciclo (6 a 8 años)

A la edad de los seis años el niño se encuentra realizando sus primeros pasos en la adquisición de la lectoescritura y el cálculo. Respecto a la construcción preoperatorio y el operatorio concreto. Esto quiere decir que está abandonando las operaciones irreversibles sobre los objetos concretos, en favor de una estructuración lógica que le permite operar sobre objetos ausentes representados (11). El período preoperatorio se caracteriza por una lógica intuitiva que no le permite realizar operaciones propiamente dichas sobre los objetos a causa de que se dejó llevar por las apariencias perceptivas. Por ejemplo, si un docente forma una fila con un grupo de chicos y les pide a los restantes que se ordenen de la misma manera, lo harán, pero sin contemplar la cantidad de niños que la conforman, sino el espacio que han ocupado al formarla. Se guiarán por una correspondencia visual del espacio. Posteriormente esta idea evolucionará de manera que ante el mismo pedido del docente, contarán los miembros de la fila formada por el docente y reproducirán otra con iguales características.



- (9) Linaza, A.; Maldonado, J.; Las Juegas y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del Niño.
- (10) Pan, S.; Diogenes y Tratamiento de los Problemas de Aprendizaje.
- (11) Piaget, J.; Ses Estudios de Psicología.

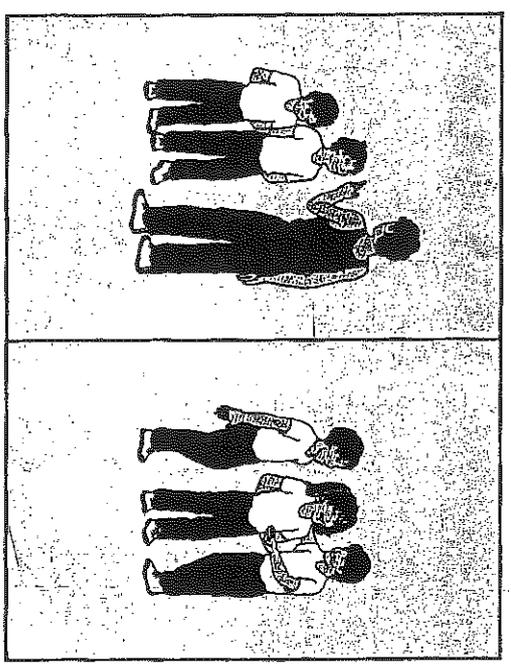
Alrededor de los siete años se está preparando para los progresos que tendrán lugar a nivel del lenguaje y del pensamiento: de un pensamiento intuitivo (articulado) y un lenguaje egocéntrico, pasará a tener un pensamiento concreto y un lenguaje socializado. Ya no confunde su punto de vista con el de los demás, sino que puede disculparse para coordinar los juegos con el de los otros. Surgen de esta manera las discusiones. En esta etapa es necesario aprender a discrepar con las normas y los valores ajenos, sin ser rechazado, agraviado o burlado; aprendiendo así de los propios errores, en lugar de tenerle a las equivocaciones (12).

A partir de ahora comienza a romper con los esquemas egocéntricos, dando lugar a una interindividualidad, a una cooperación inequívoca, al surgimiento de la noción de grupo, a una colaboración efectiva y a un intento de cohesión grupal. Es por esto el momento ideal para la implementación de los juegos por equipos, dado que es importante generar espacios para poner en práctica la posibilidad de organizarse, repartir tareas, asignar roles y responsabilidades.

La aparición de los primeros esquemas operatorios y la posibilidad de separación de su punto de vista respecto a los demás, le posibilita dedicar mayor cantidad de tiempo a sus propias actividades, realizándolas con calma y concentración. Además puede planear acciones sencillas de antemano. Por ejemplo, dada la consigna de un juego cuyo objetivo es vencer un obstáculo, el niño forma un pequeño grupo de discusión con sus compañeros donde deciden los pasos a seguir al momento de resolver el problema.

Es vigoroso, pero prudente; alterna situaciones violentas con otras de calma. Es obsesivo en su interés por los juegos. Crea e inventa cosas propias a la vez que exige más realismo de las cosas que lo rodean.

Producto de esta diferenciación de sí mismos respecto a los demás, decaen la moral heterónoma en la cual las normas, respetadas con sumisión, aparecen como una obligación externa e impuesta por otros. En su lugar se erige una moral autónoma que le permite al sujeto comprender el valor intrínseco de las normas y su fundamentación, en virtud de lo cual puede manejarse sin necesidad alguna de mediación por parte de los adultos.



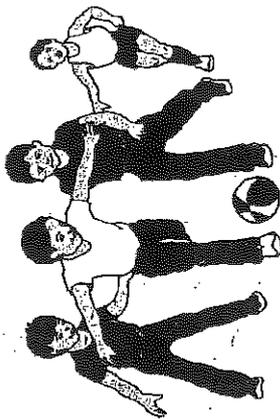
- (12) Kottarz, R.; Plan de Vida.

Esta descentración que se inicia hacia los seis años y cuyo soporte es el cuerpo, le permitirá ubicarse en principio, en relación con los objetos estáticos, y posteriormente, en relación a los demás en movimiento. Pasa así el niño de un autocentrismo (él, como centro del universo) a un alocentrismo (él, como uno más entre los otros). Es a partir de su relación e identificación con los demás que el ser se descubre y se construye.

La imagen de este "cuerpo representado" (13) es rudimentaria, rígida (14), es reproductora y, por lo tanto, estática; resultante de la unión de datos visuales y kinestésicos. Si bien ya ha accedido a una representación de sí, la imagen corporal permanece ambivalente (15). Esto sucede debido a que la función de interiorización, la cual es una forma de atención perceptiva centrada en el cuerpo que permite resurgir hasta nivel consciente (16), es aún muy primitiva.

En esta etapa, la estructuración del espacio y el tiempo se realiza a partir de experiencias vividas y de actos inteligentes.

Los sedimentos del pensamiento intuitivo llevan a que el niño no diferencie claramente entre límites naturales y límites convencionales, y que confundida fuera de campo con fuera de juego. Por ejemplo, le resulta más fácil visualizar a la pared como límite del espacio a utilizar, que a alguna demarcación arbitraria sobre la superficie del piso. Por ello, la puesta de límites tiene que ser clara para todos los participantes, lo cual puede ser coleccionado a través de preguntas que den cuenta de la comprensión o no de la consigna dada.



La actividad lúdica por excelencia de dos a siete años es el juego simbólico. Este se caracteriza por ser un juego de ficción donde hay asimilación de lo real al yo, lo cual para el niño es toda una actividad creativa. En él aparecen conflictos y necesidades no satisfechas y obra tal como lo hace el lenguaje interior de los adultos (17). Su función es la de satisfacer al niño transformando lo real en virtud de sus deseos. Hay en él conductas netamente asimilativas, ya que todo lo que aquí aparece tiene el sentido que el niño le otorga. El único límite es la fantasía del niño.

Hacia los siete años, su sed de realismo hace que sin que llegue a caducar definitivamente el juego simbólico, aparezca otro tipo de manifestación lúdica: el juego reglado.

La aparición de la regla en esta etapa es incipiente, pero su importancia radica en que marca el principio de los acuerdos. Comienza siendo una imitación de aquello que realizan los adultos, siendo en estos casos aceptada y aplicada sin conocimiento, ni fundamento, ni comprensión de la misma, tal como si fuera externa al juego, predeterminada e inamovible. Al jugar, repite lo que hacen los adultos, aun sin saber el por qué de la acción; reitera lo que en algunas situaciones observó que se hacía ante determinadas circunstancias.

(13) Le Boulch, J., La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria, (14) Gomez, J., La Educación Física en el Niño, (15) Le Boulch, J., La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria, (16) Le Boulch, J., El Deporte Educativo, (17) Piaget, J., Seis Estudios de Psicología.

A partir de esta etapa, merced a los progresos señalados, el niño podrá diferenciar aquellos roles que dentro del juego resulten claros, como por ejemplo: lobo-ovejas, policías-ladrones. Esta distinción constituye la primera regla que se adquiere y se caracteriza por hacer corresponder roles con lugares espaciales ocupados. Desde ahora estará en condiciones de coordinar acciones sencillas entre diferentes jugadores. Son típicos de este momento los "rituales motores" que el niño realiza, los cuales están muy vinculados al componente imaginario y de ficción, ambos remanentes del juego simbólico. Estos rituales son acciones vinculadas al rol, más ligadas a la imitación de lo que ha de hacerse en ese lugar, que a su comprensión (18). Los ejemplos más clarificantes al respecto remiten al campo del deporte: desde la indumentaria hasta las acciones más inverosímiles de un jugador conocido son tomados como parte integrante del juego para los niños.

Las reglas son en un inicio una especificación de lo que debe hacerse, y no tanto, de lo que se hace. Las mismas están teñidas por un elemento de obligatoriedad, tienen restringida capacidad de regulación, y por lo tanto, no son reversibles. Solo con el tiempo comenzarán a regularse las acciones no permitidas más frecuentes. Por el momento, sólo se sabe rechazar después de una acción ilícita. Por ejemplo, si un niño se aparta del espacio delimitado para el juego, sus compañeros se lo reprocharán y darán un nuevo comienzo; pero si uno lastima a otro, bastará con pedirle perdón. Como puede observarse, aún no se repara en la profundidad de la falta.

Las reglas propiamente dichas aparecerán cuando haya referencia a acciones básicas. La complejidad de este sistema de reglas aumenta a medida que las acciones de los jugadores se vayan diferenciando y de que cada regla pueda ser aplicada a una situación específica (19).

El manejo de las reglas y el proceso de descentración ya descritos anteriormente se traducen en el plano de lo lúdico en la aparición del juego reglado. Este juego tiene dos implicancias para sus participantes: estar sujetos a las funciones individuales que le competen y además, coordinar su accionar en virtud de las relaciones interhumanas que se forman a nivel grupal (20). El docente tiene que estar atento a la evolución de las conductas durante el juego, propiciando la toma en consideración, tanto del rol individual como del compromiso grupal. Dado que los sentimientos de cooperación y solidaridad son aún incipientes, el niño encuentra dificultad para ubicarse en la perspectiva del otro, llevando a cabo su función personal de manera paralela.

Esto último puede verificarse en el planteo estratégico - táctico que el chico formula. Blazquez Sánchez entiende por estrategia los "tipos de conductas que teniendo en cuenta todas las eventualidades posibles y sus consecuencias, puede utilizar el jugador y sirve para indicarle lo que debe hacer" (21), mientras que define la táctica como "la realización de medios de acción aplicados a determinadas situaciones - en base a un objetivo- generalmente preestablecidos de antemano" (22). Según esta conceptualización, la táctica abarca las acciones que uno planea llevar a cabo de antemano y la estrategia sería una adaptación de la táctica a las eventualidades surgidas en el momento preciso del juego.

Según Blazquez Sánchez, F. Mahlo analiza la táctica de una manera muy próxima a lo que él entiende por estrategia. Desde esta concepción, la táctica estaría dada por la sucesión de tres fases:

- Percepción y análisis de la situación,
- Solución mental del problema,
- Solución motriz del problema.

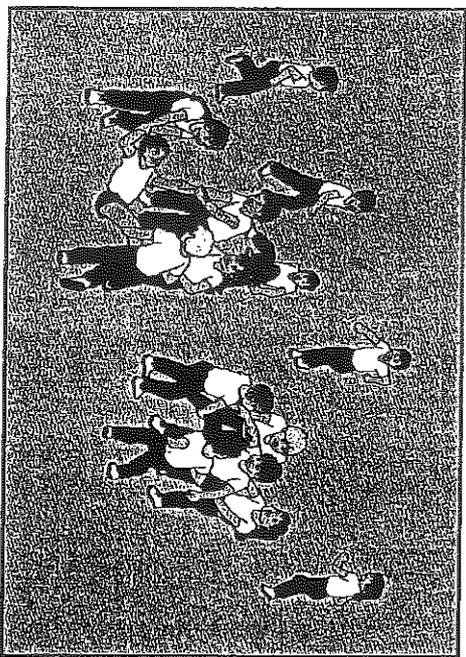
Estrategia y táctica pueden implementarse tanto dentro del terreno deportivo, donde son más conocidas, como dentro del marco del juego.

Cabría preguntarse, entonces, cómo afronta el problema técnico-táctico el chico que se encuentra atravesando esta etapa. Se puede decir que está dejando de lado la conducta de correr detrás del objeto (ej.: pelota), para comenzar a ubicarse en el espacio en relación a sus compañeros. El hecho de que aún no diferencia claramente límites convencionales, y de que asocia los roles de sus compañeros con los espacios a ocupar, se une a su dificultad para resolver situaciones no concretas, tales como anticipar lo que va a suceder y ubicarse en relación a ese hecho.

La comunicación motriz es definida por Blázquez Sánchez como "el lenguaje que utilizan los jugadores para realizar acciones de comunicación o de oposición".²³ El mismo autor señala que cuanto mayor sea la cantidad de información a tratar por el individuo, más compleja será la tarea a realizar. En esta etapa, la comunicación motriz supone un elevado grado de desarrollo respecto a la etapa anterior ya que aquí aparecen: a) la cooperación y la colaboración como conductas claramente diferenciadas; b) el empleo del espacio, que como se dijo anteriormente, fluctúa entre la aceptación de los límites que presenta el espacio concreto y los que demarca el espacio arbitrario; c) aumenta en dificultad el planteo estratégico, ya que se tiene que incorporar la información referente a la dinámica grupal que recién se inicia en su modalidad de intercambio y de complementariedad.

En esta etapa aparece el sentido de la competencia ligado a la finalidad del juego en sí mismo.²⁴ El juego en grupos va dejando de ser una suma de individualidades para pasar a formar equipos en los cuales cada uno intenta coordinar sus acciones con los otros en contra de un rival. Esta necesidad incipiente de coordinar tareas se traduce en esfuerzos espontáneos dentro de un marco de juego libre, ya que, como se dijo anteriormente, planear y anticipar acciones no son conductas habituales de esta etapa.

La aparición de conductas de cooperación y solidaridad, a la vez que la noción de equipo, hace que preferentemente deban ser presentados juegos que permitan la interacción grupal. Lo importante es que los compañeros dejan de ser rivales para convertirse en compañeros reales.



- [23] Blázquez Sánchez, D.,
Indicación a los
Docentes de Educación
[24] Linaza, A.,
Maldonado, J.,
Los Juegos y el
Deporte en el
Desarrollo Psicológico
del Niño.

Oscar Incartone

Las consignas de trabajo a implementar con estos niños han de ser breves, claras y concisas en cuanto a su enunciado, acotadas respecto al tiempo y segundas de constataciones verbales que den cuenta de que han comprendido la tarea que se le ha presentado.

Para favorecer la aparición del concepto de regla como acuerdo, es conveniente señalar a la presentación de situaciones de exploración intelectual y motriz, donde pueda verificarse el dominio teórico de las acciones motoras que el docente plantea y que el niño realiza. Esto puede llevarse a cabo, por ejemplo, a través de la presentación de un juego a cargo del docente, seguido de la consigna de modificarlo en virtud de las necesidades e inquietudes del grupo. Así, acción y análisis se desarrollan en planos paralelos, viéndose estimuladas, tanto la representación mental de situaciones, como la movilidad de ideas.²⁵ Dado que el chico está elaborando su inserción en el mundo como un sujeto más entre otros, es conveniente la presentación de situaciones problemáticas que favorezcan el contraste con lo real. De esta manera, lo real será vivenciado y juego, producto de esta experiencia concreta, se podrá poner en palabras lo que ha sucedido. Es importante recordar que la experiencia corporal es la base de todos los aprendizajes.

5. 3. Consideraciones psicopedagógicas acerca de los niños del 2º ciclo (9 a 11 años)

El niño que está atravesando esta etapa se encuentra alcanzando algunos logros alcanzados en el período anterior a nivel de la inteligencia, la motricidad y la afectividad, a la vez que está incorporando nuevas adquisiciones.

Esta seguridad que va adquiriendo en lo que ya ha construido, le permite enfrentar las situaciones lúdicas en las que se desempeña. El juego motor se ve enriquecido con la incorporación de aspectos ligados al deporte, los cuales ya se pudieron hacer evidentes de manera incipiente en la etapa anterior.

Siguiendo la línea piagetiana, el final de esta etapa coincide con el cierre del período operatorio concreto. Esto significa que en este momento el chico puede operar sin dificultad, tanto sobre los objetos concretos que tiene ante sí, como sobre la representación mental que ha logrado hacerse de los mismos.²⁶ Los progresos del pensamiento se verifican en las conquistas realizadas: conservación de la sustancia, el peso y el volumen; y noción de tiempo, espacio y velocidad. Esto quiere decir que ya ha quedado lejos del período intuitivo, en el cual, tal como se explicó en el punto anterior, las percepciones acerca de los objetos tenían más credibilidad que el objeto real en sí mismo.

La consolidación del lenguaje y del pensamiento le permite ahora planificar sus acciones teniendo en cuenta el objetivo final como meta a alcanzar. Ya hacia el final de esta etapa elabora y redacta proyectos que no siempre ejecuta o implementa, pero la importancia de este hecho radica en que puede identificar claramente los problemas a resolver y que diferencia medios de fines.

Esta posibilidad de concentración en sus tareas le permite dedicarse con esmero a las mismas. Es celoso de sus objetos personales; los cuida y los protege a la vez que le gusta coleccionarlos, organizarlos y clasificarlos.

Es hábil, vigoroso y enérgico. Domina el manejo de su cuerpo. Goza con los desafíos íntimos y con el planteo de nuevas dificultades. Solo hacia el final de la etapa comienzan a observarse las diferencias psicomotoras en relación con el sexo. Estas diferencias se manifiestan asimismo en las necesidades e intereses.

Las niñas, en la medida que comienzan a modificar su cuerpo a partir de la aparición de los caracteres sexuales secundarios (aproximadamente hacia los 11 años), prefieren actividades más pasivas o de menor compromiso motor; los varones, en cambio, tienden a coleccionar su fuerza y su potencia incipiente con sus pares, en actividades que impliquen acción.

- [25] Blázquez Sánchez, D.,
"Elección de un
método en educación
física: las situaciones
problema".
[26] Piaget, J.,
Ses Estadísticas
de Psicología.

Oscar Incartone

Entre los nueve y diez años consolida la integración del yo y su inserción en el mundo. Colabora con esto la mejor organización de la voluntad. Es un período de armonía psicofísica durante el cual está capacitado para elaborar ideas, consideraría coterías, confrontarlas y luego criticarlas. Además puede realizar un análisis de su actitud personal.

La descentración iniciada en la etapa anterior hace que ya no sea necesaria la mediación de un adulto para guiar y orientar sus actividades, ni para que le proponga opciones a considerar; ni para que intervenga en la resolución de sus conflictos. Por el contrario, se observa motivación personal y persistencia en aquello que realiza (27).

Si bien el proceso de socialización de una persona se inicia en el momento en que ésta es pensada y gestada (28), la socialización se construye sobre bases racionales y de reflexión a partir de los ocho y nueve años (29). Esto último está íntimamente relacionado con la imagen corporal, ya que en la medida que el niño haya podido edificar una imagen corporal que lo satisfaga, podrá ser un miembro activo y cooperante de un grupo.

Un correcto manejo del cuerpo y una mayor disponibilidad del mismo, le permitirá al niño explorar el medio circundante con una actitud de seguridad y alegría, con la cual podrá enriquecer los vínculos establecidos. Es la socialización una de las funciones de una buena evolución de la imagen corporal.

A la inversa, aquel niño que no haya logrado una buena estructuración de su esquema corporal, y por lo tanto, tampoco tenga una buena imagen corporal, tendrá dificultades y limitaciones en el manejo de su cuerpo, en la interrelación con los otros y su desempeño general estará teñido de relaciones conflictivas vinculadas a esta no aceptación de su cuerpo, tanto por parte de él como de los demás.

La imagen corporal entre los nueve y los once años es aún reproductora y estática, pero hacia el final de esta etapa entrará nuevamente en un desequilibrio adaptativo que llevará al niño a repensar y redefinir su imagen en función de las demandas del medio y sus posibilidades de afrontar las mismas. Esta nueva imagen, anticipadora, le permitirá al niño responder a las inquietudes surgentes.

Este "cuerpo representado" cuya imagen se logra alrededor de los siete años, cobra importancia respecto a algunas cuestiones operativas y a la función de interiorización (ver punto anterior), a partir de las cuales se mejoran, tanto la percepción, como el reconocimiento espacio-temporal, como el manejo del cuerpo en un espacio concreto y determinado.

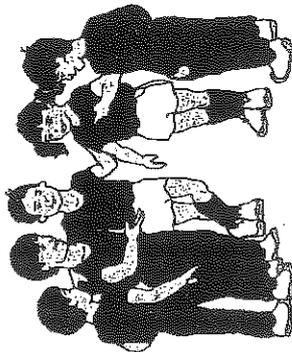
El enriquecimiento de la concientización del propio cuerpo a partir de una percepción más clara del mismo, le permite mejorar el ajuste corporal en relación con el tiempo y el espacio circundante. "El aspecto operativo de la imagen del cuerpo podrá representar una verdadera estructura cognitiva" (30). Esto mismo le da posibilidades de disponer de su cuerpo, con lo cual puede realizar el pasaje del ajuste global (31) al ajuste con representación mental (32), oficiando éste último como referente respecto a la creación de un espacio orientado.

Si hasta los siete años, el niño organizaba su espacio tomando como referencia su propio cuerpo, y de acuerdo a lo señalado, el niño de ocho años ya podía elegir otros puntos de referencia externos a su cuerpo; esto se completa, en parte, con la información temporal, especialmente con la estructuración rítmica, a la cual se tiene posibilidades de acceder alrededor de los nueve años (33).

Según lo esbozado en el párrafo anterior, la estructuración lograda del espacio y del tiempo le permiten realizar un análisis intelectual de los datos que recibe y coteriarlos con los que ya posee en su memoria, resultado de experiencias previas. El niño que se encuentra atravesando esta etapa, se ajusta a espacios y tiempos convencionales, pudiendo incluso especular con su empleo. (34)

- (27) Gómez, J.
La Educación Física
en el Nivel Primario.
(28) Arzani, S.
Martini, J.L.
"El Proceso de
Socialización"
(29) Le Boulch, J.
(30) Le Boulch, J.
El Deporte Educativo.
(31) Le Boulch, J.
El Deporte Educativo.
(32) Le Boulch, J.
El Deporte Educativo.
(33) Le Boulch, J.
El Deporte Educativo.
(34) Le Boulch, J.
El Deporte Educativo.

El hecho de formar parte del mundo como uno más entre otros, moviliza al niño a que socialmente busque mayor identificación con sus pares; entabla amistades con las que planea proyectos, decide actividades a realizar, se da citas y establece acciones secretas. Le gusta trabajar en grupo y ser miembro de un equipo. Se compromete con sus pares a través de acciones y palabras. En todas sus actividades, especialmente en los juegos, se observa un gran sentido de la camaradería.



En relación con el fenómeno grupal, aparecen las nociones de pertenencia y pertinencia (34). En tanto percibe que pertenece a un grupo, se compromete y trabaja en pos del beneficio del mismo; paralelamente, evalúa y reconoce si su actitud dentro del grupo es o no adecuada y pertinente en virtud de la aceptación de los demás hacia él y en relación a las actividades que se realizan. Esto puede verificarse en los juegos cuando los miembros de un grupo acuerdan implementar alguna actividad conjunta y uno de los niños no puede cumplirla. La actitud frecuentemente observada en estos casos es que quien no se encuentra preparado para las demandas planteadas, se aleja o aparta del grupo. Esta conducta no era característica de la etapa anterior, ya que antes de los ocho o nueve años el niño presenta ciertas dificultades y limitaciones para autoevaluarse en función de sí mismo y en relación a los demás.

Ya hacia el final de este período, la identificación con el grupo supera los planteos y posiciones adultas, iniciándose así los choques y enfrentamientos con los mayores en general, y con los padres, en especial.

El rol de los padres también va requiriendo de ciertas modificaciones conforme el niño crece. Dado que el niño está haciendo sus primeras identificaciones reales con su grupo de pares, y además, está capacitado para tomar sus decisiones en virtud de los análisis que realiza de las diferentes situaciones, es conveniente que le cedan espacios para que los pueda considerar como propios. Esto mismo estimulará el ejercicio de su autonomía.

En esta edad se afianzan los sentimientos morales autónomos, lo cual se verifica a partir de la cooperación y la cohesión grupal. Al jugar, el niño autorregula las acciones y planea junto a sus compañeros soluciones que involucren a todos los miembros del grupo. Comparte con sus pares metas y objetivos.

El respeto mutuo, como contrapartida del respeto unilateral, le permite atribuir un valor personal a las individualidades, a la vez que las mismas son susceptibles de ser coordinadas. Si antes el niño respetaba aquella solución que era propuesta por el adulto, ahora piensa en el objetivo, sugiere una posible solución y escucha las opciones que presentan sus compañeros. No se limita a valorar tal o cual acción en particular, lo cual es un indicador de que ha habido un progreso respecto a la forma inicial de obediencia que era concebida una obligación ante una imposición externa.

(34) Pichon Riviere, E.
El Proceso Grupal.

Es este respeto mutuo el que redimensiona las ideas de justicia y de honradez. Los pactos y los acuerdos entre pares asumen una seriedad que denota un compromiso grupal intenso.

El hecho de poder compartir experiencias grupales hace surgir la necesidad de que se organicen de acuerdo a las funciones que realiza cada uno. Así es como los liderazgos se presentan de manera más estructurada. Como ya se dijo anteriormente, hacia el final de esta etapa, los juegos toman diferentes rumbos en lo que se refiere a diferencias por sexos. Dado que los objetivos grupales no son coincidentes, aparecen líderes con roles perfectamente distinguibles.

Respecto a la evolución de la regla, hacia el final de esta etapa se logra una plena cooperación; el niño llega a comprender el sentido de las reglas como acuerdos formulados y compartidos por el grupo, lo cual remite a todos los participantes a un mismo significado. Esta posibilidad de comprender el sentido de la regla y formular reglas básicas de manera conjunta con sus pares le permite realmente compartir la actividad con el grupo y jugar a lo mismo que juegan sus compañeros³⁶. Esto, sumado a las ideas de justicia y honradez entre los participantes, hacen de la lealtad, tanto entre miembros del mismo equipo como hacia los rivales, un imperativo a contemplar. Ser justo y equitativo es importante como acción en sí misma. La reglamentación alcanza un nivel muy cercano al necesario para ser implementado en niveles deportivos superiores, siendo capaces de diferenciar una acción sancionada de otra que no lo fue.

El hecho de que puedan manejarse dentro de un marco reglado facilita el acceso al deporte. Si bien los diferentes autores que han trabajado el tema de la iniciación deportiva no se ponen de acuerdo respecto a la edad adecuada para el comienzo de la misma, todos parecen coincidir en que tanto durante este período como en la última fase del anterior, ya es conveniente desplegar este tipo de actividades dado que las adquisiciones psico-socio-afectivas y motoras así lo permiten.

Al respecto, es importante propiciar una rica, variada y adecuada estimulación psicomotriz. No hay que olvidar que las fases sensibles de estimulación tienen su máximo desarrollo durante la fase prepubertal, y que posteriormente sólo se podrá mantener aquello que ya se ha logrado. Este entrenamiento de las capacidades físicas ha de ser básico, según la opinión de Hänn³⁶, y su programación debe depender de la edad de rendimiento máximo de cada deportista; del inicio de la carrera deportiva; de los factores situacionales y regionales; de las posibilidades de demanda y oferta de los clubes deportivos. Es fundamental que en el mismo se contemplen tanto las posibilidades reales del niño, como sus necesidades.

Lo mencionado en el párrafo anterior respecto a la iniciación deportiva facilita a la vez un acercamiento motivacional del niño al deporte. El trabajo de estimulación de los aspectos motores no puede ser ajeno a una consideración psicopedagógica de los mismos. Su desvinculación puede hacer caer al niño en el llamado "Síndrome de saturación". La sobreexigencia psicofísica y la adaptación pasiva a entrenamientos rigurosos puede llevar al abandono de la actividad deportiva en edades tempranas.

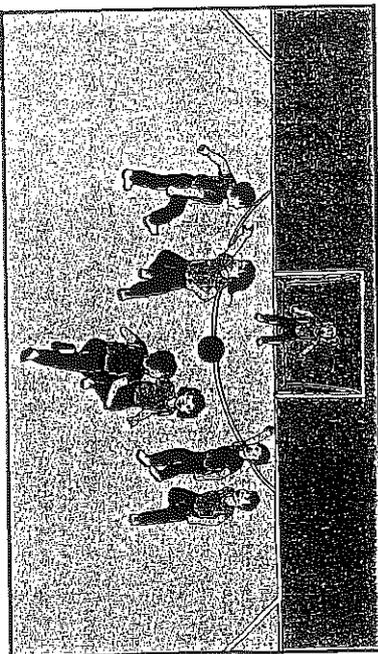
Hann rescata del modelo de entrenamiento de alto rendimiento ciertos criterios esenciales que también han de estar presentes en el entrenamiento con niños; ellos serían: definición clara y precisa de los objetivos; regularidad de las prácticas; y aplicabilidad de las destrezas en situaciones concretas³⁷.

[35] Lujan, A.,
Kaldemont, L.,
L. J. J. J. J. J.
Dominguez y J. A.
Dominguez Psicología
del Niño.
[36] Hann, E.,
Entrenamiento
con niños.
[37] Hann, E.,
Entrenamiento
con niños.

Oscar Incartone

Las adquisiciones logradas a nivel psicoafectivo modifican el concepto de competencia que maneja el niño que atraviesa esta etapa; si hasta el momento "ganar" era un fin en sí mismo, ahora el resultado es considerado como fruto de un proceso, que se construye merced a la coordinación de esfuerzos y a la planificación de acciones conjuntas por parte de quienes participan de la actividad. A esto se le suma la posibilidad incipiente de analizar el producto final de la competencia a partir de criterios más objetivos.

"La comunicación matriz (Ver punto 5. 2.), adquiere una forma más elevada puesto que añade a las acciones de colaboración entre miembros de un equipo, las acciones de oposición respecto al equipo contrario"³⁸. La utilización del espacio está cada vez más cerca de su especificidad real. El procesamiento de reglas es más complejo. Es común ver como, ya hacia el final de esta etapa, se usufructúan los espacios disponibles, tanto en situaciones de ataque como de defensa.



Estos conceptos de ataque y de defensa son integrados desde el punto de vista estratégico-táctico, a raíz de que aparece la posibilidad de concentrarse en sus acciones y a partir de allí planear acciones sobre objetos ausentes representados, analiza su actitud personal, resuelve situaciones concretas por sí solo y acepta los aportes de los otros.

Sin embargo, aún presenta cierta dificultad para nombrar en prácticas aspectos tácticos de conjunto, dado que le resulta complicado establecer, comprender y ejecutar más de dos o tres relaciones tiempo-espaciales simultáneas.

Es conveniente que el docente aproveche estos progresos para plantear la enseñanza a partir de situaciones problemáticas que impliquen análisis y discusión grupal.

El niño que atraviesa esta etapa está en condiciones de responder a cualquier tipo de consignas, sean estas abiertas, que inclinan a la exploración, o bien cerradas y acotadas, que remiten a una tarea concreta.

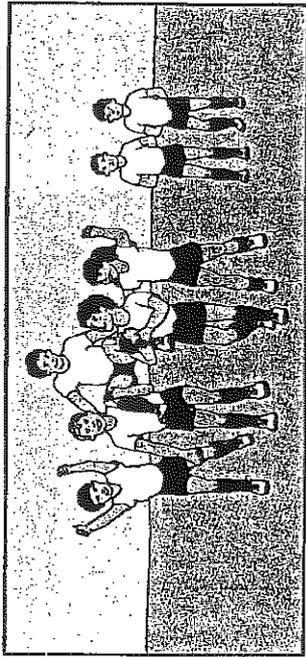
A partir de las características esbozadas de estos niños, se sugiere plantear situaciones problemáticas desafiantes cuya resolución no sea inmediata. Esto favorece, tanto el análisis situacional, como la comparación de la situación planteada con experiencias previas, como la toma de decisiones y la planificación de acciones con criterios fundamentados. A modo de ejemplo, se les puede plantear una problemática que sea similar a otra ya resuelta previamente, pedirles que la analicen, que propongan distintos de soluciones; posteriormente se podrá verificar si hubo o no transferencia de los aprendizajes a situaciones nuevas.

[38] Blasquez Sánchez, D.,
Iniciación a los
Deportes de
Equipo.

Oscar Incartone

5. 4. Consideraciones psicopedagógicas acerca de los niños del 3º ciclo (12 a 14 años)

La entrada en la adolescencia marca grandes cambios en la vida del niño, los cuales al irrumper en todas las áreas de la conducta dan lugar a desequilibrios y altibajos extremos. En palabras de Aberastury, esto configura el "Síndrome normal de la adolescencia" (39), estado que se caracteriza por presentar rasgos semipatológicos. El atravesamiento de este período es absolutamente necesario para que el adolescente pueda establecer su identidad personal y sexual, la cual se debate en medio de la oscilación entre el desafío y el miedo, la dependencia y la independencia, las conquistas y las frustraciones.



Según la autora mencionada en el párrafo anterior, para que el adolescente pueda entrar en el mundo de los adultos debe llevar a cabo tres duelos:

- El duelo por el cuerpo infantil perdido,
- El duelo por el rol y la identidad infantiles, ambos perdidos,
- El duelo por los padres de la infancia (40).

La problemática adolescente comienza con los incontrolables cambios corporales, afirma Aberastury (41). El duelo que ha de atravesar el niño por el cuerpo infantil que se va modificando merced a la maduración biológica es la marca inevitable del alejamiento de la infancia que ha de continuarse y acompañarse por los cambios psicológicos. Estos cambios abarcan la redefinición del rol que desempeñaban como niños e hijos, y en consecuencia, la aceptación de la modificación del rol de sus padres. Ha quedado atrás el niño que se refugiaba y se amparaba en los padres ante cualquier adversidad, y aparece, en su lugar, un adolescente que ha de conquistar su espacio y su autonomía día a día.

El planteo esbozado en los párrafos anteriores ya ha sido reconsiderado por otros autores a la luz de la problemática planteada por la sociedad postmoderna en las que nos toca vivir (42). Lo cierto es que la adolescencia sigue siendo un período crítico para quienes se encuentran atravesándolo.

Afecto e inteligencia son dos aspectos intrínsecos irreductibles, inseparables y complementarios (43) que hasta el momento se habían estructurado en tiempos diferentes. A partir de la adolescencia, maduración biológica e intelectual se llevan a cabo de manera paralela.

Si de seis a doce años el mundo de la sexualidad se hallaba como adormecido, dando esto lugar a una rica exploración cognitiva, a partir de este momento coexistirá, junto a la inteligencia, en una búsqueda incesante de equilibrio.

- (39) Aberastury, A. Síndrome Normal de la Adolescencia
- (40) Aberastury, A. Síndrome Normal de la Adolescencia
- (41) Aberastury, A. Síndrome Normal de la Adolescencia
- (42) Obolski, G., Obolski, S., Adolescencia, Postmodernidad y Escuela Secundaria. La crisis de la encarnación metafísica.
- (43) Piaget, J., Psicología del Niño.

La vida afectiva de la adolescencia se afirma por la conquista de una identidad que se refleja en la personalidad, en la afirmación de la sexualidad y en el modo de acceso y participación en el mundo de los adultos.

La personalidad, ligada a un papel social, es la suma y resultado de una autonomía interna y una heteronomía externa. Según Piaget, hay personalidad cuando hay programa de vida, ya que este implica un real descentramiento del yo basado en la cooperación, la voluntad, el pensamiento y la reflexión (44). En esta búsqueda de identidad, el adolescente atraviesa por fluctuaciones donde no se identifica con un determinado adulto, pero sí quiere ser como otro. Así es como se presenta como varios personajes al mismo tiempo, a la vez que experimenta y elige diferentes roles. La gran variedad de identificaciones y la incapacidad de renunciar definitivamente a sus logros infantiles, que por el momento son el único terreno seguro que poseen, dan lugar a la aparición de conductas contradictorias. La definición de una identidad personal es el primer paso a dar antes de poder concretar una verdadera inserción en la vida social.

Respecto a la maduración del instinto sexual, el cual resurge en este momento luego de haber atravesado por un período de latencia (45), viene marcada por una suerte de equilibrios y desequilibrios que le confieren un tinte muy particular a esta etapa (46). La aparición de los caracteres sexuales secundarios y la posibilidad real de ejercicio de la genitalidad, dan lugar a un nuevo período de investigación sexual. Además, descubre que el amor es como la proyección de todo ideal en un ser real; de ahí las decepciones repentinas y sintomáticas. Sus historias de amor se desarrollan con aire novelesco, por ello resultan más interesantes en su forma que en su contenido real. Desde el punto de vista de la inteligencia, el joven que inicia el pasaje por esta etapa está construyendo las adquisiciones cognitivas más complejas, lo que significa que puede realizar operaciones mentales abstractas.

Está en condiciones de aplicar diversas operaciones sobre los objetos y luego ejecutar con el pensamiento tales acciones, reflexionando al respecto. La inteligencia formal es la representación de la representación de las acciones posibles (47). Por ejemplo, presentado un contenido determinado, el adolescente está capacitado para analizarlo, para reflexionar entorno al mismo, para extraer conclusiones, y además, para darle una nueva diagramación, si es que desea exponerlo. Todo esto puede ser llevado a cabo, claro está, sin el objeto concreto, y aún, sin su representación mental directa.

Son capaces de imaginar situaciones diferentes a aquellas que conocen directamente, así como también el procedimiento por el cual se podría llegar a ellas.

Las operaciones formales son similares a todas las operaciones descriptas anteriormente; la diferencia radica en que estas son susceptibles de ser aplicadas a hipótesis o proposiciones, motivo por el cual conforman un "Sistema de Proposiciones" (48). A partir de este momento, la capacidad operativa logra la reversibilidad propiamente dicha, lo cual de paso a un verdadero proceso de intercambio, cooperación, coordinación, combinación, interiorización y universalidad. Distintas operaciones lógicas podrán aparecer simultáneamente en el pensamiento del adolescente. A modo de ejemplo, el adolescente puede ir y volver sobre una misma idea sin perder de vista el punto de partida inicial, y luego agregarle al razonamiento realizado otros parámetros a manera de entrecruzamiento o como intento comparativo.

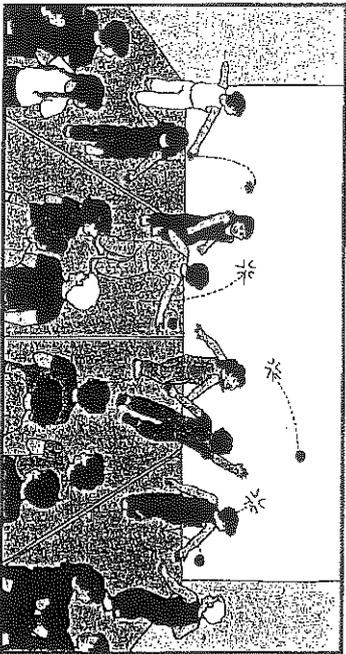
Asimismo, lenguaje y pensamiento se enriquecen paralelamente a la evolución de la inteligencia. El pensamiento hipotético-deductivo se caracteriza, entre otras cuestiones, por la posibilidad de teorizar respecto a un tema, criticarlo y posicionarse desde otra perspectiva acerca del mismo. Estas nuevas posibilidades son indicadoras de la capacidad para realizar aprendizajes secundarios. Otra característica es la de permitir cambios respecto a puntos de referencia personales y a los propios intereses.

- (44) Piaget, J., Seis Estudios de Psicología.
- (45) Freud, S., Obras completas.
- (46) Aberastury, A., Síndrome Normal de la Adolescencia
- (47) Piaget, J., Seis Estudios de Psicología.
- (48) Piaget, J., Seis Estudios de Psicología.

La variedad en posibilidades de acción que brindan los logros intelectuales alcanzados, conllevan a un constante ejercicio de los mismos. Así es como aparece un egocentrismo intelectual comparable al de la primera infancia, el cual se manifiesta a través de una reflexión todopoderosa. El adolescente siente que está en condiciones de reformar la sociedad, identificándose con grandes ídolos e ideales. Medita sin cesar acerca de cómo modificar la sociedad que él mismo condena.

La verdadera adaptación se logra cuando habiendo superado la enunciacón de proyectos reformistas, pasa a ser un implementador de los mismos. Mientras tanto, la elaboración de un proyecto ideal le permite descargar cierto monto de ansiedad, ya que a la vez que piensa cómo enfrentar nuevas situaciones, se retrotrae del mundo externo.

Es la integración al mundo de los adultos dificultosa para el adolescente. Esto sucede en especial por dos razones: una de ellas es el miedo ante lo nuevo; la otra, la resistencia de los propios adultos a aceptar el crecimiento de los jóvenes. El modo de inserción en el mundo adulto es lo que define la personalidad y la ideología del adolescente.



Aparecen entonces los pares como contenedor de sus acciones. Son sus amigos quienes acompañan y condicionan sus acciones (49). Se consolida la noción de grupo: comparten, colaboran y participan conociendo el verdadero alcance de tales acciones. La elección de un líder dentro de este contexto responde a la necesidad grupal de una autoridad, fruto del consenso. Esta identificación con otros pares externos a la familia permite, posteriormente, la incorporación a la heterogeneidad que plantea la sociedad adulta.

Si bien es una característica de esta edad enfrentarse con los adultos, en especial con los padres, es fundamental y necesario que estos los escuchen y sean permeables a sus propuestas. Una mano adulta despierta a la vez rebeldía, sensación de respaldo y de seguridad.

Con las conductas mencionadas anteriormente, el adolescente demuestra haber alcanzado la autonomía respecto a normas y valores. Las decisiones tomadas se basan en criterios objetivamente fundamentados.

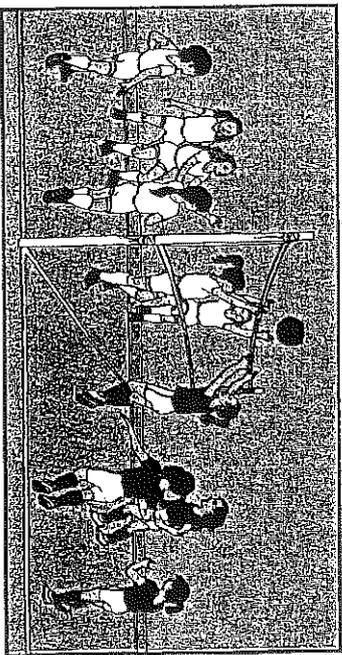
La integración de los cambios anteriormente mencionados se traduce en una evolución del esquema corporal. A esta edad ya está en condiciones de asumir, dado que ha llegado a una base, en cuanto a la construcción del mismo. Es necesario a partir de este momento enriquecerlo y sostenerlo. Según Le Boulch, el cuerpo del adolescente pasa de ser un cuerpo representado (imagen corporal reproductora), a ser un cuerpo operador (imagen corporal anticipadora). Esto es posible merced a la evolución de las funciones cognoscitivas, a la maduración

(49) Gomier, J.
La Educación Física
en el nivel Primario.

biológica y psicomotriz, y por último, al afianzamiento de los cambios operados a nivel socio-afectivo. Los mencionados cambios posibilitan el ajuste del cuerpo y del movimiento a la dinámica que presenta el entorno, pudiendo planificar acciones y ejecutarlas luego. No hay que olvidar que el dominio de la dimensión tiempo-espacial requiere de verdaderos esquemas de acción (50).

Llegada la adolescencia, las actividades se separan aún más por sexos. La tendencia ya iniciada hacia el final del período anterior, donde las niñas se identificaban con tareas vinculadas con una actitud más pasiva, en tanto los varones buscaban salidas más activas, sigue aún vigente. Este puede estar vinculado a la aparición de los caracteres sexuales secundarios, como también a las demandas y exigencias sociales respecto a los roles a desempeñar en la sociedad adulta. Las diferencias sexuales se plasman en datos concretos, pero las posibilidades de aprendizaje son iguales para ambos sexos. Como se ha podido observar, los cambios por los que atraviesa el adolescente son innumerables y complejos. Los mismos se reflejan en todo su quehacer.

A nivel lúdico, las situaciones que plantea se van ampliando y regulando, conforme evoluciona su perspectiva de análisis. La sucesiva y permanente complejización del juego motor, termina por desembocar en esta etapa en el juego altamente codificado, cuya versión más conocida coincide con el deporte propiamente dicho. La práctica de un deporte como tal, exige cierta madurez integral que el adolescente ya posee, o bien, está en vías de adquirirla.



Galihue distingue tres etapas en el desarrollo de los movimientos deportivos. La correspondiente a la franja abarcada entre los 12 y 14 años es denominada por este autor "fase específica". La misma se caracteriza por la elección de una actividad motora por parte del adolescente, y asimismo, por la posibilidad de realizar un entrenamiento específico. Esta fase es seguida por la llamada "fase de especialización" (51).

El entrenamiento especializado, que se caracteriza por la estructuración "planificada del entrenamiento con objeto de conducir al atleta dentro del campo limitado de un deporte a éxitos, competiciones y récords, y también a plasmarse personalmente" (52), implica adaptación evolutiva, incremento de los estímulos, variedad motora y máximo desarrollo de la coordinación neuromuscular. Un trabajo de esas peculiaridades sólo puede ser llevado a cabo a partir de la adolescencia, debido a las características psicofísicas del joven. Fisicamente, está en condiciones de sobrellevar una práctica o un entrenamiento riguroso (Ver Cap. 3); psicológicamente, la necesidad de mayor realismo abela cada vez más al adolescente del juego de ficción en pos de versiones más regladas y codificadas. Además, su capacidad de concentración, de análisis, de

(50) Le Boulch, J.
La Educación
Física en la
Escuela Primaria.
Maldonado, J.
Las Alegrías y el
Deporte en el
Desarrollo Psicológico
del Niño.
(51) Heam, E.
Entrenamiento
con Niños.

planificación, de abstracción, como asimismo su madurez psicoactiva, le permiten sostener la carga y la exigencia que plantea un entrenamiento de este tipo. Las cualidades físicas evolucionan como consecuencia del desarrollo biológico y del entrenamiento. La maduración del sistema nervioso central permite llevar a cabo aprendizajes más complejos. Asimismo, la motricidad se torna cada vez más precisa (53). Es tal vez este interés del adolescente respecto a determinado tipo de habilidades motoras lo que se traduce en la elección de una actividad motora específica. Es necesario aclarar que en esta decisión influye también el medio social del cual forma parte: padres, amigos, posibilidades económicas, como asimismo, la evaluación personal de sus condiciones.

A esta edad, las reglas ya son instrumentos a disposición del jugador. Esto quiere decir que pueden emplearse para manipular el desarrollo del juego, sabiendo cual es el momento oportuno para vulnerarlas. Por ejemplo, dejarle al jugador contrario el espacio como para que se maneje cerca de la línea demarcatoria de la cancha para que se salga de la misma y quede fuera de juego; o bien hacerlo driblear con la mano no hábil.

Las reglas regulan ahora todas las situaciones de juego, hasta las más sencillas y abstractas. Todos los detalles están sujetos a ser analizados y afectados por las diferentes reglas; ellos mismos saben qué posición adoptar ante la sanción. Hay una "utilización sistemática de las reglas" (54). Por esta razón, la presentación de situaciones deportivas les resulta atractiva no sólo desde lo motor, sino también por el desafío intelectual que implica desandar la lógica interna del deporte.

Es la etapa democrática de las reglas; ya no hay referencia heterónoma, es decir impuesta desde el afuera como referente, sino autónoma, regulada por el sujeto en sí mismo. Hay ausencia de una autoridad superior. Es la etapa del logro del acuerdo definitivo (55). Hay "pérdida del carácter absoluto de las reglas de juego... Los niños de esta etapa tienen la capacidad de imaginar situaciones diferentes a aquellas que conocen directamente, así como el procedimiento mediante el cual se podría llegar a ellas" (56). Esto abre la posibilidad a que los jugadores realicen modificaciones al juego de común acuerdo. Aparece la idea concreta de evitar el "gol", a diferencia del período anterior, donde sólo era importante convertirlo, y antes aún, tener la pelota (57).

El tema del éxito o del rendimiento como objetivos del entrenamiento han de ser abordados no sólo a nivel motor, sino también desde una perspectiva psicopedagógica. Los profesionales a cargo del entrenamiento han de implementar una labor pedagógica adecuada que contemple la planificación de un incremento de las posibilidades del joven, como superación personal, y no como resultado en sí mismo. Este trabajo de concientización respecto al entrenamiento, ha de ser realizado, tanto con el adolescente, como con sus padres, ya que a menudo los mismos actúan como factores de presión. Desde la perspectiva psicológica, la fijación en el éxito como único resultado válido de una competencia puede acarrear varios trastornos graves a nivel psico-socio-afectivo.

El adolescente está capacitado para decodificar cualquier tipo de consignas, pero rechaza con mayor aceptación aquellas que lejos de plantear situaciones cerradas y ya resueltas, desalían su voluntad y compromiso de resolución. Esto está vinculado a la posibilidad de abstracción y proyección, como asimismo, a su necesidad de poner en juego su capacidad para afrontar retos.

Si se le presenta al joven una situación que ya ha sido previamente resuelta por el docente, la misma despierta menor compromiso e interés que si recibe la responsabilidad de resolverla por sus propios medios. El hecho de que el docente pueda delegarle tareas y funciones, le permite desplegar todo su potencial en pos de la búsqueda de una solución concreta. Es especialmente importante escuchar sus propuestas, permitirle desplegar sus ideas, planear de acuerdo a sus posibilidades, siempre y cuando esto se presente dentro de un marco de contención y límites.

A modo de conclusión diremos que cada una de las etapas descriptas presentan distintos rasgos generales que las caracterizan. La importancia de que el docente las conozca, como asimismo pueda detectar las individualidades dentro del grupo, reside en que a partir de ellas podrá comprender el accionar de sus alumnos, a la vez que estará en condiciones de elegir situaciones estratégicas acordes a las necesidades e intereses del grupo.

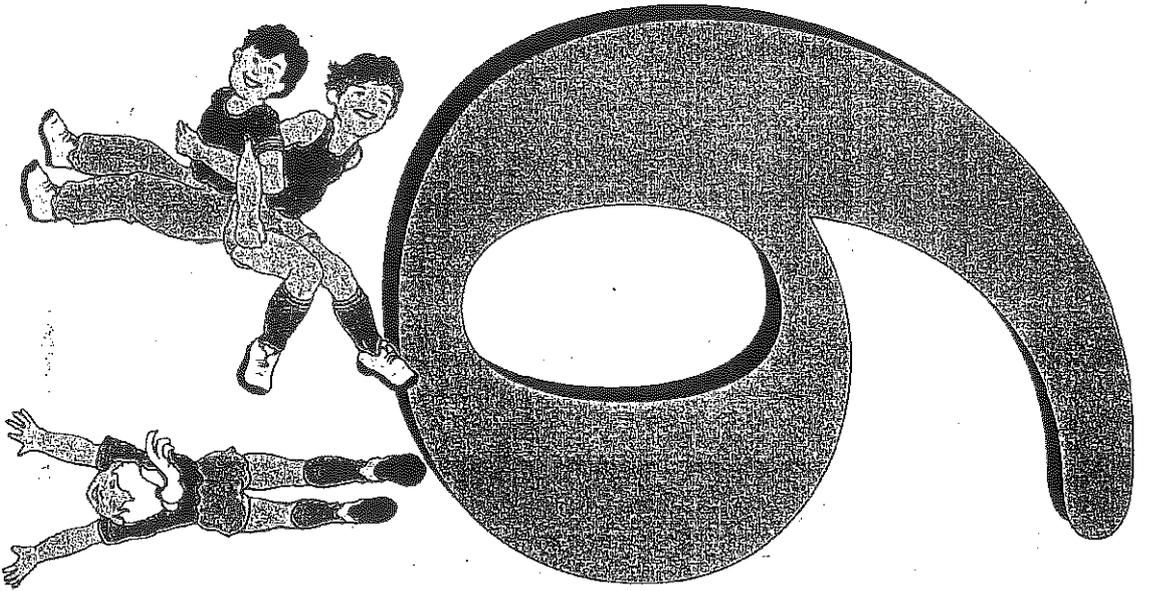
Por lo tanto el docente tiene que estar preparado para ofrecer a los niños posibilidades de creación y recreación, a partir de la modificación de la propuesta originalmente realizada.

Cuadro de síntesis :

Edades	6 - 7 - 8 años	9 - 10 - 11 años	12 - 13 - 14 años
Aspectos a considerar			
Reglas	Noción incipiente. Da idea de obligación.	La regla es un acuerdo conjunto.	La regla es un acuerdo definitivo.
Juego	Decadencia del juego simbólico e inicio del juego reglado.	Juego codificado.	Juego altamente codificado. Deporte.
Inteligencia	Finalización del período preoperatorio y entrada en el período operatorio concreto.	↑	Período de inteligencia formal.
Comunicación motor	Acciones de colaboración.	Acciones de oposición.	↑
Práctica deportiva	Comienza a resolver situaciones no concretas. Se ubica en relación a los hechos y a sus compañeros.	Participa en acciones de ataque y defensa sencillas.	Plantea y participa de acciones de ataque y defensa complejas.
Respeto y moral	Respeto unilateral y respeto mutuo incipiente. Moral autónoma.	Respeto mutuo.	↑
Grupo	Inicio de la interindividualidad, la cooperación, la colaboración, la noción grupo y la cohesión.	Construcción racional de la socialización. Mayor identificación con los pares. Noción de equipo. Camaradería.	Sentido real del compromiso y el alcance de lo grupal. Yo = nosotros.
Imagen corporal	Cuerpo representado (imagen reproductora y estática).	↑	Cuerpo operatorio (imagen anticipadora).

- (53) Ruiz Perez, L.M., Desarrollo motor y actividad física.
 Maldonado, J., Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del Niño.
 (54) Paget, J., Ses Estúdios de Psicología.
 (55) Linaza, A., Maldonado, J., Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del Niño.
 (56) Maldonado, J., Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del Niño.
 (57) Linaza, A., Maldonado, J., Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del Niño.

CAPÍTULO



Parte práctica

Introducción

A los efectos de mantener una coherencia ínterna entre el planteo teórico esbozado en la primera parte del libro, y de acuerdo a la verdadera naturaleza del juego, en esta segunda parte, que se caracteriza por ser eminentemente práctica, se sostiene que el juego ha de ser propuesto al grupo a manera de sugerencia, y se ha de esperar que el mismo sea reelaborado de acuerdo a sus posibilidades e intereses.

Este mismo criterio se extiende a los materiales y al espacio, que aparecen mencionados. Los mismos pretenden ser orientadores y por lo tanto pueden modificarse de acuerdo a las necesidades de cada grupo.

Por otra parte se deja abierta la puerta a las propuestas libres, aquellas que apelan al descubrimiento a través del método inductivo, que se caracteriza por el empleo de actividades no conducidas. Por ejemplo, se las entrega el material sin señalar el contenido a desarrollar, ni el objetivo a lograr. Por supuesto, el material puede guiarlos hacia el objetivo a lograr, pero lo importante es que el niño sea quien lidere la búsqueda y el descubrimiento. Otro modo consistiría en entregarles el material, haciéndoles explícitos los objetivos, sin mencionar los contenidos.

En consecuencia, las actividades aquí mencionadas admiten cambios y planteos varios. El objetivo no es la presentación de recetas cerradas, sino de propuestas alternativas que generen el análisis y la discusión de las mismas por parte de los docentes a partir de las necesidades e intereses del grupo.

Para tener una visión más clara del capítulo, se presenta la siguiente clasificación:

1. **Juegos con acento en la habilidad motora de base**
(Se clasifican los juegos teniendo en cuenta las diferentes habilidades motoras más comprometidas en su desarrollo).
2. **Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas**
(Se tomarán en cuenta las propuestas que son transferibles a los distintos deportes mencionados).
3. **Juegos con acento en el ámbito a realizarse**
(Propuestas donde el lugar a realizarse es determinante).

A continuación, a modo de sugerencia, se agregará dos aspectos dentro de la mencionada clasificación, ambos necesarios para ser más eficaces en nuestro planteo final.

4. **Intensidad orgánica comprometida**
5. **Organización grupal y asignación de roles.**

Dada la heterogeneidad presente en cada grupo, si bien se sugerirán etapas cronológicas concretas, las mismas no pretenden ser determinantes, sino orientadoras. Una vez que el docente haya realizado su diagnóstico, y en relación

a lo desarrollado de acuerdo a los contenidos que trabaje, seleccionará el o los juegos que considere adecuados para su problemática particular.

De acuerdo a lo planteado, se señalarán los ciclos a modo de marco referencial, recalcando tal como se mencionó anteriormente, que determinado juego puede ser exitoso en otra edad o ciclo, si, por supuesto, se toman los recaudos pertinentes en cada etapa, tal como se señala en los capítulos teóricos anteriores, especialmente en la guía didáctica del capítulo 2. Desde este marco se podrá manejar la apoyatura para su puesta en práctica.

PARTE PRÁCTICA (Discriminación de la clasificación)

1- JUEGOS CON ACENTO EN LA HABILIDAD MOTORA DE BASE

- A. DESPLAZAMIENTO
- B. SALTO
- C. APOYOS Y EQUILIBRACIÓN
- D. EMPUJE, TRACCIÓN, TRANSPORTE
- E. LANZAMIENTO, PASE, RECEPCIÓN
- F. COMBINADOS

2.- JUEGOS APLICATIVOS DE HABILIDADES MOTORAS ESPECÍFICAS

- A. ATLETISMO
- B. BASQUETBOL
- C. CESTOBOL
- D. FÚTBOL
- E. GIMNASIA
- F. HANDBOL
- G. HOCKEY
- H. NATACIÓN
- I. RUGBY
- J. SOFTBOL
- K. VOLEY
- L. TENIS

3. JUEGOS CON ACENTO EN EL ÁMBITO A REALIZARSE

- A. ÁMBITOS PEQUEÑOS (DÍAS DE LLUVIA)
- B. ÁMBITOS GRANDES (GRANDES JUEGOS, FIESTA DE JUEGOS)
- C. MICRO, TREN
- D. EN LA NATURALEZA

4. DE ACUERDO A LA INTENSIDAD ORGÁNICA.

- A. POCA INTENSIDAD
- B. MEDIANA INTENSIDAD
- C. GRAN INTENSIDAD

5. POR SU ORGANIZACIÓN GRUPAL Y ASIGNACIÓN DE ROLES

- A. JUEGOS MASIVOS
(uno o más con todos, todos con todos).

- B. JUEGOS GRUPALES
(todo el grupo o pequeños grupos: con formación en fila, en hilera, en rondas, con refugios individuales o grupales).

- C.- JUEGOS POR BANDOS O EQUIPOS
(de persecución de un bando al otro, por bandos o equipos, enfrentados, por bandos por comparación de acciones de uno respecto al otro, en formaciones).

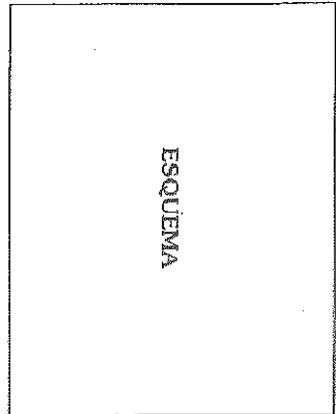
A continuación se presentará el modelo de diagrama que se utilizará para la presentación de cada juego, a los efectos de que el docente pueda adaptarlo a sus necesidades reales.

MODELO DE ESQUEMA PARA LAS PROPUESTAS PRÁCTICAS

Nombre del juego:

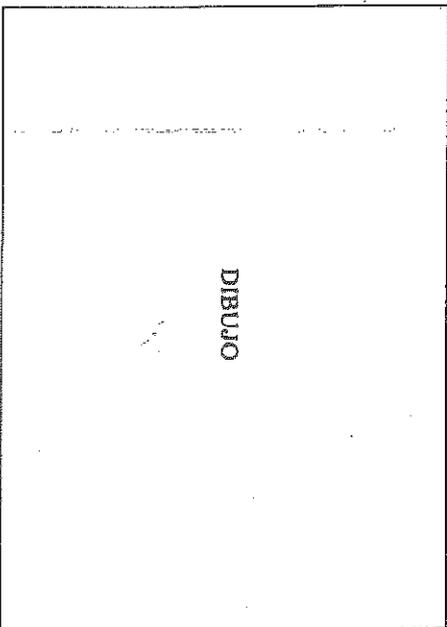
CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base: _____	A	1º ciclo de 6 a 8 años. <input checked="" type="checkbox"/>
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas:	B	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse: _____	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica: _____		
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles: —		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

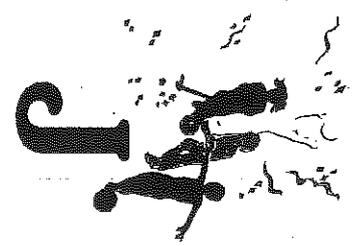


MATERIAL A UTILIZAR:

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

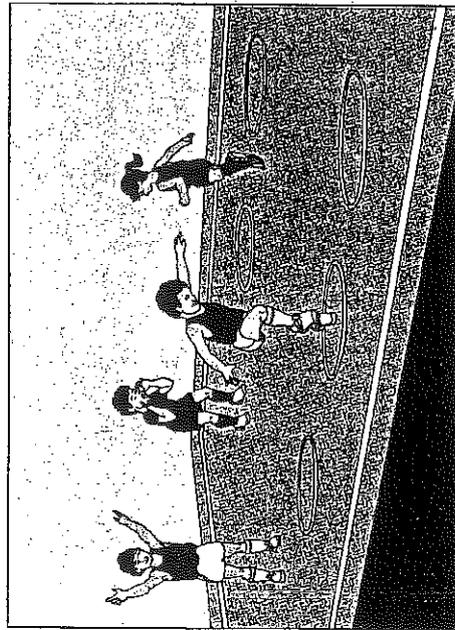


Aspectos a considerar/variantes:



JUEGOS

JUEGOS CON ACENTO EN LA HABILIDAD MOTORA DE BASE



Nombre del juego:

LOS ROMPECABEZAS

CLASIFICACIÓN:

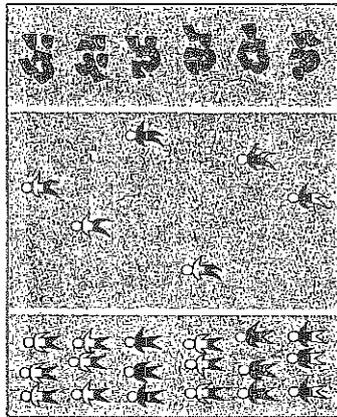
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

CICLO SUGERIDO:

- A 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
- B 2º ciclo de 9 a 11 años.
- C 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en seis hileras ubicándose detrás de una línea. En el otro extremo se ubican los cartones.



MATERIAL A UTILIZAR:

Cartones cortados que arman dibujos o palabras.

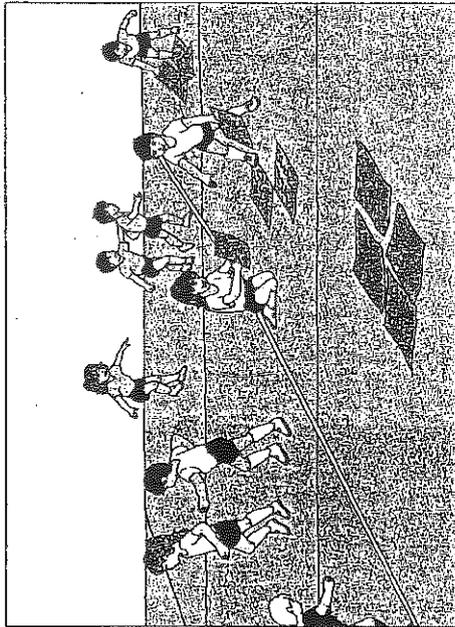
PREPARACIÓN/CONSIGNAS

El profesor da una señal y todos los chicos, por grupos, van corriendo de a uno a buscar los cartones que les corresponden.

Cada niño toma un cartón y lo da vuelta, sin mirar los demás formando el dibujo o palabra. Luego, dejan los cartones y regresan a la posición inicial.

El segundo sale al ser tocado por el otro en su regreso y así sucesivamente.

Gana el equipo que finalice en primer término con el dibujo o la palabra correctamente armada.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden utilizar afiches de películas de cine (se pueden pedir en las casas de video de la zona). El rompecabezas se puede armar en la zona de salida (el niño retira una parte y regresa con ella).

Nombre del juego:

RONDA HELADA

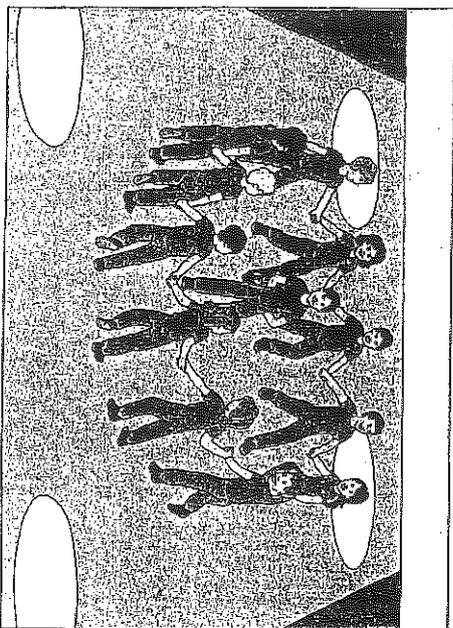
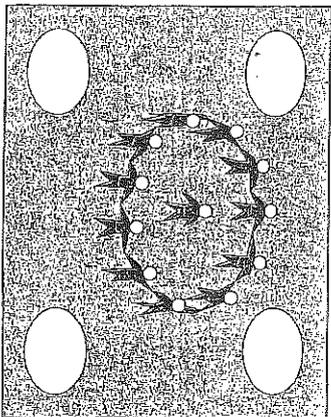
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

A	1º ciclo de 6 a 8 años.
C	2º ciclo de 9 a 11 años.
B	3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se ubicará a los niños en ronda con uno en el centro. En cada diagonal del espacio a utilizar se colocará un refugio.



MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas o aros para marcar el refugio.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los niños se colocarán en ronda tomados de las manos.

La ronda realizará salticador lateral hacia la derecha primero y hacia la izquierda después.

Dentro de la ronda se ubicará el heladero, quien jugará con el siguiente diálogo:

Ronda: Heladero ¿Qué gusto tiene para nosotros?

Heladero: Limón, naranja, crema, etc. Siguen salticando, preguntando y contestando al heladero: fudilla, canela, vainilla.

Pero cuando contesta "chocolate", los integrantes de la rueda correrán hacia el refugio, perseguidos por el heladero. Los niños tocados serán ayudantes en la próxima repetición del juego.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden cambiar los personajes, por ejemplo almacenno, etc. Se proveerá al alumno de distintos objetos, que serán sacados de una bolsa, al sacar el preestablecido será la orden de salida.

Oscar Incarbone

Nombre del juego:

EL DADO MÁGICO

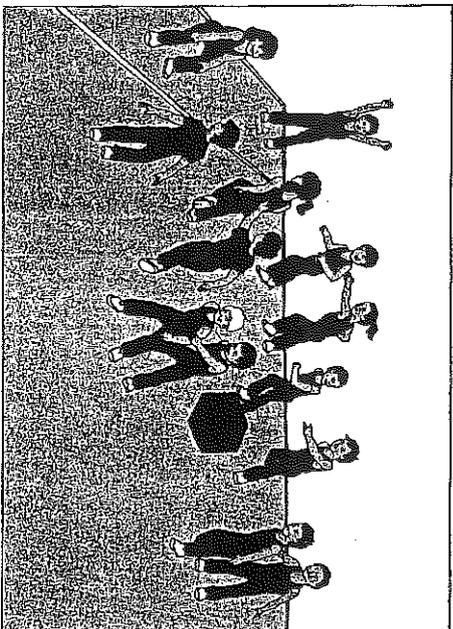
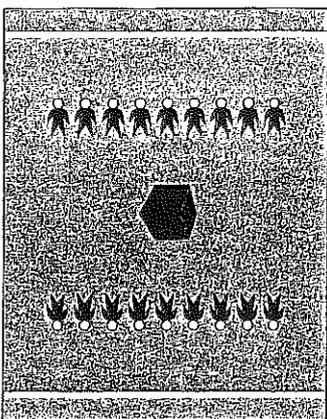
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

A	1º ciclo de 6 a 8 años.
C	2º ciclo de 9 a 11 años.
C	3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Dos equipos se sitúan de espaldas a 2 metros uno del otro. Cada uno de ellos elige uno de los colores del dado. De cada equipo se elige un representante. El espacio es delimitado con 2 líneas de fondo, a una distancia determinada, relacionada con el grupo (espacio físico).



MATERIAL A UTILIZAR:

Un dado gigante con caras de 2 colores por ejemplo rojas y azules, ...

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal de "Dado Mágico", los representantes de cada equipo lanzarán el dado. El color que sale indica que ese equipo tiene que perseguir al otro.

Por ejemplo, de salir el color rojo, este equipo perseguirá al azul; el rojo tratará de tocar al azul antes de llegar a la línea de fondo anteriormente marcada.

Los participantes atrapados quedan fuera de juego. Triunfa el equipo que más contrarios toque en el tiempo establecido de juego.

Aspectos a considerar/variantes: Los alumnos tocados no quedan fuera del juego, vuelven a participar. Se varían las posiciones de partida (sentados, acostados, etc.).

Oscar Incarbone

117 JUEGO 5 MONTEVIDEO

58

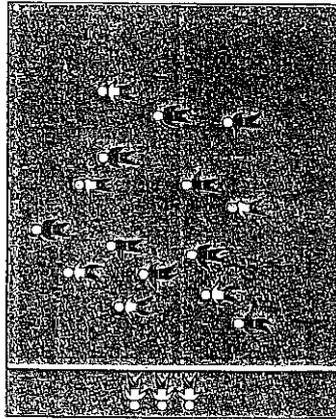
Nombre del juego

EL GALPÓN

CLASIFICACIÓN:			
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	A		✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C		
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		B	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos. Uno será el atrapador, los demás correrán libremente por el lugar destinado al juego.
Se determinará una zona para los jugadores atrapados, por ejemplo se dibujará un rectángulo, el cual recibirá el nombre de "Galpón".



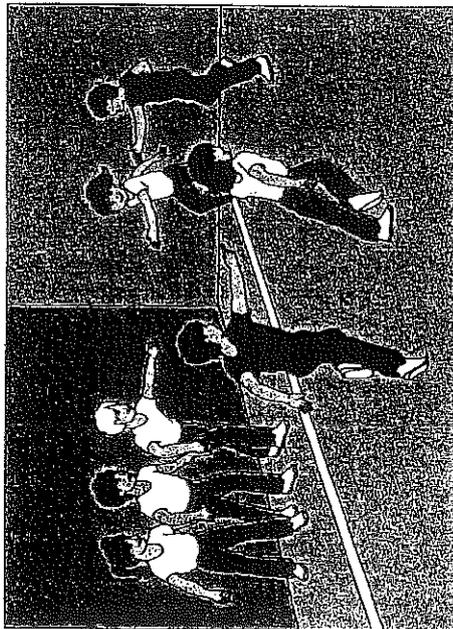
MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden dada por el profesor, el equipo designado como atrapadores, perseguirá a sus contrarios; los que sean atrapados se deberán quedar en el "Galpón".

Los jugadores atrapados deberán tomarse de las manos para así ser salvados.
El salvataje se realizará tocando uno u otro extremo de la cadena.
Los jugadores que saigan de los límites del terreno quedarán atrapados automáticamente.
El juego concluye cuando todos los miembros de un equipo son atrapados o el tiempo estipulado finaliza, siendo ganador quien logró tener manos jugadores dentro del galpón.



Aspectos a considerar/variantes: Armar 3 equipos donde 1 atrapa y 2 rescatan.

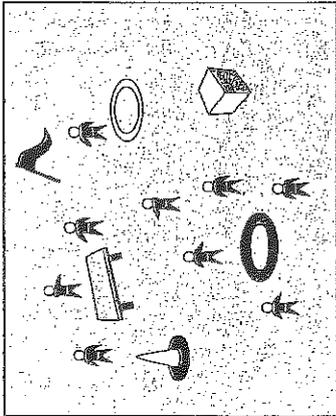
Nombre del juego

EL HURACÁN

CLASIFICACIÓN:			
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	A		✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.			
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B/C		
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		B	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuyen los chicos libremente por todo el espacio disponible para jugar.
Se colocan en el piso los distintos objetos de los que se dispone.

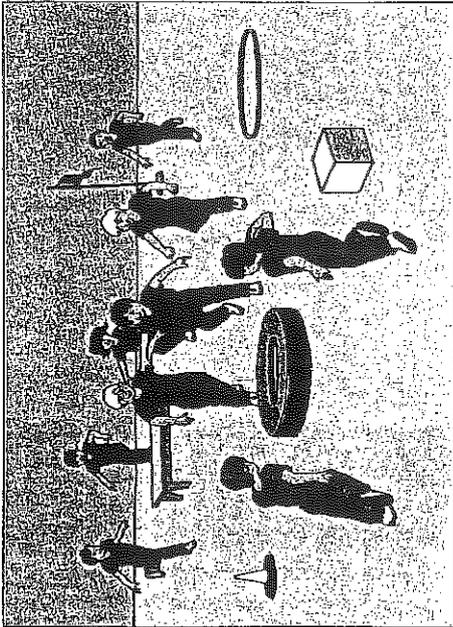


MATERIAL A UTILIZAR:

Objetos varios (cajas, papeles de colores, botellas de plástico).

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los chicos se desplazan por el patio. Cuando el profesor grita "Huracán" los chicos se preparan para escuchar el objeto que se nombra.
Tras hacerlo, los chicos corren para ubicarse junto al objeto mencionado.
El último en llegar tiene un punto en contra.



Aspectos a considerar/variantes:

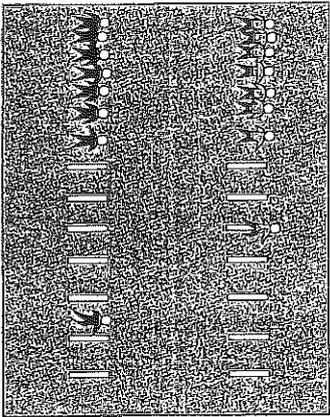
Nombre del juego:

LA ESCALERA

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base: _____	B
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas: _____	1º ciclo de 6 a 8 años.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse: _____	2º ciclo de 9 a 11 años.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica: _____	3º ciclo de 12 a 14 años.
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles: _____	B
	C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman grupos de aproximadamente 8 niños cada uno. Se marca delante de cada equipo una escalera. Sobre cada escalera se coloca una varilla.

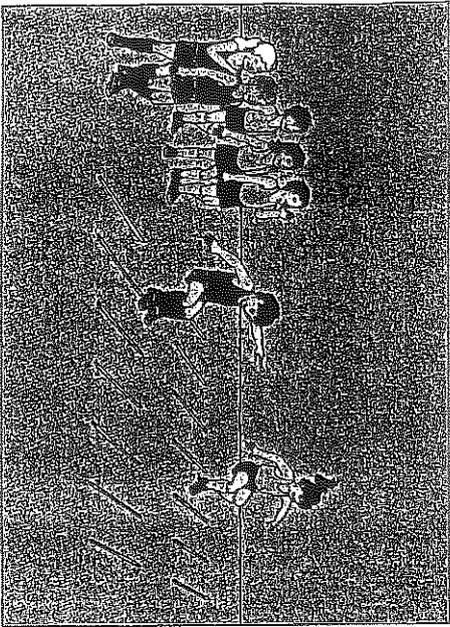


MATERIAL A UTILIZAR:

14 a 20 varillas de aproximadamente 30 cm de largo para cada grupo. El material debe ser plano. Para evitar accidentes se aconseja no usar bastones. 1 tiza.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cuando el profesor lo indique, los primeros alumnos de cada equipo comenzarán a "saltar" realizando saltos en dos pies. Aquel jugador que al saltar mueva o nise alguna varilla tendrá que acomodarse, perdiendo su turno (volverá a la hilera en el último lugar). Gana el equipo cuyos miembros logren finalizar en primer término con menos errores.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede modificar la consigna respecto a los tipos de saltos, con un pie alternadamente, con el mismo pie, etc.

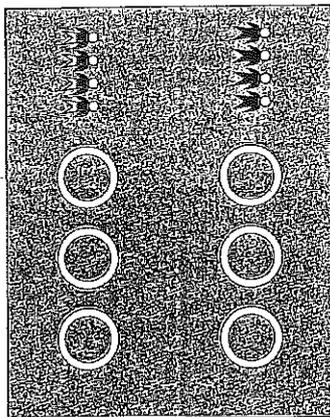
Nombre del juego:

SALTA - SALTA

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base: _____	B
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas: _____	1º ciclo de 6 a 8 años.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse: _____	2º ciclo de 9 a 11 años.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica: _____	3º ciclo de 12 a 14 años.
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles: _____	B
	C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuyen en el terreno los aros en 2 hileras a una distancia entre ellos para que los alumnos puedan saltar de uno a otro. Se divide al grupo en dos equipos.

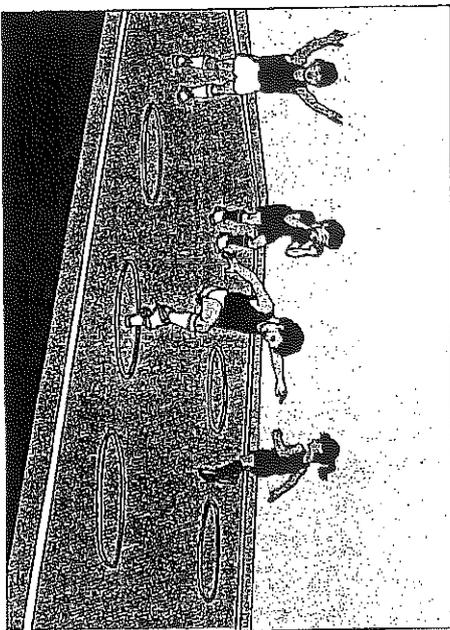


MATERIAL A UTILIZAR:

Aros (6 por grupo)

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal, el primer alumno sale corriendo, saltando dentro de los aros, de uno en uno. Al regresar lo harán en zig-zag por entre los aros, para darle una palmada al que quedó primero en la hilera, quien hará lo mismo. Gana el equipo que antes termine el recorrido.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden colocar aros de a dos, en forma paralela tipo rayuela. Si el grupo es numeroso es conveniente hacer varios equipos.

54

Nombre del juego:

SALTANDO LAS ARENAS MOVEDIZAS

CLASIFICACIÓN:

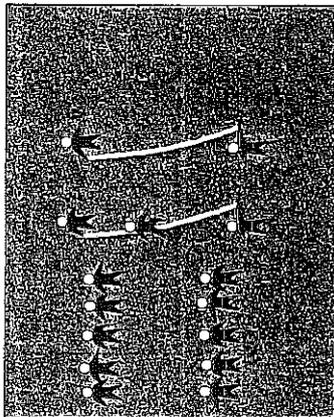
1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se eligen cuatro chicos encargados de mover las sogas (2 chicos por soga). El resto de los chicos se divide en dos equipos, ubicándose en dos hileras.

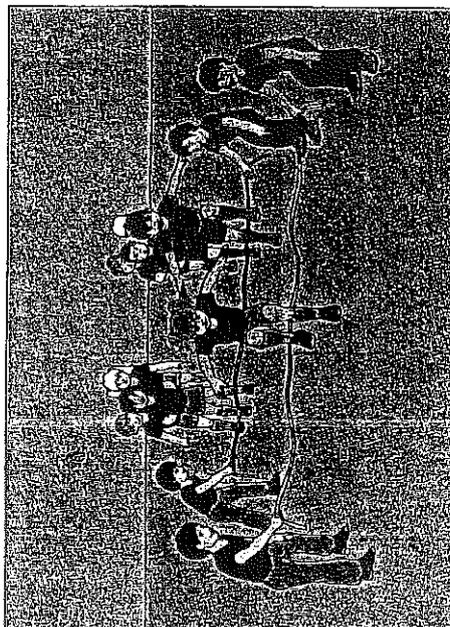


MATERIAL A UTILIZAR:

2 sogas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Ante la indicación del profesor, los chicos de ambos equipos comenzarán a cruzar de uno por vez por encima de la soga procurando no caerse ni entredarse con ella. Si así ocurriera sumará 1 punto en contra. Luego de que cada equipo halla pasado dos veces cada soga, se cuentan los integrantes que han sobrevivido al cruce de la arena movediza, ganando el equipo que cuenta con más iloses.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede colocar otros obstáculos entre las sogas o después de ellas.

Nombre del juego:

EL SALTO AVENTURA

CLASIFICACIÓN:

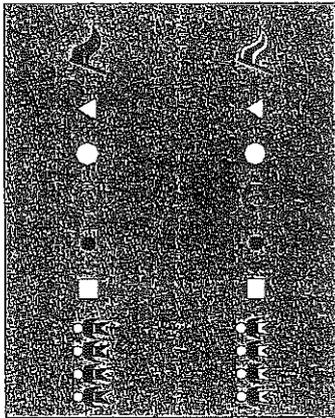
1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en 2 equipos. Se distribuyen en 2 hileras los obstáculos con una separación de 4 a 5 metros (ver gráfico). Al final de cada una se colocan los banderines de cada equipo.

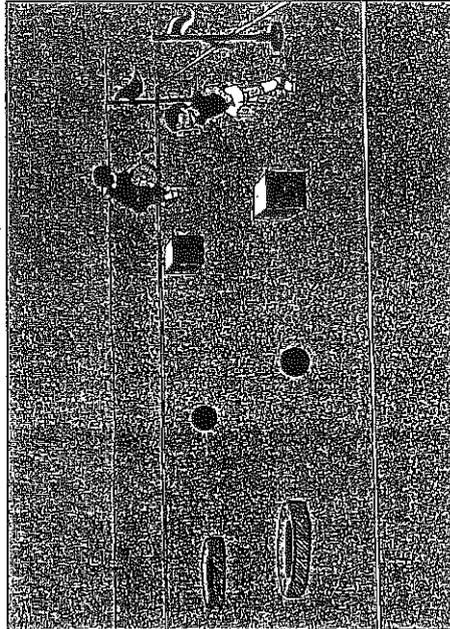


MATERIAL A UTILIZAR:

Elementos varios.
2 banderines o similar con base, 1 cinta de tela por alumno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal, sale el primer jugador (con su cinta) saltando los obstáculos hasta llegar al banderín correspondiente. Una vez llegado, ata su cinta en el banderín y regresa a la hilera saltando nuevamente los obstáculos para darle una palmada al primer compañero de la hilera, quien llevará a cabo la misma tarea.



Aspectos a considerar/variantes: Variar los obstáculos. Determinar tipos de salto (1 pie, 2 pies). La cinta que se caiga, no será sumada en la cuenta final.

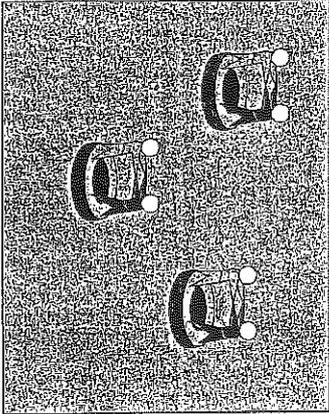
Nombre del juego

ME CAIGO Y ME LEVANTO

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.	C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓
		A/B		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuyen los neumáticos por todo el patio a efectos de que no se choquen entre sí. Sobre cada neumático se ubica un dío.

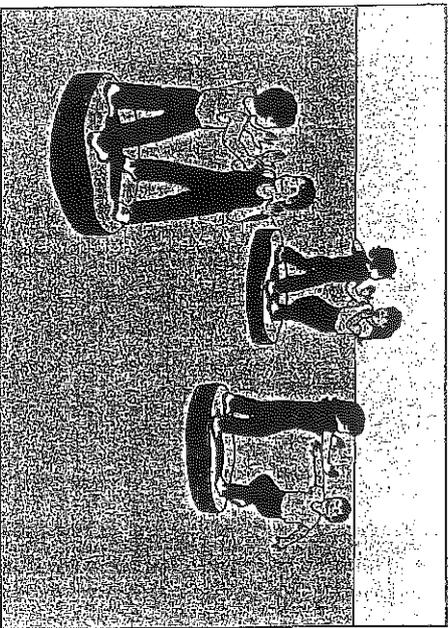


MATERIAL A UTILIZAR:

Neumáticos.
Cintas azules y rojas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los participantes se ubican con las palmas hacia adelante, a la altura de los hombros. El objetivo del juego es hacerle perder el equilibrio al compañero. Podrán moverse girando sobre la cubierta.



Aspectos a considerar/variantes: No se puede empujar bruscamente, ni golpear al compañero. Es posible colocar más de un neumático por dío. Otra variante se puede lograr utilizando dos neumáticos para 4 chicos. Se coloca a los jugadores dñas enganchadas al panelón del lado trasero (roja o azul, de acuerdo, al grupo que participará) y el objetivo será entonces sacarle la colita al compañero. Al finalizar, gana el equipo que obtuvo más cintas.

Nombre del juego

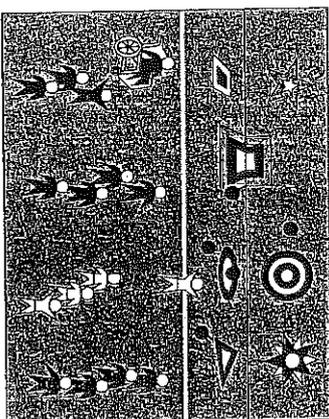
LANZASUMA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.	E	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓
		A		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dibujan distintos tipos de blancos en la pared y en el piso. A cada uno se le asigna un puntaje según el grado de dificultad.

Se divide a los chicos en equipos colocándolos en líneas detrás de la línea de lanzamiento.

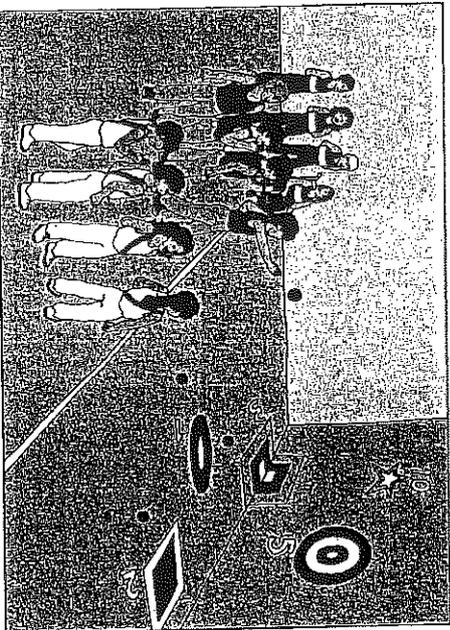


MATERIAL A UTILIZAR:

Palcos o bolsitas.
Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

De a un equipo por vez, se ubicarán frente a los blancos y cada jugador hará un lanzamiento, el cual tendrá un puntaje si pega dentro de algún blanco.
Luego de que hayan pasado todos los equipos, se sumarán los resultados parciales, convirtiéndose en ganador quien obtenga más puntaje.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden agregar blancos móviles, figuras geométricas, etc. Los blancos tendrán números con puntaje, acumulando el equipo el total y con zoras de descuento. Para dinamizar el juego pueden tirar los equipos a la vez, pero las bolsitas deberán ser de un color para cada equipo.

Nombre del juego:

TIRO AL CESTO

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

E

A

C

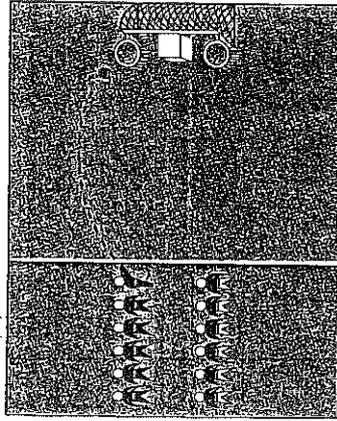
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se colocarán en cada ángulo del arco, aros colgados (atados). También se puede colocar otro elemento para embocar como un balón, para facilitar la tarea a aquellos que les cueste este tipo de lanzamiento.
Se colocarán a 7 metros aproximadamente, dos hileras de alumnos divididos en dos equipos.

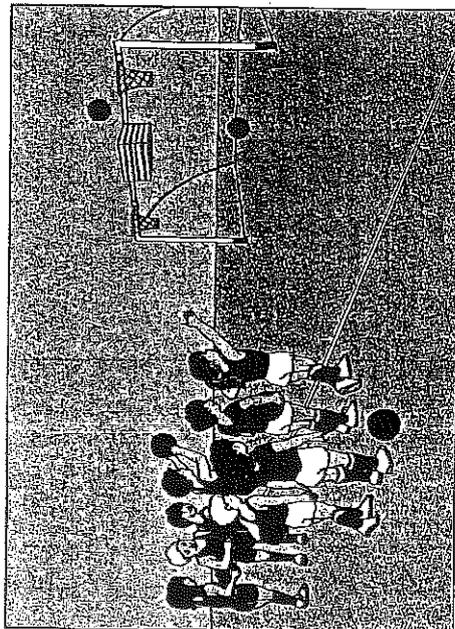


MATERIAL A UTILIZAR:

Aros, pelotas, un arco, cajón de frutas o similar.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Las hileras competirán en suma de emboque en los elementos, que tendrán diferente valor. Cada uno de ellos, valdrá un punto. Ganará el que más puntos acumule.
Los lanzamientos se harán de a uno por vez, para poder controlar el marcador.



Aspectos a considerar/variantes: Se colocan sobre una línea varios conos o botellas, los niños, con una pelota cada uno, ubicados a 5 metros de dicha línea, tendrán que tratar de volar dichos objetos. Los lanzamientos serán de a uno por vez. Ganará el equipo que más objetos haya derribado.
En caso de ser muchos chicos es conveniente hacer varias hileras, y que los objetos al ser golpeados no se caigan. (ejemplo, atados del travesaño, etc.). Se pueden variar las formas de lanzamiento.

Nombre del juego:

PELOTA EN RONDA

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

E

A/B

C

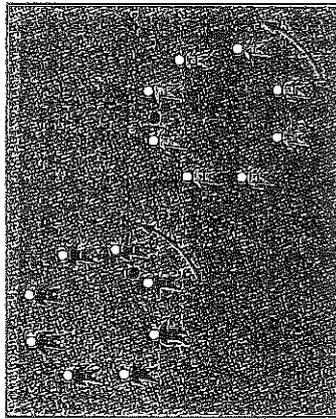
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos con igual cantidad de participantes, los cuales se ubican en dos rondas separadas a 4 metros de distancia.
Cada equipo tendrá una pelota.

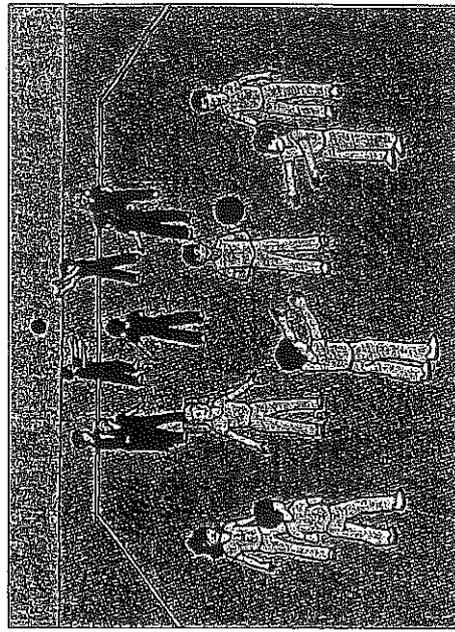


MATERIAL A UTILIZAR:

Dos pelotas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Cuando el profesor dé la señal, el que tiene la pelota se la pasará al que está a su derecha y así sucesivamente.
Luego, cuando llega al primero, cambia el sentido y cuando llega nuevamente al primero, éste tiene que decir "¡listo!"
El equipo que lo diga primero, será el ganador.



Aspectos a considerar/variantes: Variar el tipo de pase. Pase con pique intermedio, etc.

Nombre del juego:

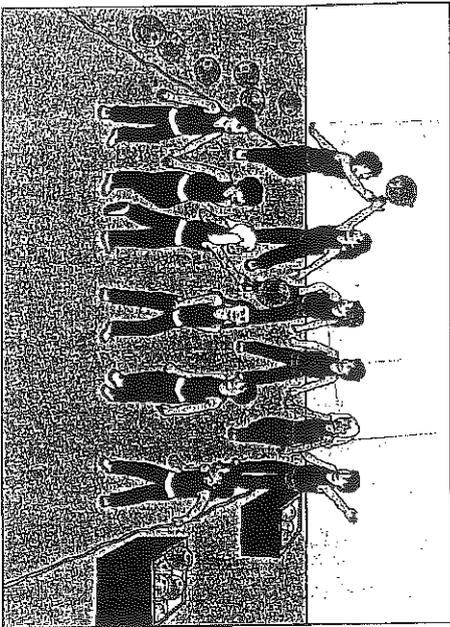
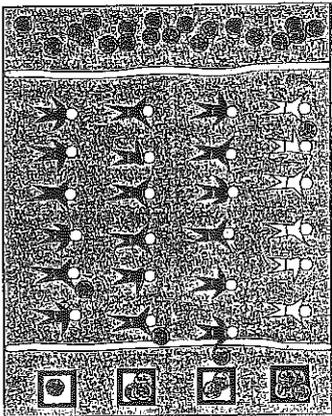
EL GLOBO Y LAS HILERAS

CLASIFICACION:	E	CICLO SUGERIDO:	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años. 2 ^o ciclo de 9 a 11 años. 3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.
CLASIFICACION:	A/C		

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras especificas.
3. Juegos c/aceito en el ambito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad organica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se divide al grupo en 4 equipos y se los distribuye en el patio de acuerdo al grafico. Se colocará una soga en el piso o se marcará una línea con tiza de un lado para delimitar zona con globos, y del otro lado 4 cajas grandes o similar.



MATERIAL A UTILIZAR:

No menos de 20 globos, en lo posible con pequeños trozos de corcho dentro.
4 cajas grandes o similar.
2 sogas ó 1 tiza.

PREPARACION/ CONSIGNAS

El jugador más cercano a los globos deberá golpear uno y pasarlo al próximo compañero de la hilera, quien hará lo mismo hasta llegar al último, quien deberá introducirlo en la caja para sumarlo a uno. Ningún jugador podrá tomar el globo, siempre se pasará con golpes de 1 ó 2 manos. Todos deberán golpear el globo, recién al llegar al último, el primero podrá buscar otro. Gana el equipo que al final del tiempo tenga más globos dentro de la caja.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden modificar las formas de pases y/o la cantidad de golpes.

Nombre del juego:

EL ARO - PELOTA

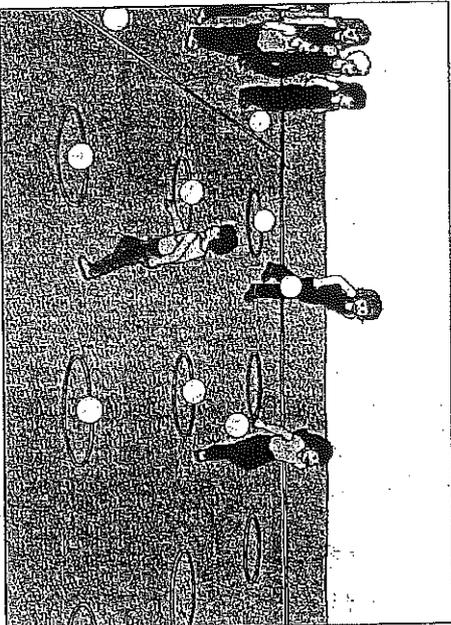
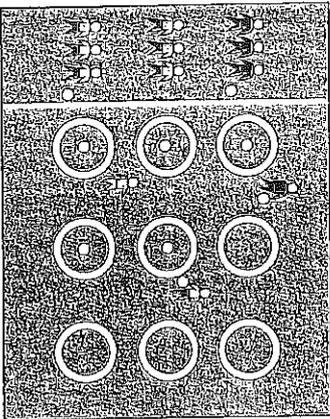
CLASIFICACION:	E	CICLO SUGERIDO:	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años. 2 ^o ciclo de 9 a 11 años. 3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.
CLASIFICACION:	A/B/C		

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras especificas.
3. Juegos c/aceito en el ambito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad organica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se divide al grupo en equipos de 3 o más jugadores. Cada equipo tendrá 3 pelotas.

Se colocan 3 aros a partir de la línea de salida a distintas distancias 4 m, 7 m, 10 m. Se colocarán en hilera delante de la línea de partida.



MATERIAL A UTILIZAR:

3 pelotas por equipo.
Aros.

PREPARACION/ CONSIGNAS

A la señal, el primer jugador va picando la pelota y la colocará en el 1^{er} aro. Vuelve a tomar la 2^a pelota y picándola la colocará en el 2^o aro. De igual manera lo hará con la 3^a pelota. Luego volverá a la hilera, saltará el 2^o jugador que hará lo contrario, 1^o traerá picando la 3^a pelota, después la 2^a y luego la 1^a pelota. Gana el equipo que primero termine, habiendo participado todos sus jugadores.

Aspectos a considerar/variantes:

67

BINGO DEPORTIVO

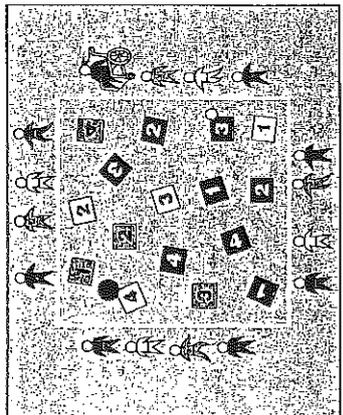
Nombre del juego:

RAPIPASE

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años.	✓
	2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			2º ciclo de 9 a 11 años.	
	3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A		3º ciclo de 12 a 14 años.	
	4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C			
	5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.				

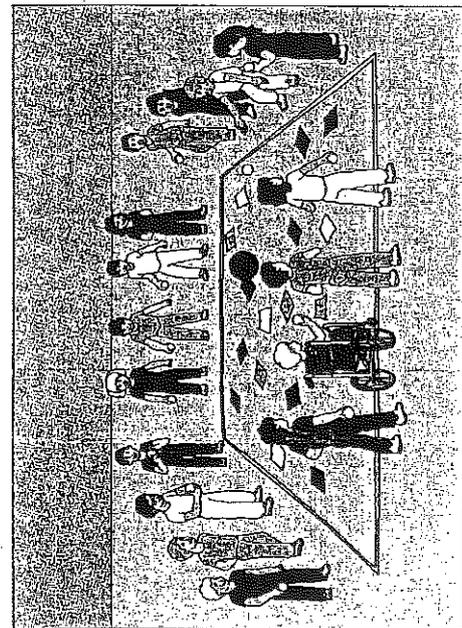
ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcará un cuadrado cuyo tamaño variará en relación a la cantidad de niños, a los que se dividirá en 4 equipos que se colocarán a los lados del cuadrado, alternándose 1 de cada equipo.



MATERIAL A UTILIZAR:

- 1. pelota grande pesada.
- Números grandes de 4 colores (por ejemplo 4 cartones 1 rosa, 1 azul, 1 verde, 1 amarillo del número 2, y así 4 ó 5 números (acorde al tamaño del cuadrado))
- Pelotitas de tenis o bolsitas (acorde a la pelota elegida a los efectos de que no sea desplazada fácilmente).

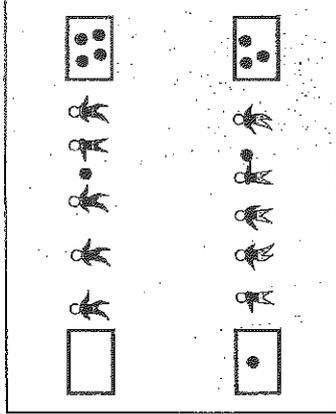


Aspectos a considerar/variantes: Pueden tirar de a uno por lado a la vez. Se pueden colocar más pelotas pesadas, y en un determinado tiempo, o cuando se hayan terminado las bolsitas, se sumaran los puntos, acorde a donde hayan quedado las pelotas (cartones con el color del equipo).

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años.	✓
	2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			2º ciclo de 9 a 11 años.	
	3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A		3º ciclo de 12 a 14 años.	
	4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B			
	5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.				

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman dos hileras en el patio, en cuyos extremos se colocan los canastos. El canasto de uno de los extremos de dichas hileras, contendrá las pelotas.

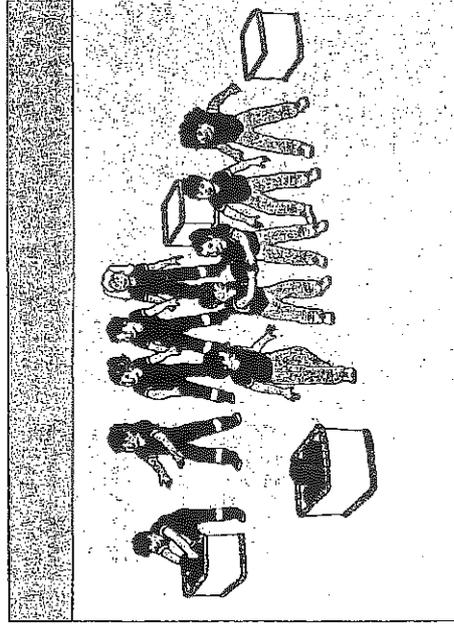


MATERIAL A UTILIZAR:

- Pelotas (1 por alumno).
- 4 canastos (o similar).

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Al darse la señal, los jugadores coniguos a los canastos comenzarán a tomar pelotas y a pasárselas a sus compañeros de mano en mano hasta llegar al otro extremo.



Gana quien pase más pelotas en menos tiempo.

Aspectos a considerar/variantes: Pueden ajustarse las consignas siguiendo estas sugerencias: Que se tome una pelota nueva cuando la otra haya llegado al canasto. Que se detenga el juego cuando se cae una pelota y se lo retorne luego de haberla colocado nuevamente en el canasto. Que entre cada pase se haga un pique previo a recibir. Se pueden sustituir las pelotas por otros elementos.

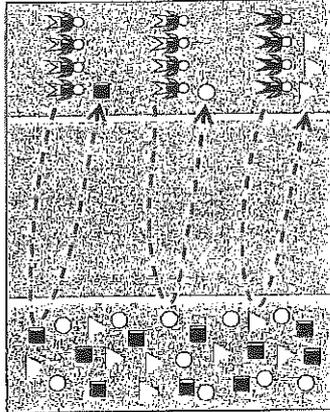
Nombre del juego:

LOS BUSCADORES

CLASIFICACIÓN: 1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas _____ 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse _____ 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica _____ 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles _____	CICLO SUGERIDO: F 1º ciclo de 6 a 8 años. B 2º ciclo de 9 a 11 años. C 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓
---	---	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman 3 equipos con los alumnos. Se marcan dos líneas en los extremos del patio. Detrás de una de ellas se ubican los participantes distinguidos por una figure geométrica. Detrás de la otra, se dejan las figuras en cartulina en forma irregular (ver gráfico).

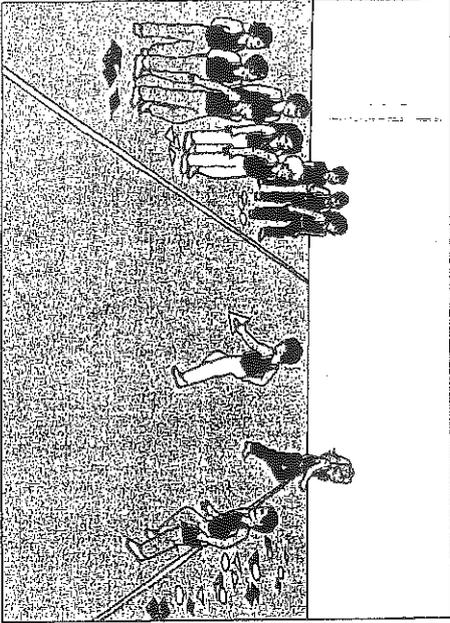


MATERIAL A UTILIZAR:

Figuras geométricas hechas en cartulina (no menos de el doble del total de alumnos). Tiza.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Luego de la señal, el primer alumno de cada equipo correrá hacia el otro extremo en busca de una figura que identifique a su equipo y la colocará al costado de la hilera de su equipo. Sale entonces el siguiente participante. Finaliza el juego cuando uno de los equipos logra recuperar todas sus figuras geométricas.



Aspectos a considerar/variantes: Puede jugarse por tiempos. Se pueden variar las figuras por otros elementos. Se puede armar una rompecabezas por equipo. (Se sugiere pedir en los videos pósters fuera de temporada, recortando los mismos en pequeñas partes y haciendo una cruz detrás de cada uno, con 1 color distintivo para cada equipo).

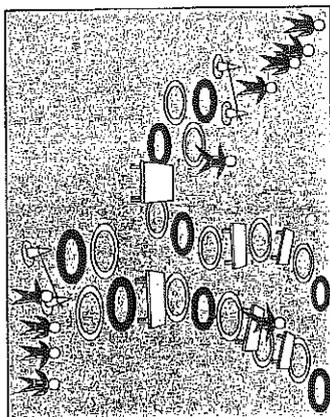
Nombre del juego:

RECORRIDO SINUOSO

CLASIFICACIÓN: 1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas _____ 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse _____ 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica _____ 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles _____	CICLO SUGERIDO: F 1º ciclo de 6 a 8 años. B/C 2º ciclo de 9 a 11 años. C 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓
---	---	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se colocan por el patio varas sogas a 30 cm de altura, se distribuyen los bancos, las cubiertas u otros materiales que puedan ofrecer de obstáculos. Con todos estos objetos se forman dos recorridos, uno para cada equipo, iguales entre sí. Se divide al grupo en dos equipos y se los ubica en cada extremo del recorrido.

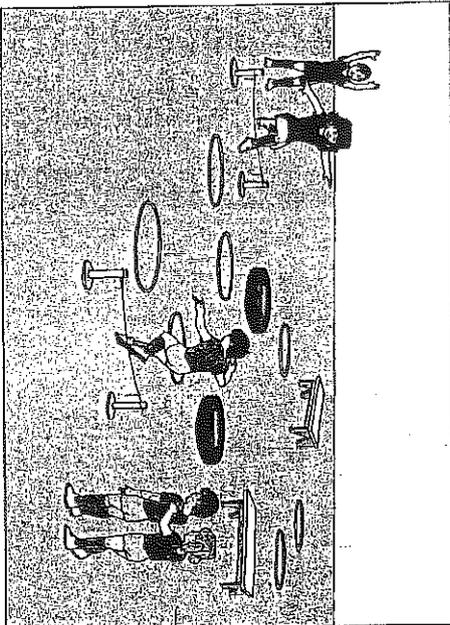


MATERIAL A UTILIZAR:

Sogas, Bancos, Cubiertas, aros, conos, 2 sibalos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Al recibir la orden del profesor, el primer alumno de cada equipo inicia el recorrido. Cuando llega al extremo opuesto, inicia el mismo cambio el siguiente compañero. El ganador será aquel grupo que termine antes la realización del recorrido con menos errores.



Aspectos a considerar/variantes: De acuerdo a la necesidad motriz del grupo se adaptarán los objetos a modo de intensificar la estimulación de la habilidad requerida.

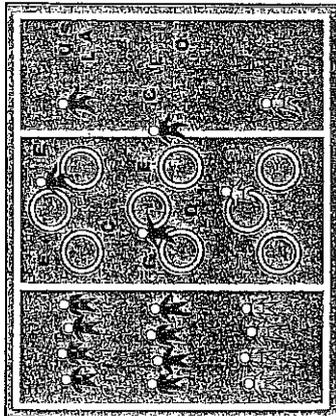
LAS ISLAS

Nombre del juego:

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	F	
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A/B	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		C
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcan en el patio dos líneas a 10 m de distancia entre sí, simulando el mar. Se distribuyen por la zona anegadiza los aros, que serán bases sólidas. Los alumnos forman equipos y se ubican detrás de una de las líneas en hilera.

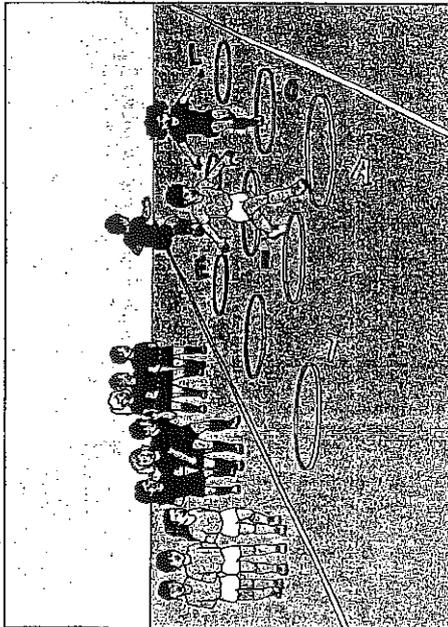


MATERIAL A UTILIZAR:

Tiza.
Cubiertas o aros.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cuando el profesor lo indique, los alumnos tendrán que tratar de cruzar el agua pisando sobre las bases firmes. Gana el equipo que termine de cruzar primero; si alguno se cae o pisa fuera debe volver a la hilera.



Aspectos a considerar/variantes: Cambiar las bases por otros objetos más chicos. Colocar en el camino letras, debiendo los chicos recoger una al pasar y entre todos al pasar la línea final irán formando alguna palabra.

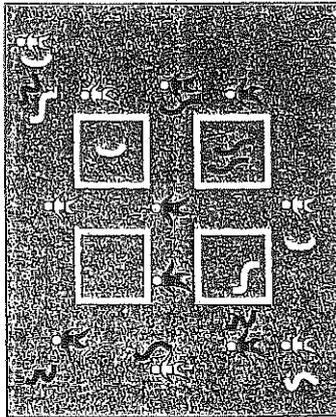
Nombre del juego:

LOS COLORES

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	F	
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B/C	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		C
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se colocan las cintas en pilas distribuidas por todo el patio. En el centro del patio se dibujan cuatro zonas, cada una de las cuales corresponde a uno de los colores. Los niños podrán desplazarse libremente por el espacio. Se dividirá al grupo en 4 equipos.

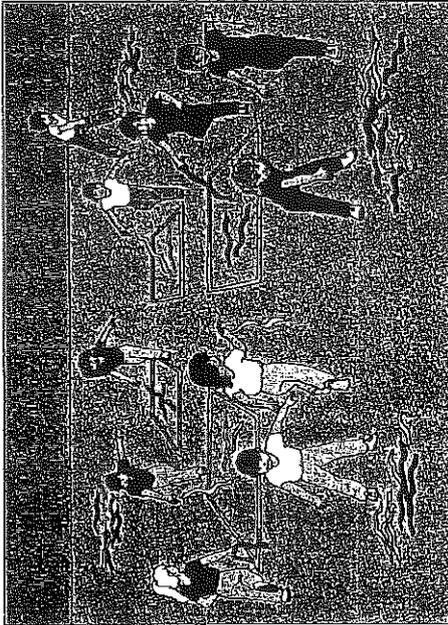


MATERIAL A UTILIZAR:

Cintas de cuatro colores diferentes (una por participante).
Tizas

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los niños estarán en movimiento por el patio. Al escuchar la señal dada por el profesor, correrán a tomar una cinta dejándola en la zona que le corresponde a su equipo. Se le asignará 1 punto por cinta, ganando el equipo que en el tiempo preestablecido ubique más cintas en su cuadrado.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden organizar varios equipos. Acorde con el color, el profesor, cada vez que inicie el juego, le dará al capitán la indicación del color, debiendo éste rápidamente comunicarle el dato a su equipo y juntar las cintas en el tiempo indicado. Gana el equipo que junta más cintas del color indicado, siendo contabilizadas en contra las de otro color. Otra variante es permitir que los capitanes saquen de a una las cintas de los otros equipos.

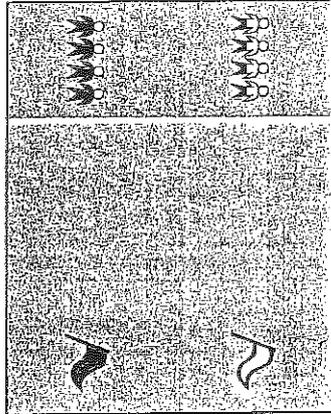
Nombre del juego:

RELEVO GIMNÁSTICO

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A/B 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
	<input checked="" type="checkbox"/> A/B <input checked="" type="checkbox"/> B/C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se colocarán los alumnos de cada equipo detrás de la línea marcada como salida. A una distancia determinada, se colocarán las banderolas de cada equipo.



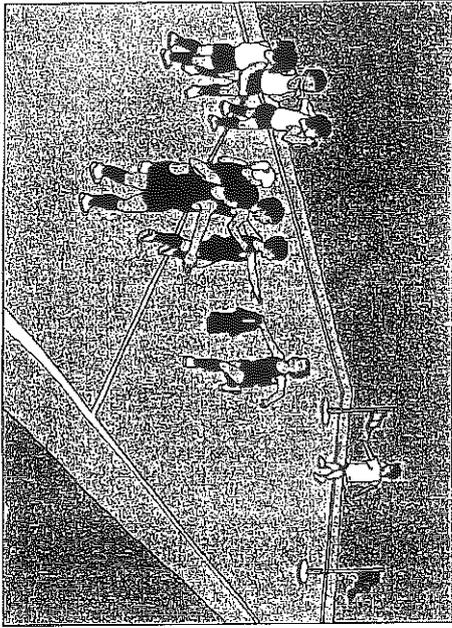
MATERIAL A UTILIZAR:

- 2 remeras o similar.
- 2 banderolas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

A la señal del profesor, los primeros de cada equipo se pondrán las remeras y correrán hasta donde están las banderolas.

Allí deberán realizar la consigna dada por el docente. Por ejemplo: una secuencia rítmica (golpe de manos), y regresar, entregar la temera al segundo para que realice lo mismo. Gana el equipo cuyos integrantes hayan realizado la prueba en el menor tiempo.



Aspectos a considerar/variantes: Dar la opción de que cada miembro del grupo realice una actividad que no haya sido llevada a cabo por sus compañeros. Sugerir actividades diferentes y acordar un máximo de repeticiones de las mismas personas de cada grupo. Si son muchos alumnos es conveniente armar más equipos.

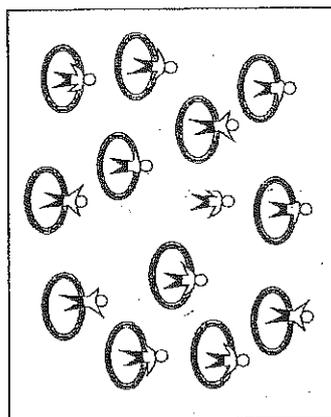
Nombre del juego:

LOS MISILES

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
	<input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> B/C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se colocan aros o se dibujan círculos distribuidos por todo el patio, dejando 1 niño libre.

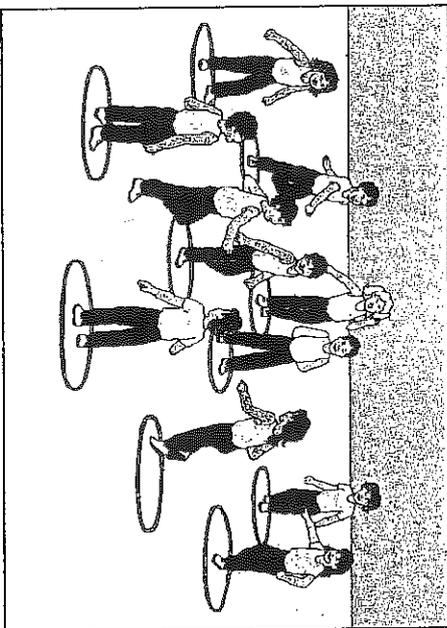


MATERIAL A UTILIZAR:

- Aros.
- Tizas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Una vez distribuidos los chicos, ellos eligen una ciudad o país, si se retrasan mucho el profesor traerá tarjetas con los nombres a modo de sugerencia. Todo el grupo debe conocer a quien representa. El profesor nombrará las ciudades significando que los misiles van hacia allí. Los jugadores nombrados deberán cambiar de lugar pero el alumno libre podrá tomar el lugar de la ciudad en el momento del cambio. De ser así, es un punto en contra para quien quedó sin sitio, reemplazándose la acción.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede variar la cantidad de alumnos libres. Pueden armarse equipos con un país cada uno.

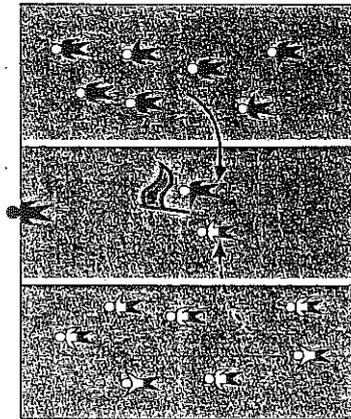
Nombre del juego:

EL ESTANDARTE

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	A	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos; los integrantes de ambos equipos se numeran correlativamente. En el terreno se marcarán tres zonas; en el centro de la zona central se colocará el banderín; en la zona "A" el equipo 1 y en la zona "B" el equipo 2. Cada equipo comienza con 25 puntos.

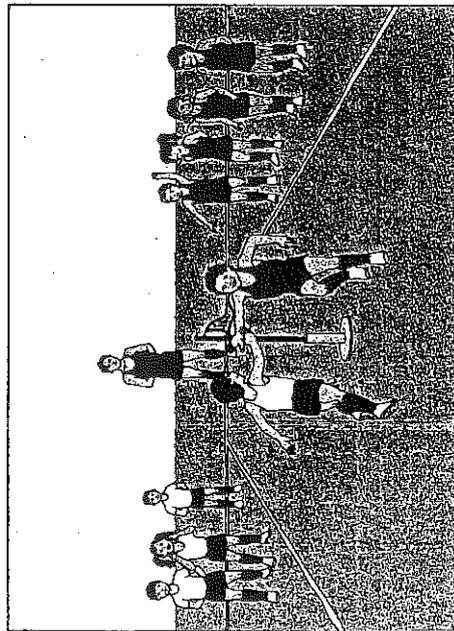


MATERIAL A UTILIZAR:

Un banderín o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden del profesor y cuando éste diga el número correspondiente, ambos integrantes de los dos equipos saldrán a la vez. El del equipo 1 tratará de adueñarse del banderín, y el del equipo 2 de impedirlo. Si el integrante del equipo 1 lo logra, sin ser tocado, obtendrá dos puntos para su equipo; si es tocado los 2 puntos se anotarán en contra, o sea se restarán del puntaje final. Se determinará un tiempo de juego, al cabo del cual se invertirán roles. Ganará el equipo que mayor puntaje haya obtenido.



Aspectos a considerar/variantes: Puede nombrarse más de un jugador a la vez. El "tocado" debe ser sólo en la espalda. Se pueden colocar globos en lugar del banderín, siendo el objetivo que este llegue al refugio-sin ser explorado.

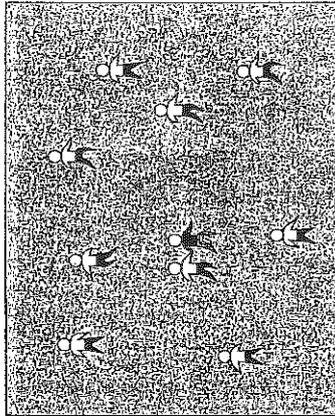
Nombre del juego:

LOS SÚPER HÉROES

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	A	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B/C	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	B	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuyen todos los chicos por el patio. Uno de ellos es elegido como Superman.

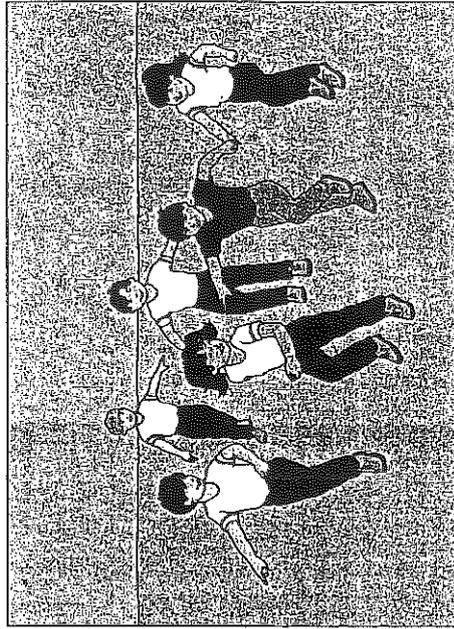


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Al iniciarse el juego, Superman tiene que tocar a uno de los chicos. Al hacerlo, éste se transformará en superhéroe y se toma de la mano con Superman. Juntos tratan de tocar a los otros jugadores quienes se irán sumando a los otros superhéroes. El ganador es el último en ser tocado.



Aspectos a considerar/variantes: Cada 5 chicos, se dividen los superhéroes en 2 familias. Colocar un refugio para que los que no han sido convertidos en superhéroes puedan descansar, debiendo salir de ellos cuando suene el silbato.

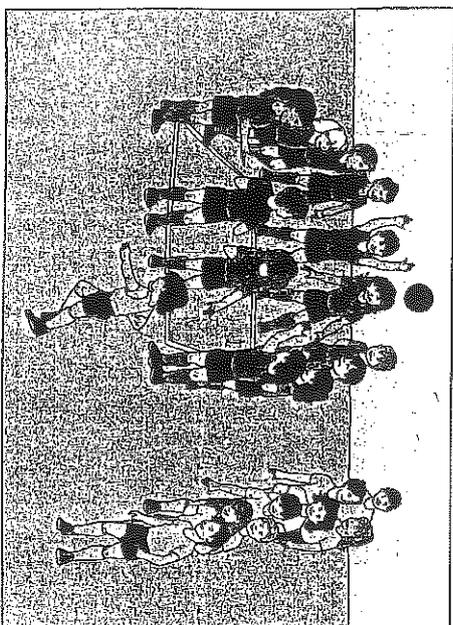
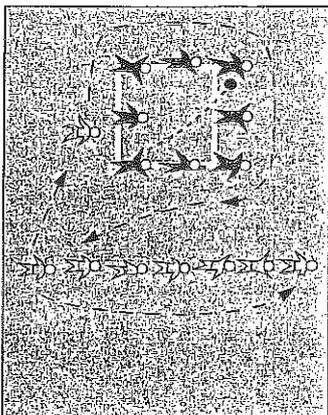
Nombre del juego:

PASAR Y CORRER

CLASIFICACIÓN:			
1. Juegos c/accnto en la habilidad motora de base.	A/E	1º ciclo de 6 a 8 años.	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años.	✓
3. Juegos c/accnto en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.	
4. Juegos c/accnto en la intensidad orgánica.			
5. Juegos c/accnto en organización grupal y asignación de roles.	C		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en 2 equipos.
Uno de los equipos, forma con sus jugadores un cuadrado; el otro se ubica formando una hilera.



MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El juego consiste en pasar la pelota entre los integrantes del cuadrado y sumar los pases que se realicen.
El otro equipo simultáneamente, y en forma de relevo, correrá alrededor del cuadrado.

Cada vuelta completa otorga 1 punto. Ver el recorrido de cada jugador en el gráfico. Al finalizar el tiempo estipulado, el último de la de pasar la pelota y se cuenta el total de pases realizados.
Luego, se cambiarán las posiciones.
gana el equipo que más pases haya efectuado dentro del tiempo límite y más carreras completas al cuadrado realice.

Aspectos a considerar/variantes: Cada vez que se cre la pelota se comienza desde cero. Se suman las dos secuencias. Se varían las formas de pasar.

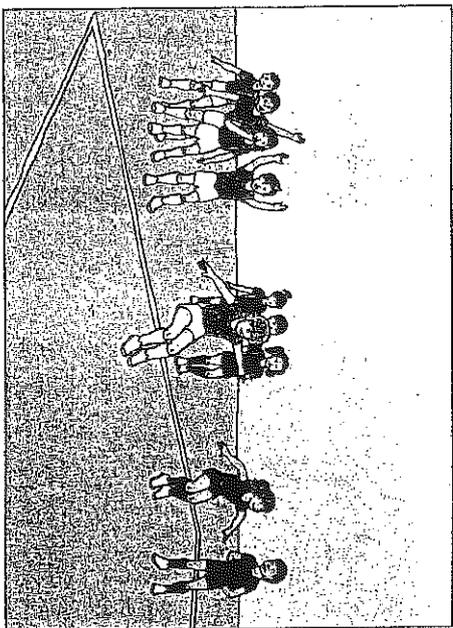
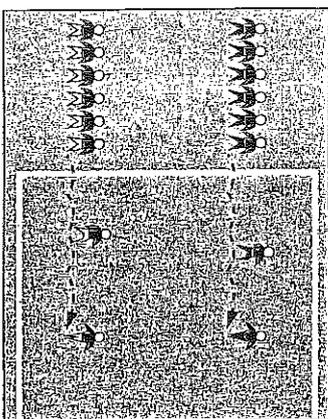
Nombre del juego:

1 X 1 = SALTO

CLASIFICACIÓN:			
1. Juegos c/accnto en la habilidad motora de base.	B	1º ciclo de 6 a 8 años.	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años.	✓
3. Juegos c/accnto en el ámbito a realizarse.	B	3º ciclo de 12 a 14 años.	
4. Juegos c/accnto en la intensidad orgánica.			
5. Juegos c/accnto en organización grupal y asignación de roles.	C		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos.
Se marca una línea de partida.



MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se colocarán los equipos detrás de la línea de partida.

A la señal, desde la línea con pies juntos tratarán de llegar lo más lejos posible, el siguiente saltará desde donde el 1º cayó, y así sucesivamente.
Gana el equipo que haya llegado más lejos.
El niño que salto debe quedarse al costado del lugar de caída.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden armar más hileras, hacer 1da con dos pies y regreso con uno.

Nombre del juego:

PASE AL CAPITÁN

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.

E

B/C
C

CICLO SUGERIDO:

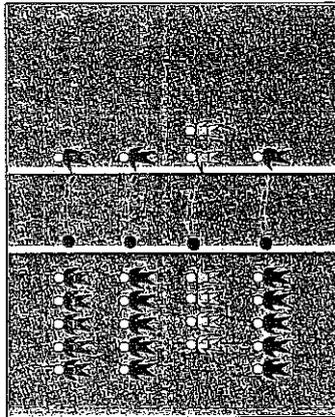
- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓

✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos ubicados en hileras tras una línea. A cuatro o cinco metros de ella se ubica el capitán de cada equipo con una pelota (se debe marcar una línea delante de él).

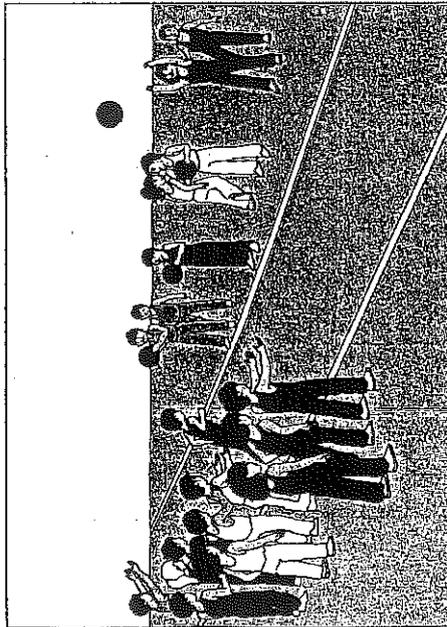


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota por equipo.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Sin moverse del lugar y a la señal de inicio, el jugador que está en el rol de capitán pasará la pelota al primer compañero de la hilera. Este la devolverá, para luego correr a ubicarse tras el capitán, quien se la pasará al segundo. La acción se repetirá sucesivamente hasta que todo el bando se alinee tras el jefe, quien elevará la pelota para indicar que ha finalizado. El primer equipo en lograrlo será el ganador.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden agregar movimientos intermedios, por ejemplo: picar una vez antes de pasar, modificar los tipos de pase, etc.

Nombre del juego:

LOS 2 MINUTOS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.

E

B
C

CICLO SUGERIDO:

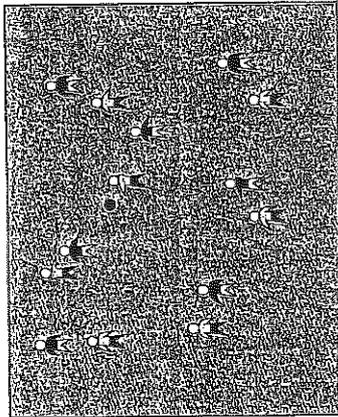
- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓

✓

MATERIAL A UTILIZAR:

Pelota.

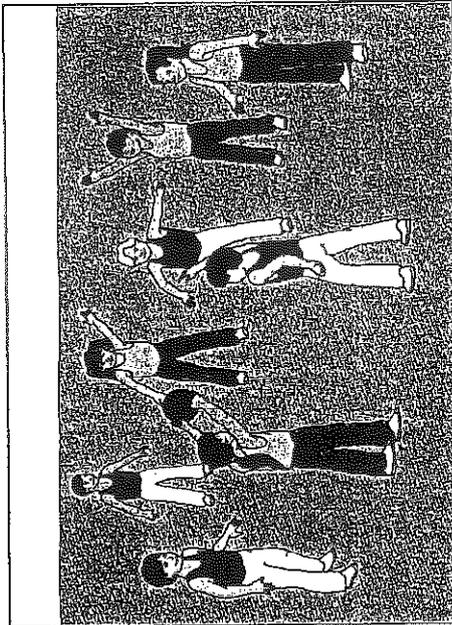


ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en dos equipos distribuidos por toda la cancha.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El juego consiste en hacer la mayor cantidad de pases en 2 minutos, sin moverse del lugar original. El equipo contrario tendrá que evitarlo interceptando los pases. Cuando sacada, la pelota se entregará al profesor, quien la devolverá al equipo para continuar el juego. El equipo que más pases realice en un determinado tiempo, gana.



Aspectos a considerar/variantes: Dado que se puede usar todo el espacio de juego, se podrá proceder a acortar las dimensiones del mismo. Otra variante posible será permitir los desplazamientos de los jugadores, recordándoles previamente al equipo que porta la pelota, que a mayor tiempo de retención de la misma, menor es la posibilidad de ganar puntaje por la realización de pases.

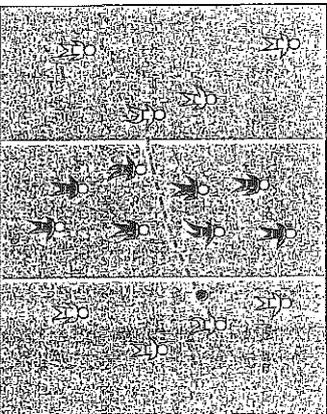
Nombre del juego:

EL BOMBARDEO

CLASIFICACIÓN:	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
1. Juegos c/acentu en la habilidad motora de base.			
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			
3. Juegos c/acentu en el ámbito a realizarse.	B/C		
4. Juegos c/acentu en la intensidad orgánica.	C		
5. Juegos c/acentu en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcará en el medio de la cancha una zona de 5 metros de ancho en la que habrá un equipo. El otro equipo dispondrá 2 sus jugadores en los dos espacios restantes.

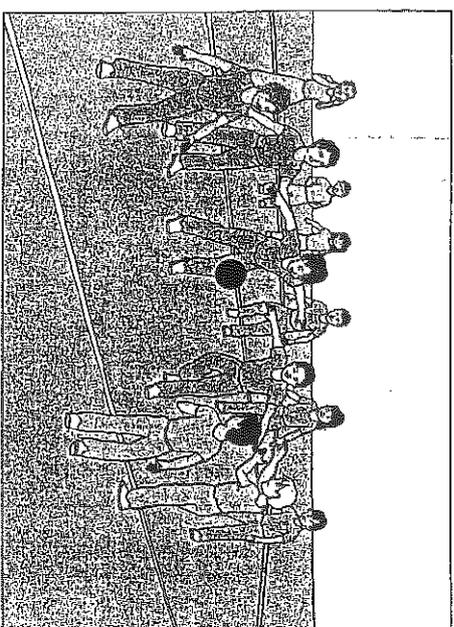


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

El objetivo es tratar de eliminar al equipo del centro, por medio de lanzamientos de la cintura para abajo. Aquel que elimine al otro en el menor tiempo posible, ganará.



Aspectos a considerar/variantes: Se dividirá al grupo en dos partes iguales. Cada uno se ubicará en una media cancha. Se coloca en cada mitad de la zona de cada equipo un balón, el cual sirve de parapeto para que se puedan proteger de los lanzamientos del equipo contrario. Se armarán 3 equipos, rotando la zona central, ganando quien dura más tiempo o en un tiempo determinado tenga menos tocadas. Los jugadores tocados siguen jugando, pero los lanzadores no pueden tirarle 3 veces seguidas al mismo chico. Cualquiera sea la variante se debe tratar de que los tocados no abandonen al juego.

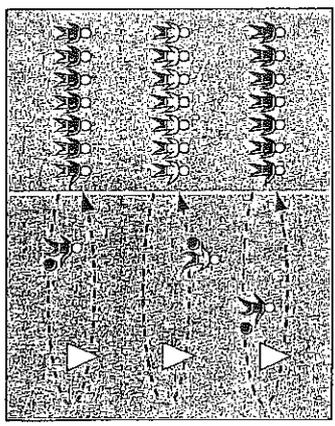
Nombre del juego:

LA VUELTA A LA PIRAMIDE

CLASIFICACIÓN:	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
1. Juegos c/acentu en la habilidad motora de base.			
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			
3. Juegos c/acentu en el ámbito a realizarse.	B/C		
4. Juegos c/acentu en la intensidad orgánica.	C		
5. Juegos c/acentu en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 3 hileras (equipos). Luego se colocan unas al lado de otras: A 15 metros aproximadamente, se coloca un cono para cada una de ellas. El primer jugador tendrá la pelota. Partirán detrás de la línea de inicio.

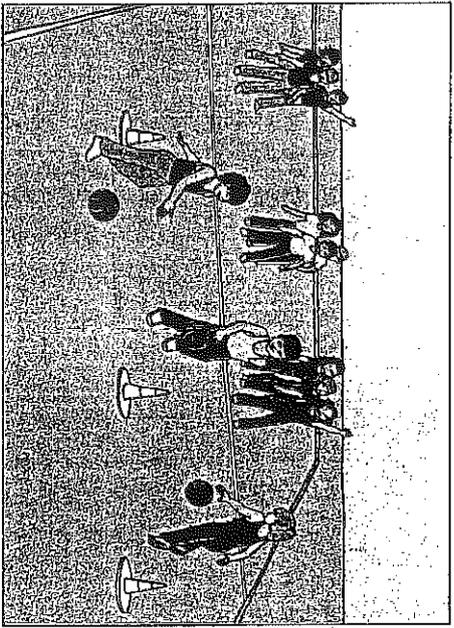


MATERIAL A UTILIZAR:

Conos, pelotas (1 por hilera).

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

A la señal el primer jugador tendrá que ir picando la pelota hasta el cono, dar una vuelta por detrás de él, y volverá picándole con la otra mano. Al llegar, le entregará la pelota al que esté primero y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado la prueba. Una pasada o dos a criterio del docente o de la cantidad de partida/partes. Gana el equipo que finaliza una serie completa primero.



Aspectos a considerar/variantes: Colocar conos para que también hagan slalom de 1 metro del regreso y el chico lanza la pelota antes de llegar. Se recomiendan varias hileras de pocos chicos para hacer más dinámica la propuesta.

Nombre del juego:

EL APLAUSO

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

E

CICLO SUGERIDO:

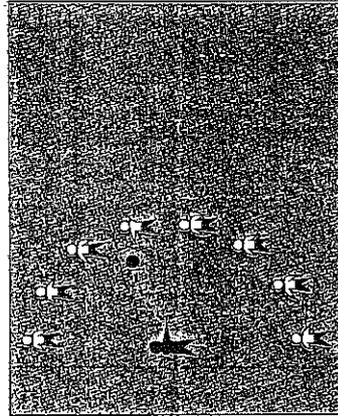
- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

A

B

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuyen los chicos en el campo de juego formando un semicírculo, o en ronda con el docente en el centro.



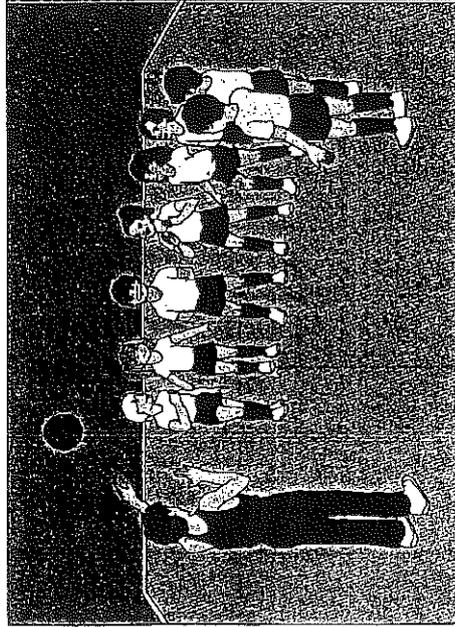
MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de basquet, voley o de similar tamaño.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se inicia la actividad cuando el profesor comienza a realizar pases de pelota a sus alumnos. Antes de recibirla, cada participante tiene que aplaudir.

Queda fuera de juego quien no aplaude al recibir, o quien aplaude sin ser receptor del pase. Se recomienda sumar prendas para que los chicos sigan participando.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede cambiar el rol del docente por un chico. Se pueden poner 2 pasadores (2 pelotas). Se puede anagar el pase, así habrá más expectativas.

Nombre del juego:

GUERRA DE PELOTAS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

E

B

C

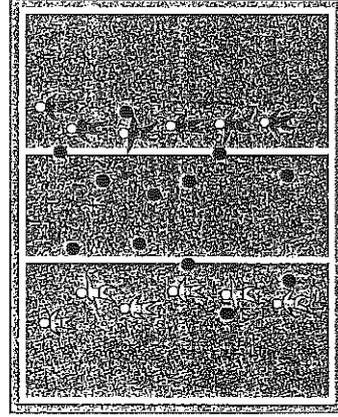
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos, los cuales tendrán la misma cantidad de pelotas en su campo.

El campo se divide en dos, con una zona intermedia de seguridad.

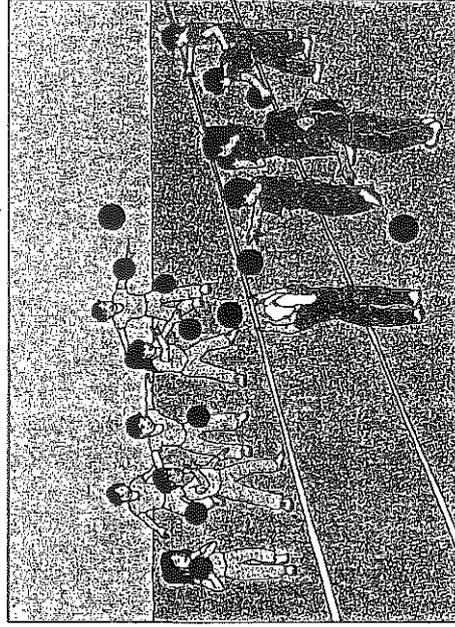


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota por jugador o bolitas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden del profesor, durante un tiempo determinado, (de 1 a 2 minutos) los participantes deben lanzar las pelotas hacia el campo contrario. Una vez finalizado el tiempo el equipo que tenga más pelotas en su campo es el perdedor.



Aspectos a considerar/variantes: Es importante señalar el tipo de lanzamiento. Para evitar accidentes, se aconseja al ras del piso. Se pueden colocar detrás de cada equipo botellas o tarros, que si son derribados otorgarán puntaje adicional.

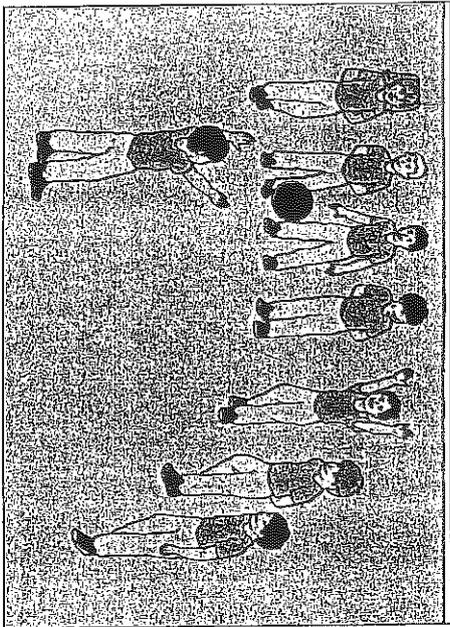
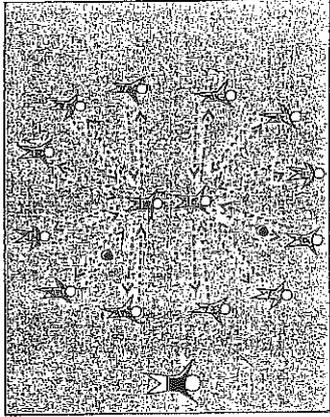
Nombre del juego:

VA Y VIENE

<p>CLASIFICACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles. 	<p>E</p>	<p>CICLO SUGERIDO:</p> <p>1º ciclo de 6 a 8 años.</p> <p>2º ciclo de 9 a 11 años.</p> <p>3º ciclo de 12 a 14 años.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>
<p>A</p> <p>C</p>			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman dos equipos y se ubica cada uno en sentido contrario con un alumno en el medio que tendrá una pelota.



MATERIAL A UTILIZAR:

Dos pelotas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El alumno del centro de cada equipo inicia el juego pasando la pelota a sus compañeros, respetando el orden de formación.

Cada vez que se cae la pelota, se reinicia el recorrido. Luego de finalizar los pases, se le entrega la pelota al profesor. Gana el equipo que finalice en primer término.

Aspectos a considerar/variantes: Se puede modificar el modo de realización de pases o de recepción de los mismos y/o aumentar la distancia entre el pasador y el grupo. Se puede alterar el orden de formación mientras que se respeta una cantidad determinada de pases. Otra opción sería sumar puntos a favor por pases bien hechos y restarlos en caso de error. En este caso se jugaría por puntaje y no por tiempo.

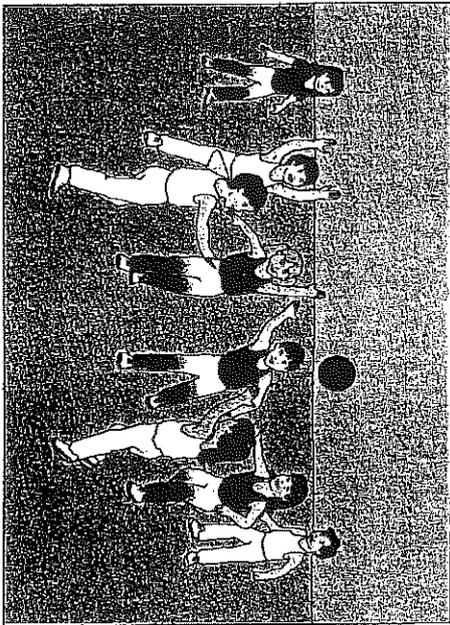
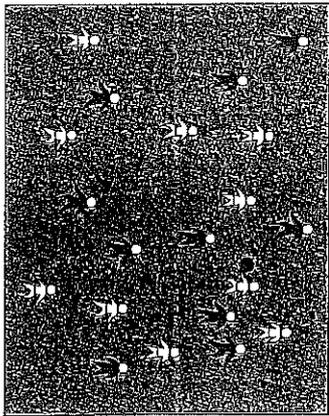
Nombre del juego:

LOS PASES NUMERADOS

<p>CLASIFICACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles. 	<p>E</p>	<p>CICLO SUGERIDO:</p> <p>1º ciclo de 6 a 8 años.</p> <p>2º ciclo de 9 a 11 años.</p> <p>3º ciclo de 12 a 14 años.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>
<p>B</p> <p>C</p>			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos que se distinguen por colores. Un grupo debe pasarse la pelota mientras los miembros del segundo tratan de interceptarla. Distribuidos libremente en el espacio.



MATERIAL A UTILIZAR:

Pelota.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El jugador que logra apoyar la pelota en el suelo después de tres pases seguidos, conquista así un punto para su equipo.

El equipo en posesión de la pelota, al marcar el tanto, le entregará la pelota al profesor y este inmediatamente la pasa al equipo en turno, para repetir la acción. Después de un tiempo determinado los equipos cambian de papel. Gana el equipo que sume más puntos.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden aumentar los pases. Se puede habilitar, después de los pases, un ensaie que otorgará puntos adicionales. Se recomienda que los chicos cada vez que reciben un pase, griten el número, para favorecer que no se altere el orden.

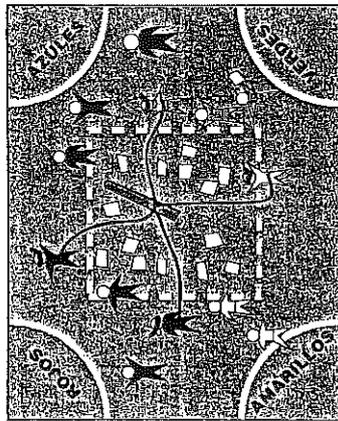
Nombre del juego:

LOS GUARDIANES DEL TESORO

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. _____	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. _____	2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. _____	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. _____	A/B
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. _____	B

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se delimitará un espacio cuadrado donde se guardarán tarjetas, en cada vértice (aprox. 1,50 m) y habrá un guardián con los ojos vendados. En el centro del espacio debe haber un objeto pesado o un árbol, ya que los guardianes tendrán atada a una mano un hilo que les permitirá moverse sin perder su zona. El resto de los alumnos estará dividido en 4 equipos.

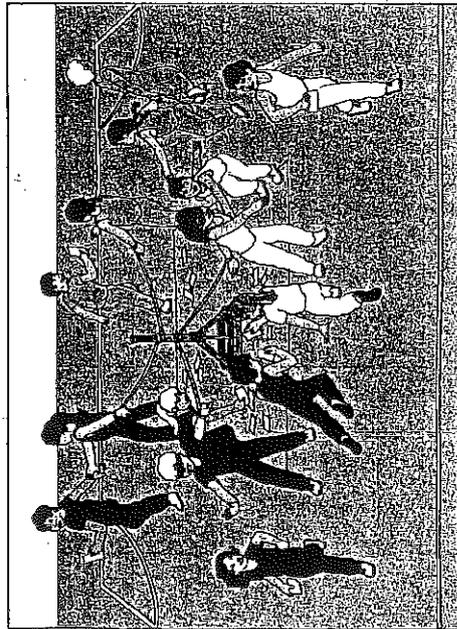


MATERIAL A UTILIZAR:

Tarjetas - Tizas - Hilos - Cajón o objeto pesado.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Dentro del cuadrado habrá tarjetas con tesoros (puntos). Los equipos deberán tratar de tomar las tarjetas de a una sin ser tocados debiendo llevarla a su refugio. El tocado restará puntos a su equipo quedando congelados al lado del profesor por un minuto, las tarjetas tendrán también puntos en contra para hacer más divertido el final. Gana el equipo que suma más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: En lugar de tarjetas se pueden colocar objetos. Las tarjetas pueden tener letras, teniendo puntaje adicional quien forme más palabras.

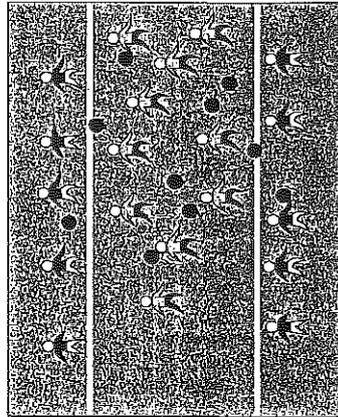
Nombre del juego:

CRUCE PELIGROSO

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. _____	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. _____	2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. _____	F
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. _____	C
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. _____	C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcan en el piso dos líneas paralelas a 10 m de distancia entre sí. Se forman dos equipos con los alumnos: uno de ellos se ubica en uno de los extremos del patio y el otro distribuye a sus jugadores a cada lado de la línea, con una pelota cada uno.

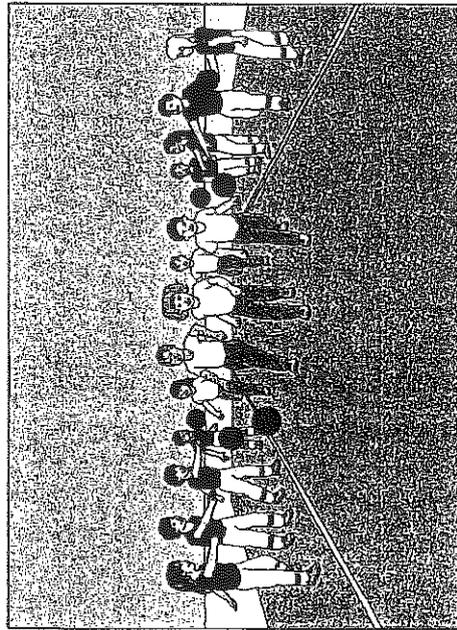


MATERIAL A UTILIZAR:

Pelotas livianas. Tiza.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

El juego consiste en cruzar por el pasillo sin ser tocado por las pelotas que lanzan quienes están ubicados a los costados. Al llegar al otro lado de la línea se contabilizan los que han cruzado sin ser tocados. Luego se invierten los roles, resultando ganador el equipo que haya logrado cruzar el pasillo con menos jugadores tocados. El lanzamiento deberá ser de la cintura hacia abajo.



Aspectos a considerar/variantes: Se recomienda para un grupo tranquilo y recalando que se debe apuntar de la cintura para abajo. Es aconsejable que la primera vez que se juegue los lanzadores estén de un solo lado y luego se acerquen las dos líneas de lanzamiento.

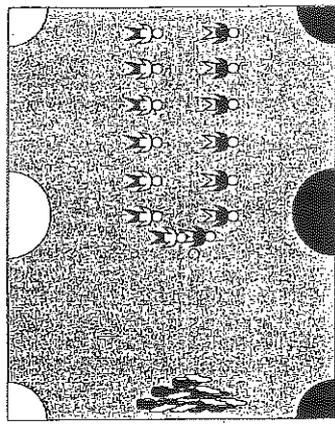
Nombre del juego:

BOWLING DEPORTIVO

CLASIFICACIÓN:			
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	F	1º ciclo de 6 a 8 años.	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años.	✓
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.	
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.			
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	C		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos, se forman en fila enfrentados al otro equipo. Deben estar diferenciados por una pechera o cinta con un color cada equipo. El campo de juego tendrá varios reflejos marcados. En una zona preestablecida se colocarán varias botellas con el color de cada equipo (ver gráfico).

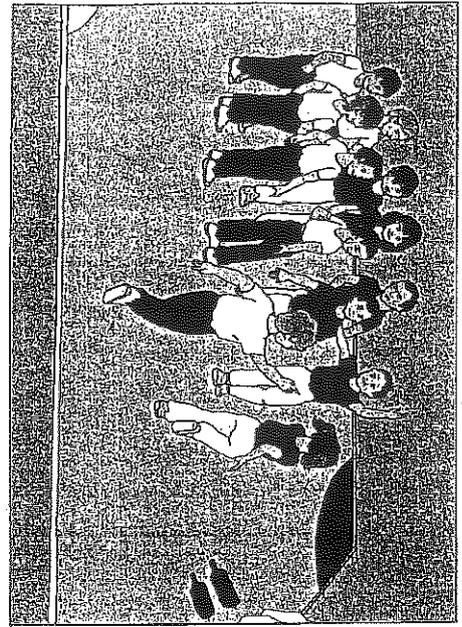


MATERIAL A UTILIZAR:

Pecheras o cintas de 2 colores.
Botellas con cintas o pintadas, pelotas de tenis o goma pequeñas, tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Una vez ordenada, cada grupo elegirá un capitán, quien deberá tirar una pelota para tratar de derribar las botellas. Los capitanes tirarán alternadamente. La última botella que quede parada, indicará el color que será paraseguidor. Se sumarán los chicos tocados antes de llegar al refugio. Al final de tres juegos el que tiene menos tocados gana.



Aspectos a considerar/variantes: Los reflejos deben estar lejos de la pared. Puede armarse un bowling y la mayor cantidad o menor (según se estipule) de palos (botellas) parados, determina el equipo paraseguidor. *

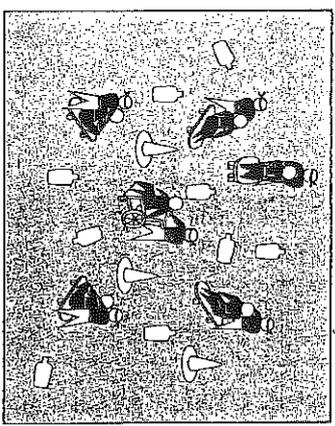
Nombre del juego:

AUTITOS CHOCADORES

CLASIFICACIÓN:			
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	F	1º ciclo de 6 a 8 años.	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años.	✓
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.	A	3º ciclo de 12 a 14 años.	
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.	B		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los chicos se colocarán de a 2 en el gimnasio o lugar de trabajo. En el lugar se distribuirán los materiales, armando un laberinto en cada dúo. A uno de los chicos se le vendarán los ojos, y el otro se subirá al skate.

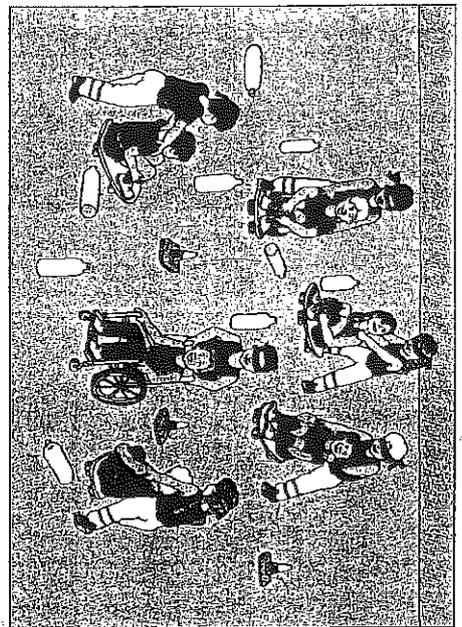


MATERIAL A UTILIZAR:

Tijeras o pañuelos, conos, material descartable, skates o patines.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El niño vendado deberá transportar al otro sobre el skate sin tocar los obstáculos. Para esto su compañero le indicará como sortearlos. Gana la pareja que antes finalice el recorrido, o en un tiempo determinado haya tocado menos obstáculos.



Aspectos a considerar/variantes: Pueden armarse tercetos de esta forma: los dos del recorrido tendrán los ojos vendados y el tercero desde el final les indicará el camino, debiendo tener códigos cada grupo para no confundirse con los gritos de los demás.

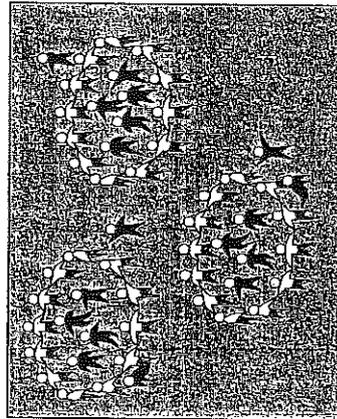
Nombre del juego:
EL DIQUE

Nombre del juego:
A LA CASA, A LA CASA

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:	✓ ✓
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	F	1º ciclo de 6 a 8 años.	
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	A/B	2º ciclo de 9 a 11 años.	
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.			
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos. Estos tendrán dos roles; uno será el dique y el otro la ola. para iniciar el juego un grupo armará 2 ó 3 rondas (dique) en su interior estará el otro equipo (ola).

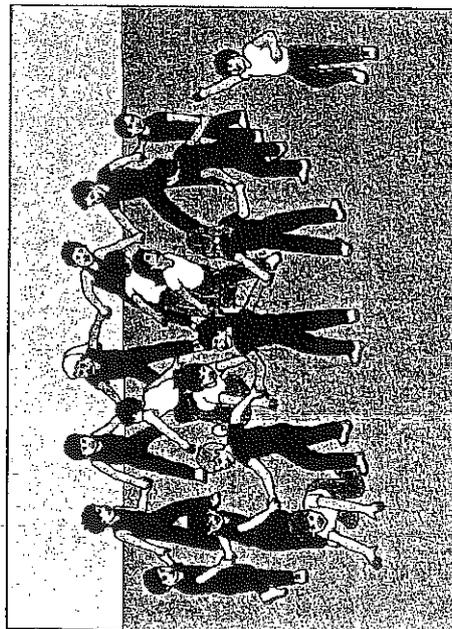


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cuando se dé la señal, los jugadores que forman "la ola" tratarán de salir entre los brazos o piernas de los compañeros que forman "el dique", empujando con el cuerpo, pero sin usar las piernas o manos. El dique, resiste cerrándose alrededor de las "olas", ya sea levantando o bajando los brazos, cerrando las piernas, doblando las rodillas, etc. Cuando un grupo consigue salir o termina el tiempo, se cambian los roles. Gana el grupo que consigue salir más rápido, o salga todo el grupo.

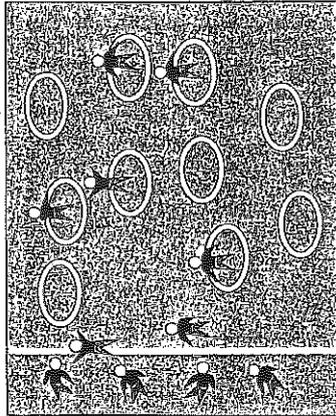


Aspectos a considerar/variantes: No se pueden utilizar las manos para levantar los brazos o apartar las piernas de los que forman el dique. El grupo no debe ser agresivo, de ser así este juego no es aconsejable.

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:	✓ ✓
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	F	1º ciclo de 6 a 8 años.	
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	C	2º ciclo de 9 a 11 años.	
3. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B	3º ciclo de 12 a 14 años.	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.			
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

En el espacio (amplio) a realizar el juego se distribuirán los aros libremente. El grupo esperará sentado o acostado en un extremo, mirando al lado contrario en donde se hayan colocados los aros.

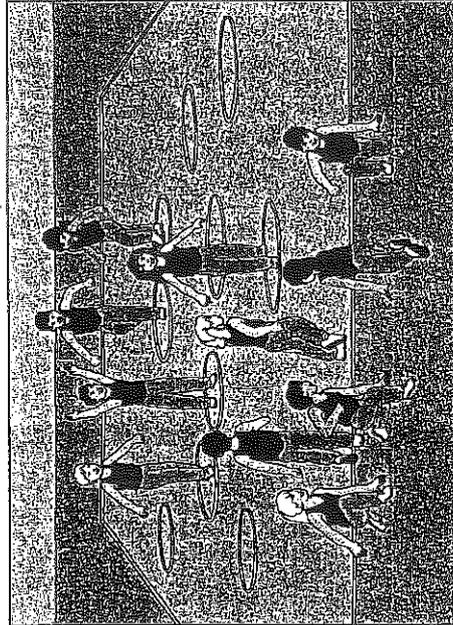


MATERIAL A UTILIZAR:

Aros 1 por alumno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El docente distribuirá los aros en el piso menos uno. A la orden tendrán que correr y colocarse dentro del aro, el que no lo logra tendrá un punto en contra. Se repite la acción, hasta que algún chico acumule 3 puntos, o por tiempo se dé por finalizado el juego. Ganará quien tenga menos puntos en contra.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede retirar más de 1 aro a la vez. El grupo se divide en 3 o 4 equipos y se suman los puntos por equipo. El docente debe estar atento, debido a los empujones o las disputas por un mismo aro. En ese caso, si no es claro quién llegó primero, tendrán ambos 1 punto en contra. Se modifican las posiciones y/o lugares de inicio.

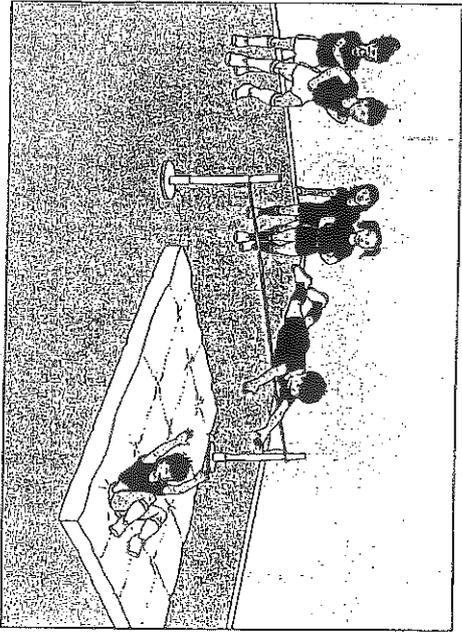
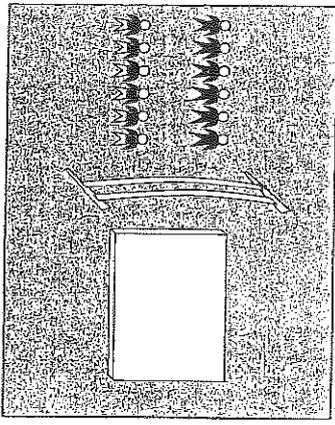
Nombre del juego

EL EQUIPO OLÍMPICO

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. _____ 2. Juegos c/acento en habilidades motoras específicas. _____ 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. _____ 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. _____ 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. _____	B B C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	--	-------------	------------------------	--	-------------------------------------

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Por equipos, colocados frente al saltómetro.



MATERIAL A UTILIZAR:

Un saltómetro, 1 soga elástica, dos bases.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal, los primeros de cada equipo salen en carrera hasta el saltómetro para realizar un salto hacia adelante. Se irá aumentando gradualmente la altura del saltómetro. Es conveniente iniciar con una altura que todos puedan pasar hasta terminar una serie. Al aumentar la altura irán sumando puntos los que pasen.

Aspectos a considerar/variantes: Verificar que las colchonetas sirvan para este juego, y estén bien ubicadas. Se pueden ir modificando los tipos de salto.

Nombre del juego

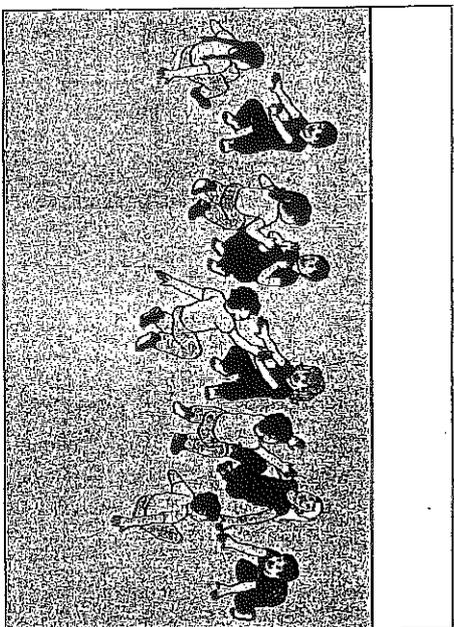
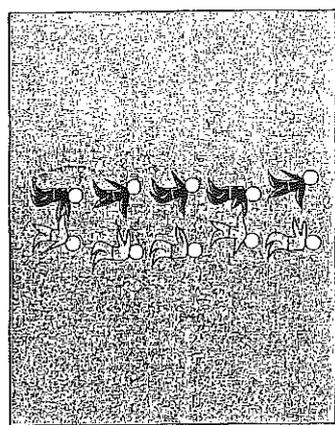
LOS EQUILIBRISTAS

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. _____ 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. _____ 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. _____ 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. _____	C C A C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------	------------------------	--	-------------------------------------

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos el "A" y el "B".

Los miembros de cada equipo se numeran. Deberá haber un dío de cada número, con un integrante del equipo "A" y otro del equipo "B". Cada jugador se enfrenta a su igual del equipo contrario.



MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Tienen que colocarse uno frente al otro en cuclillas y cuando se dé la señal, cada jugador tiene que intentar derribar al rival sólo con la fuerza de las palmas de las manos. Aunque sólo toque el suelo con la punta de un dedo. Al terminar el tiempo de juego, se cuentan los vencedores de cada equipo. Gana el que más rivales haya derribado.

Aspectos a considerar/variantes: Agarrar o tocar con otra parte se penaliza con la derrota. Se podrán mover, mediante saltos, para equilibrar, pero no deberán abandonar la posición de cuclillas.

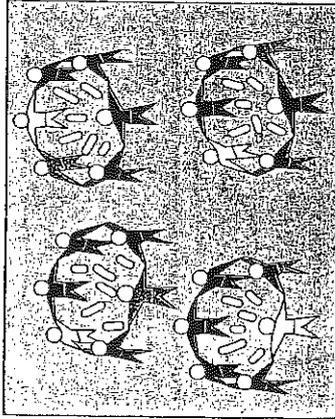
Nombre del juego:

RONDA DE TITANES

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	D	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	B	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 5 o 6 equipos. Representantes de cada equipo deben formar una ronda tomados de la mano y alternándose, para evitar que 2 jugadores del mismo equipo estén juntos.



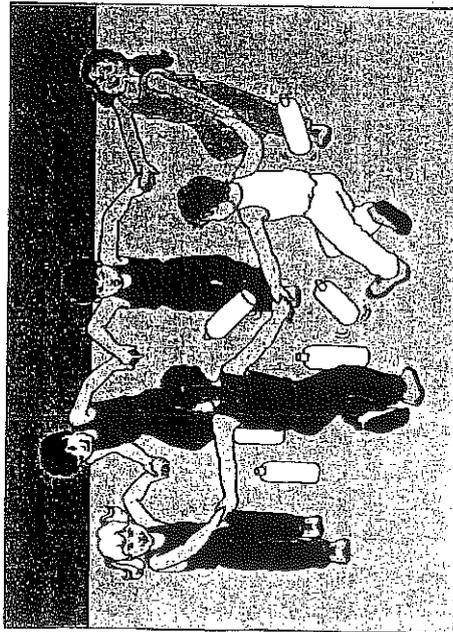
MATERIAL A UTILIZAR:

Botellas de 2 litros descartables, 4 ó 5 por ronda.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Al estar formadas las rondas, se colocarán en el centro varias botellas de plástico. Cada jugador deberá tratar de traccionar de manera tal que otro jugador derribe o pase sobre las clavos, lo que acumula 1 punto en contra para su equipo.

Al tiempo pautado los chicos rolan de ronda, tratando de que todos jueguen con todos. Al final gana el equipo que menos puntos en contra haya acumulado (no se pueden soltar de la mano)



Aspectos a considerar/variantes: Poner atención en la zona de muñecas y que no queden niños juntos con mucha diferencia física.

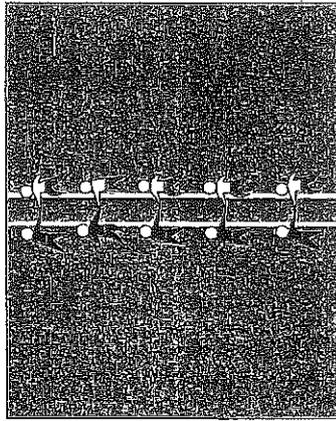
Nombre del juego:

CRUZANDO EL RÍO DE LA PLATA

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	D	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B/C	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	B	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcan 2 líneas situadas en el centro del campo, separadas una de otra a 80 cm aproximadamente y en forma paralela. Este representará al sector del río. Se divide al grupo en dios y se colocarán enfrentados tomados de las muñecas.

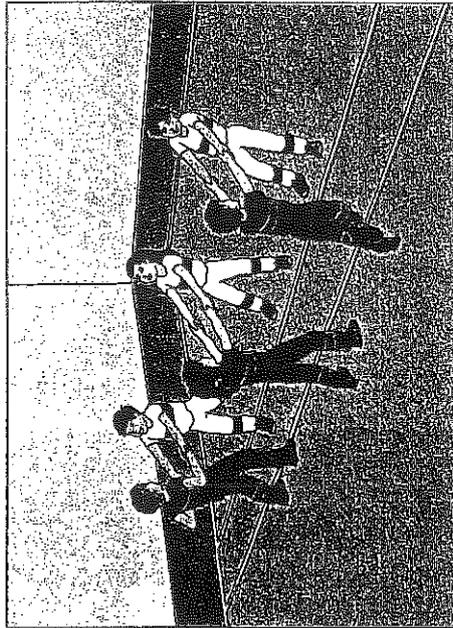


MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Cada equipo se coloca a un lado y otro de las líneas marcadas (río), a la señal cada uno intentará pasar a su rival a su campo a través del río. Cuando uno de los oponentes cruza al río, se unirá a los del otro lado. Y ayudará a los jugadores, tomados de la cintura. Gana el grupo que haya conseguido pasar a su campo más contrarios.



Aspectos a considerar/variantes: Puede colocarse un neumático entre cada chico para tirar de o las sogas. Ver toma de manos adecuada.

Nombre del juego:

LOS FORZUDOS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

D

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

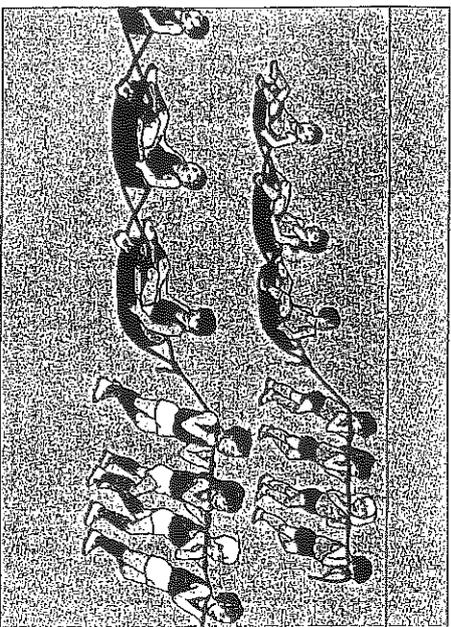
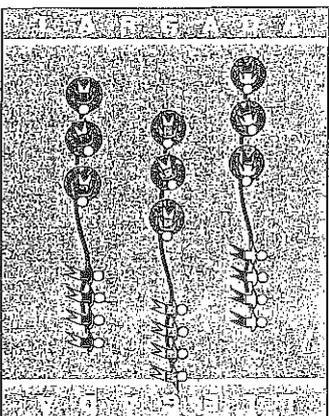
✓

B/C

C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos de 10 jugadores. Se le entrega a cada equipo 4 cubiertas (faldas entre sí, sobre cada una de las cuales se sentará 1 alumno. Los otros 6 estarán fuera de las cubiertas al extremo de la soga.



MATERIAL A UTILIZAR:

Por cada equipo: 4 cubiertas.
3 sogas largas resistentes.
Tirzoz de soga (para atar las cubiertas entre sí).

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Dada la señal del profesor, los alumnos de cada equipo que estén fuera de las cubiertas, arrastrarán a los 4 restantes desde la línea de largada hasta la de llegada.
Gana el primer equipo que pase la línea (la última cubierta).

Aspectos a considerar/variantes: En lugar de atar las cubiertas antes, los chicos tratarán de agarrarlas para que no se stuelten.

Nombre del juego:

ARO GOOL

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

E

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

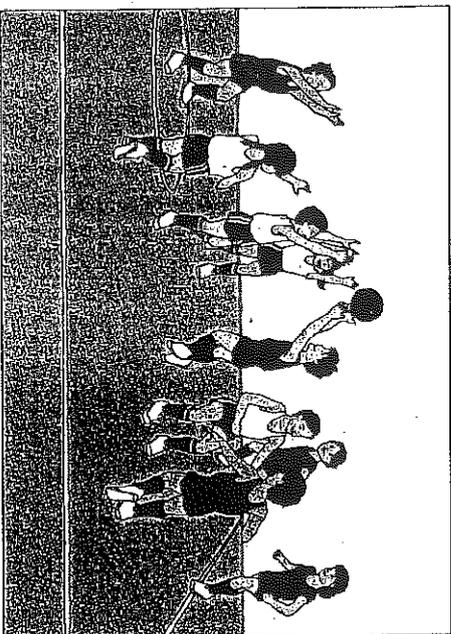
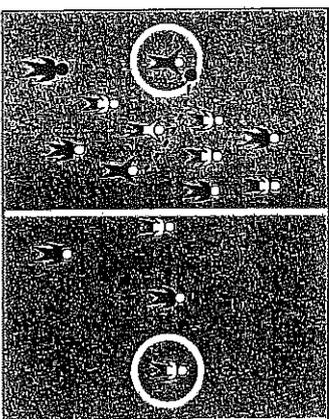
✓

A/B

C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman dos equipos de 7 jugadores cada uno, de los cuales seis serán jugadores de campo y uno anotador que deberá estar permanentemente dentro del círculo puntable de su equipo. Se sortea el equipo que inicia el juego. Se dividirá el patio en 2 con una línea central.



MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de básquet.
Tizas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Una vez sorteado el equipo que tiene que iniciar el juego, los participantes que atacan se irán pasando la pelota entre sí hasta conseguir que llegue a su anotador situado dentro de su círculo puntable. Conseguido esto, el equipo ganará un punto. Se continúa el juego a través de un saque de centro a favor del equipo contrario. Los delanteros en cualquier caso evitarán que los contrarios se pasen el balón entre sí y que el balón llegue al anotador, utilizando la intercepción a través del bloqueo y de la recepción como medios básicos defensivos.

Aspectos a considerar/variantes: Puede agregarse un pique antes de cada pase.

Nombre del juego:

EL MEJOR ARQUERO

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentu en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentu en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentu en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentu en organización grupal y asignación de roles.

E

A

C

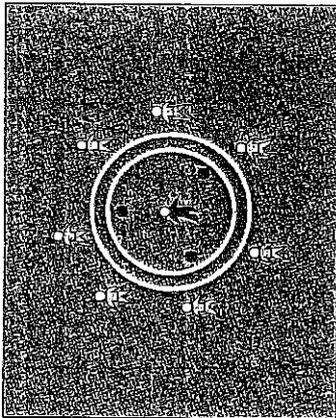
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marca un círculo dentro del cual se colocarán 3 pelotas medicin balls. Junto a ellas habrá un arquero que no podrá taparlas con el cuerpo. Alrededor del segundo círculo se colocarán los jugadores pertenecientes al equipo contrario. La distancia del segundo círculo variará acorde al grupo.

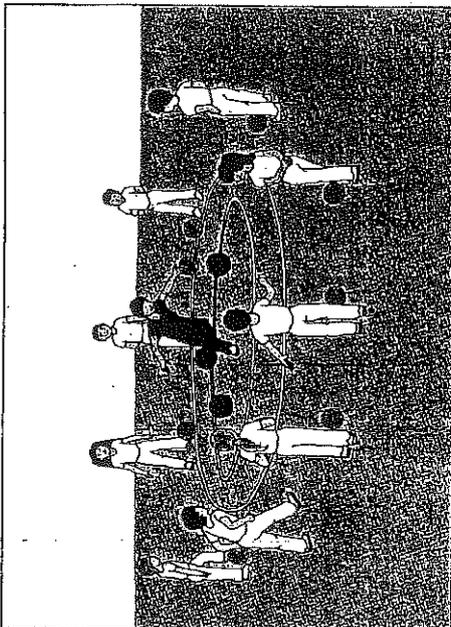


MATERIAL A UTILIZAR:

3 Pelotas de medicin balls o similar, y pelotas de goma o similar. 1 cada 2 chicos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El arquero deberá proteger las medicin balls (sin tocarlas), evitando que los demás jugadores le peguen con las pelotas, pudiendo utilizar manos y pies. Se juega por tiempo. Si las pelotas son sacadas del círculo central antes de que finalice el período, gana el equipo que ataca e intercambian roles. En el tiempo preestablecido cambian los roles. Gana entonces el equipo que menos pelotas perdió del círculo.



Aspectos a considerar/variantes: Se coloca dentro del área un cajón como arco. Se juega 3 vs. 3 y tienen que hacer goles en el cajón. Deberán hacer tres pases previos antes de querer realizar un gol. La defensa podrá aparecer realizando marcación hombre a hombre. Variantes: Cada vez que se saca una medicin balls, cambian las posiciones.

Nombre del juego:

LOS CONO-PASES

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentu en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentu en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentu en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentu en organización grupal y asignación de roles.

E

B

C

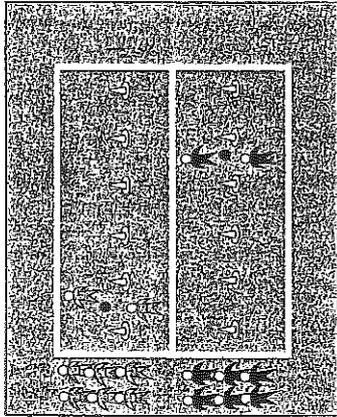
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos. Estos estarán formados en hilera doble (dos) detrás de la línea de salida. Se marcará una línea de llegada, para el regreso.

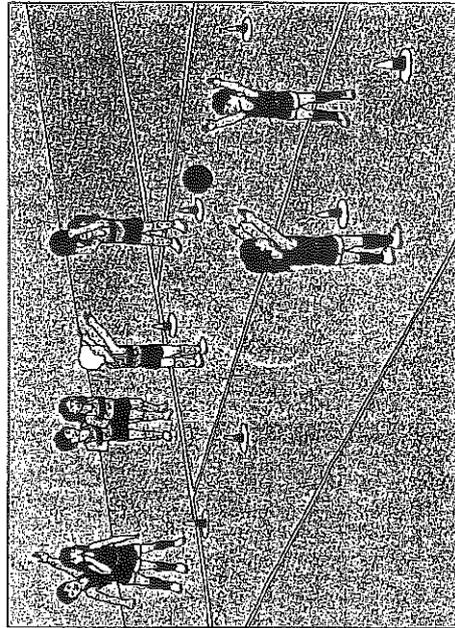


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota por equipo, varios conos o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada pareja debe realizar un pase por sobre los conos cada vez que éstos aparezcan, de ida será pase con 1, mano. Al regresar, con 2. Gana el equipo que finalice primero con menos errores.



Aspectos a considerar/variantes: Cambiar las dificultades en el recorrido y/o en los pases. Se puede colocar un arco cada un cono debiendo pisar la pelota dentro de él en cada pase.

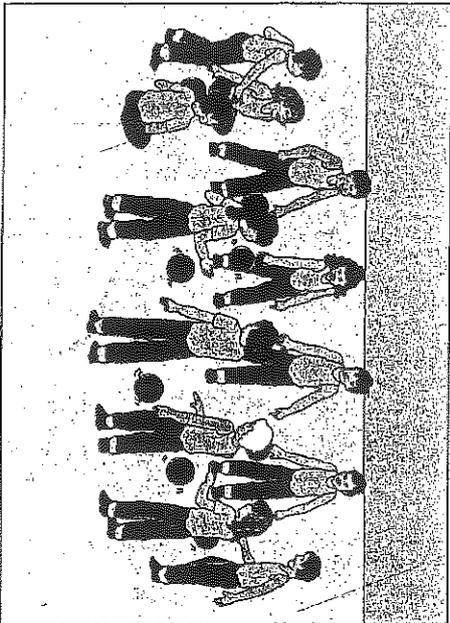
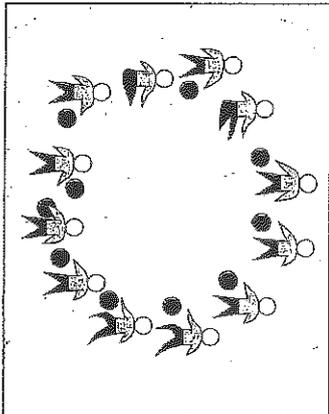
Nombre del juego:

LA RONDA PICADORA

CLASIFICACIÓN:	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base:.....			
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			✓
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse:.....	A/B		
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica:.....	B		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles:.....			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 o 3 equipos.
Se forma una ronda con cada uno, todos con una pelota, cada chico mirando hacia adentro del círculo.



MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota de goma o similar por chico. (Si fueran iguales mejor)

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal del profesor pican a la pelota. Cuando éste indique cambio izquierda deberán dejar su pelota y tomar la indicada sin que deje de picar. El que entregue mal o pierda el pique se debe sentar. Al finalizar el tiempo, el equipo con más jugadores picando la pelota gana.

Aspectos a considerar/variantes: En caso de no haber tantas pelotas, primero ejecuta un equipo y después el otro.....

Nombre del juego:

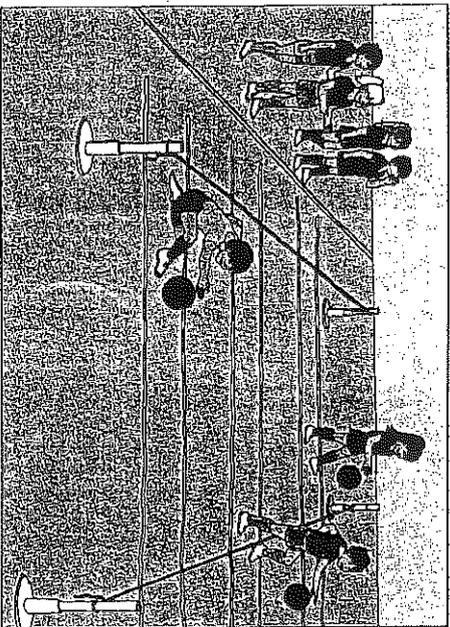
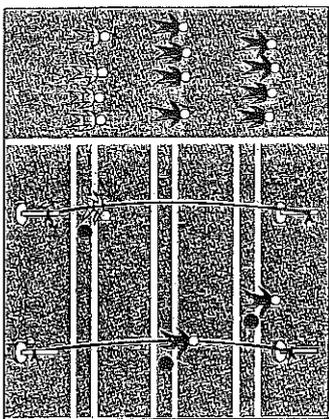
LA CORNISA

CLASIFICACIÓN:	F	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base:.....			
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			✓
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse:.....	B		
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica:.....	C		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles:.....			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman tres equipos los cuales se ubican en hileras detrás de una línea.

Cada grupo tendrá ante sí un canchito muy angosto delimitado por dos sogas ubicadas en el piso y otras dos que lo cruzan: una a 40 cm y otra a 60 cm de alto aproximadamente.



MATERIAL A UTILIZAR:

Sogas y pelotas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Una vez que el profesor haya dado la orden, los primeros intentos de cada equipo tendrán que iniciar el recorrido, cambiando por el espacio delimitado con las sogas sin dejar de picar la pelota. La primera saga tendrá que ser cruzada por abajo y la segunda por arriba. Gana el equipo que termine antes la tarea y que haya tenido menos cantidad de errores.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden modificar las dificultades, ejemplo: al llegar al final, lanzarle a un objeto, picar dentro de aros, ir rotando, etc.....

Nombre del juego:

SUMA PUNTOS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

F

C

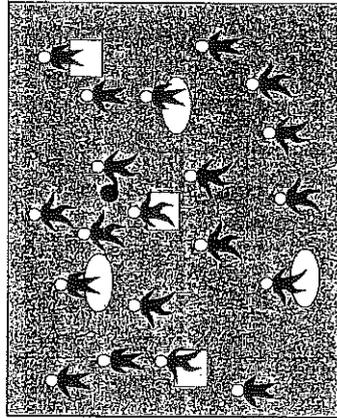
C

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos, en un patio o similar en forma separada unos de otros. Se dibujan 3 círculos y 3 cuadrados (refugios de lanzamiento) siendo ocupados por jugadores, 3 de cada equipo.

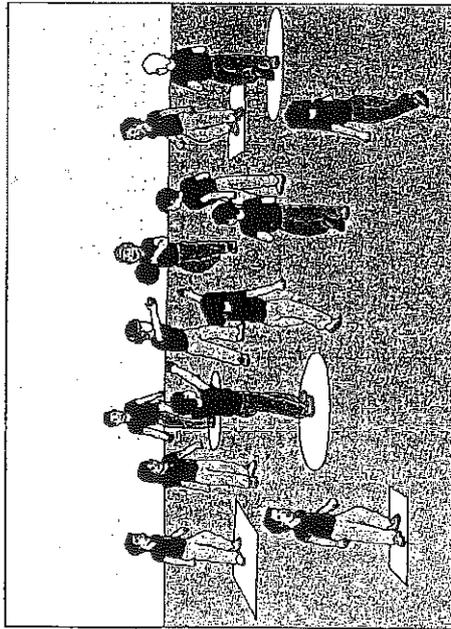


MATERIAL A UTILIZAR:

2 pelotas de goma o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se sorteará la posesión de la pelota, el equipo que la tenga deberá hacer pases entre sus compañeros de equipo sin ser interceptados por los contrarios. Cuando la pelota la tenga el jugador del equipo que está en el refugio podrá regalarle a un rival de la cintura hacia abajo. Cada tocado es un punto. No se pueden repetir pases a un mismo jugador. Antes del inicio se combinan las pautas de no caminar con la pelota, no sacarla de las manos, etc. Cuando un equipo pierde la pelota, el otro inicia la acción. Gana quien acumula más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden dibujar más zonas en el piso. Se pueden penalizar las infracciones con descuentos de puntos. Los chicos lanzadores no pueden abandonar el refugio.

Nombre del juego:

VIENÍSIMAS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

F

E/C

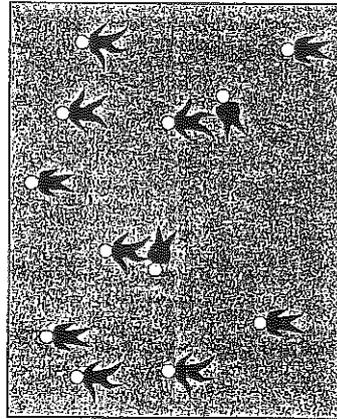
E

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los jugadores se distribuirán libremente por todo el patio. Previamente se designarán los 2 ó 3 vendedores de salchichas (manchal), al resto serán corredores (salchichas).

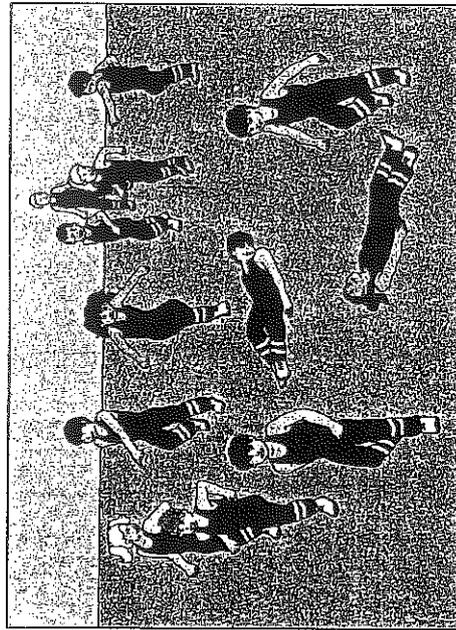


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se reunirá al grupo y se distribuirán los roles: 2 ó 3 serán los vendedores de salchichas. Comienza el juego y los vendedores de salchichas, al tocar a un compañero, lo convertirán en salchicha. Este se acostará en el piso con los brazos al costado del cuerpo, convertido en salchicha... Si algún compañero pasa por sobre él con las piernas abiertas emitiendo un sonido igual al sachet de mostaza, lo habilita nuevamente a correr. Debe pasarlo longitudinalmente y no saltarlo.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede aumentar el número de corredores.

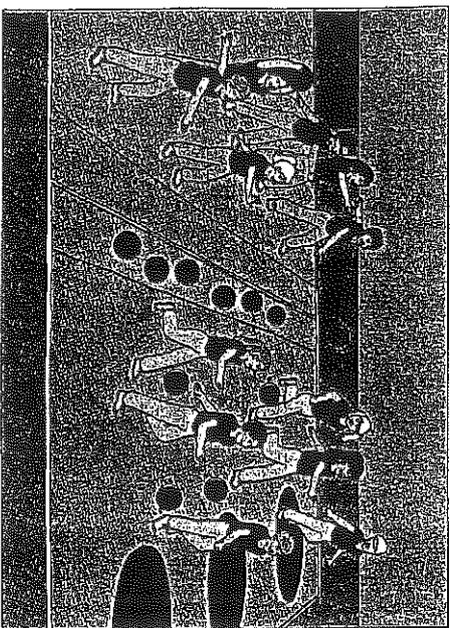
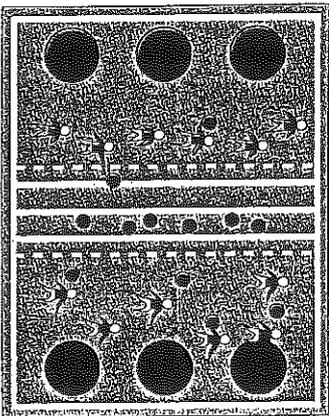
Nombre del juego

ROJO Y NEGRO

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. _____ 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. _____ 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. _____ 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles. _____	F C C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓
-----------------------	---	-------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos.
Se marca en el campo 2 partes iguales y a los lados de la línea central, 2 líneas paralelas a 2 m. Se marcará una línea punteada a 1 metro de la línea más cercana donde estarán señalados en fila los jugadores. En el fondo se marcarán 3 retulijos.
Para cada equipo las pelotas se colocarán sobre la línea central.



Aspectos a considerar/variantes: Poner acento en que se debe apuntar de la cintura hacia abajo.

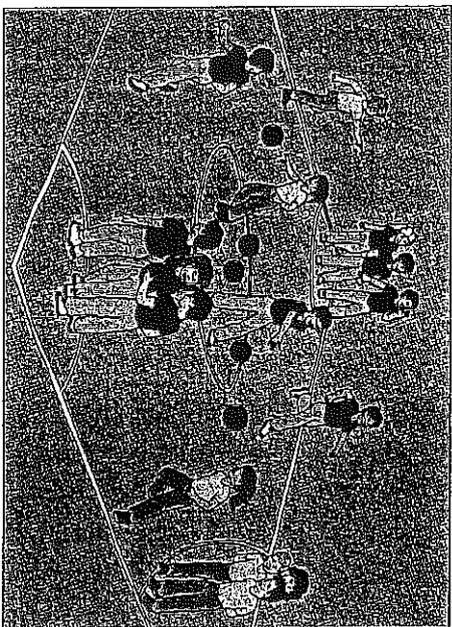
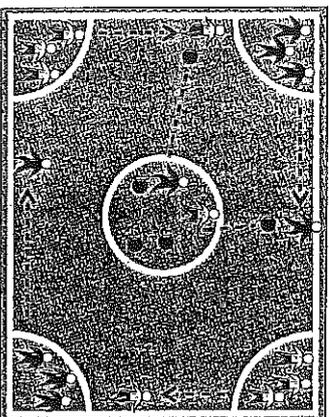
Nombre del juego

EL QUEMADO MÓVIL

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. _____ 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. _____ 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. _____ 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. _____ 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles. _____	F C C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓
-----------------------	---	-------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide a los alumnos en dos equipos y se les entrega las pecheras identificatorias.
Se demarca un cuadrado grande que contenga un círculo amplio.
Los jugadores de cada equipo se ubican en las esquinas opuestas diagonalmente. Luego, un representante de cada equipo se ubica en el círculo central.



Aspectos a considerar/variantes: En lugar de pasar de esquina a esquina, pueden dar la vuelta completa. Los jugadores del centro pueden ser neutrales y no pertenecer a ningún equipo o armar un tercer equipo.

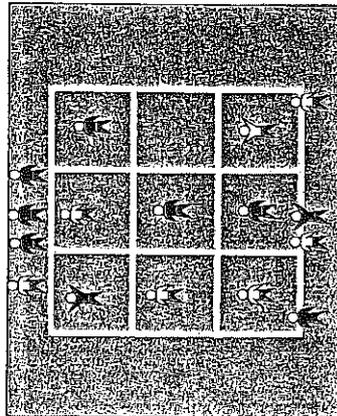
Nombre del juego:

TA-TE-TÍ MOTOR

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	A	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B/C	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dibujará un tateti gigante en el patio, el grupo se dividirá en 2 y cada uno elegirá 4 representantes quienes irán cambiando cuando el docente lo pida.



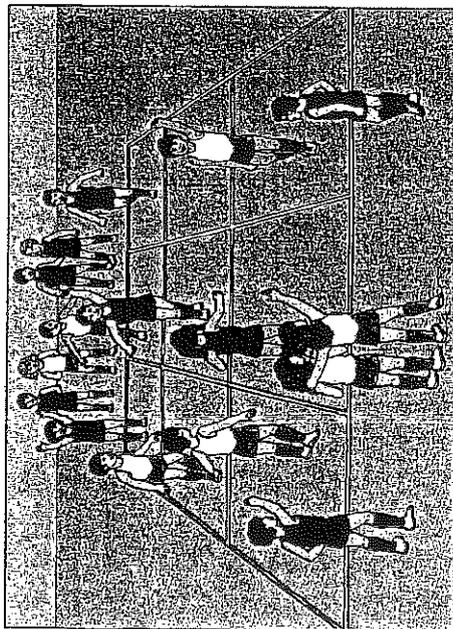
MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas o aros suficientes para marcar o armar el tateti (ver gráfico)

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se distribuirán en el tateti, los cuatro jugadores en forma alternada. A la orden deberán cambiar todos su posición. Se irán sumando puntos cada vez que un equipo forme un tateti (3 chicos en línea).

Sus compañeros se situarán dentro del perímetro de juego y podrán orientar a sus compañeros. En cada cambio (silbato) el chico podrá ocupar un cuadrado libre, no podrá tocar uno y pasar a otro en la misma secuencia.



Aspectos a considerar/variantes: Se debe observar que cada cambio sea efectuado por todos y que no cambien de posiciones fuera del momento habilitado.

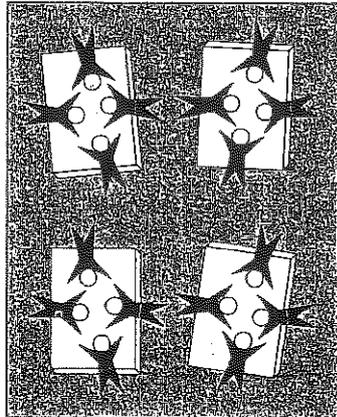
Nombre del juego:

SACA MANO

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	C	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuirán 4 chicos por colchonetas. Estos deberán estar de cubito ventral con las manos en la colchoneta y los brazos extendidos.

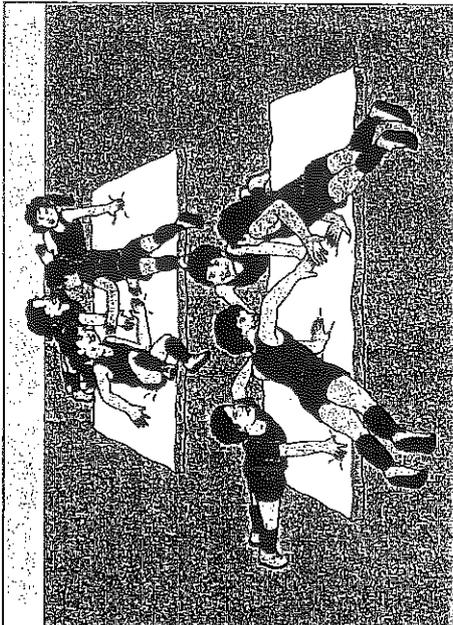


MATERIAL A UTILIZAR:

Colchonetas (1 cada 3 ó 4 chicos)

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden del profesor los chicos girarán sobre la colchoneta tratando de sacar la mano de algún compañero, quien perderá el equilibrio. Al finalizar el tiempo estipulado, cambiarán de colchoneta quedando los primeros, con los segundos, los segundos con los terceros y así con el resto. De esta forma quedará un campeón final.



Aspectos a considerar/variantes: El grupo puede dividirse en equipos, sumando puntos cada uno en su colchoneta. Se puede experimentar el juego antes del inicio, para evitar accidentes.

Nombre del juego:

TOQUE EN RONDA

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.

D

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
2º ciclo de 9 a 11 años.
3º ciclo de 12 a 14 años.

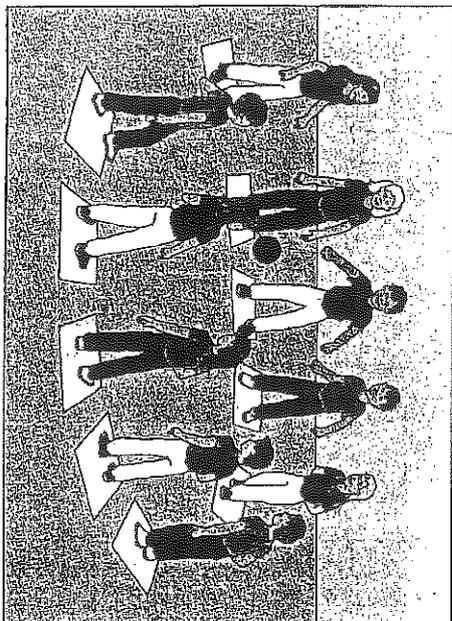
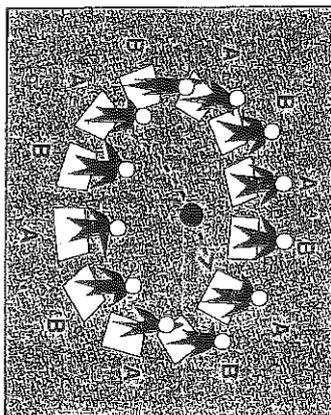
B

B

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se ubican los chicos en el patio, tomados de la mano, formando una ronda, divididos en dos equipos intercalados entre sí (ver gráfico).

Cada uno tendrá marcado un cuadrado en el piso del que no podrá salir.



MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota.
Tizas o aros.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El equipo A estará en posesión de la pelota y deberá lograr dar pases a sus compañeros de equipo sin ser interceptados por el otro equipo. Deberán recibir la pelota todos los integrantes del equipo, en forma alternada o no. Gana el equipo que logra en el menor tiempo posible que todos sus jugadores hayan tocado la pelota. Cada vez que la pelota es interceptada, se devuelve al jugador que perdió el pase. Los pases serán con el pie.
Luego del tiempo preestablecido gana el equipo que sumó más pases.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden ampliar los cuadrados. Se debe pasar con un solo toque o dos. La distancia de cada alumno dependerá de la habilidad motora que posea el grupo.

Nombre del juego:

PASE GOL

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.

E

CICLO SUGERIDO:

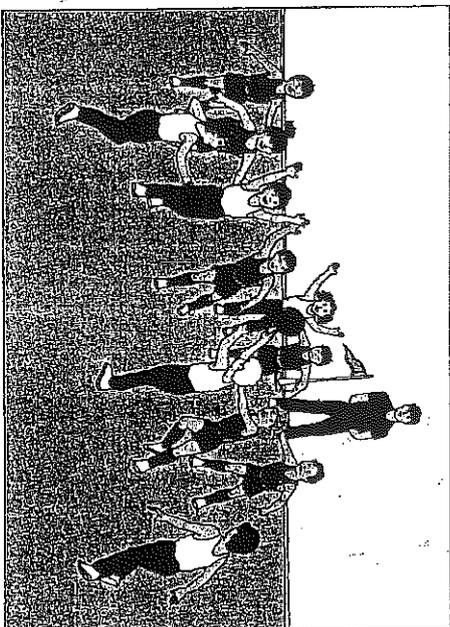
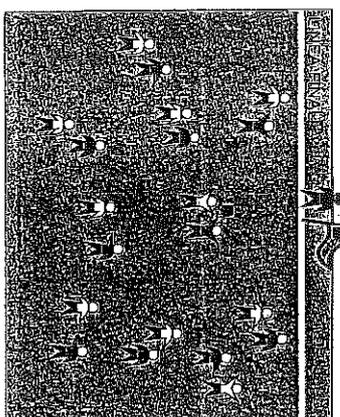
- 1º ciclo de 6 a 8 años.
2º ciclo de 9 a 11 años.
3º ciclo de 12 a 14 años.

B

C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos. Se colocará en las líneas finales un juez, mientras que los dos equipos se distribuyen por toda la cancha.



MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de boquet o similar.
1 banderín. Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se inicia el juego con un salto entre dos jugadores contrarios que deben cachetear la pelota. Quien la tome tratará de hacer 9 pases sucesivos con su equipo tratando de no ser interrumpidos por los contrarios. En caso de logro se adjudicarán 1 punto. Si la pelota es interceptada, los pases que logran hasta ese momento quedan anulados. Con el último pase deberá llegar detrás de la línea final, donde se halla el juez con el banderín.

Aspectos a considerar/variantes: Se ajustarán las reglas acordadas al deporte que se quiera trabajar en el futuro. Se pueden aumentar o disminuir la cantidad de pases.

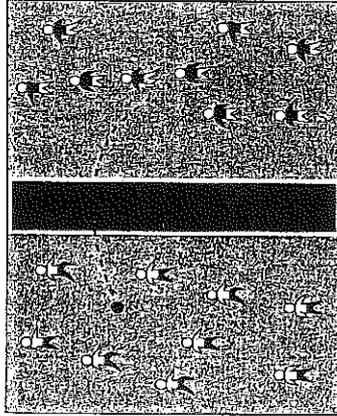
Nombre del juego:

LA ZONA ROJA

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	E	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcarán dos zonas de 1,5 m. Cada equipo se colocará dentro de dichas zonas, no pudiendo penetrar en la zona roja.

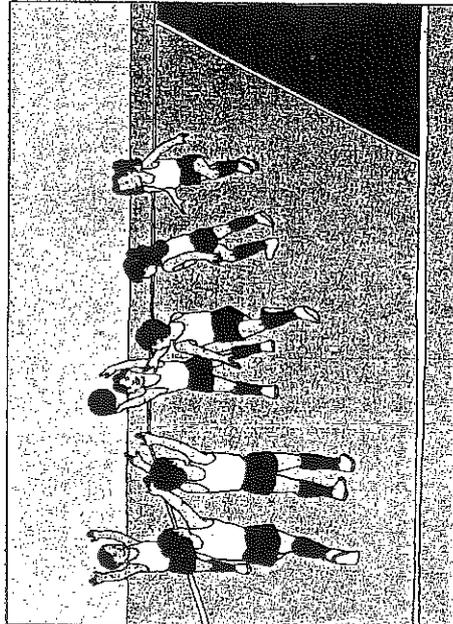


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de handball, goma o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El equipo que está en posesión de la pelota, debe hacerla llegar a la zona del equipo contrario, tratando de que ésta toque el piso. Cada pelota que pique, otorga un punto; luego de cada tanto se repite la acción, se pueden dar tres pases, pero una vez que el equipo tomó la pelota nadie puede desplazarse, y hasta que todos hayan tirado una vez nadie puede lanzar dos veces al otro equipo. Gana el equipo que suma más puntos en el tiempo establecido.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede agregar otra pelota. Se puede aumentar los tantos acorde a las sugerencias del grupo.

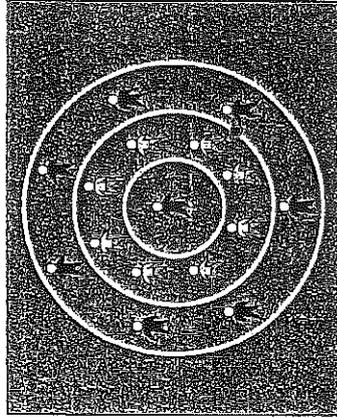
Nombre del juego:

TIRO AL CENTRO

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	E	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B/C	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcarán 3 círculos concéntricos. En el espacio que queda entre círculos, se ubica 1 equipo. Fuera de los círculos el otro equipo, menos 1 que se colocará en el círculo más pequeño. (Ver gráfico)

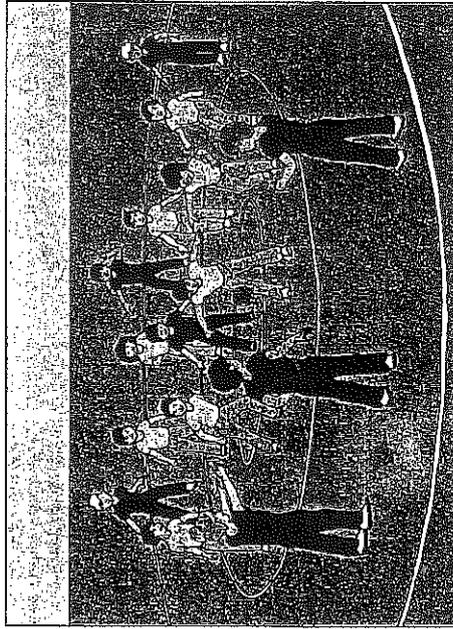


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota. Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El juego consiste en que los jugadores del círculo mayor tratarán de tocar con la pelota a los que están ubicados en el círculo del medio. Estos se tendrán que desplazar siempre en el mismo sentido (girando hacia derecha o izquierda), pudiendo parar, caminar o trotar. Los atacantes podrán realizar pases con el compañero que se encuentra en el círculo más pequeño. Luego de que hayan sido tocados todos, se intercambian los roles. Ganará el equipo que lo realice en menor tiempo.



Aspectos a considerar/variantes: Vale picar la pelota antes de tocar a los compañeros del equipo contrario. Suma puntos si es tocado de la cintura o para abajo.

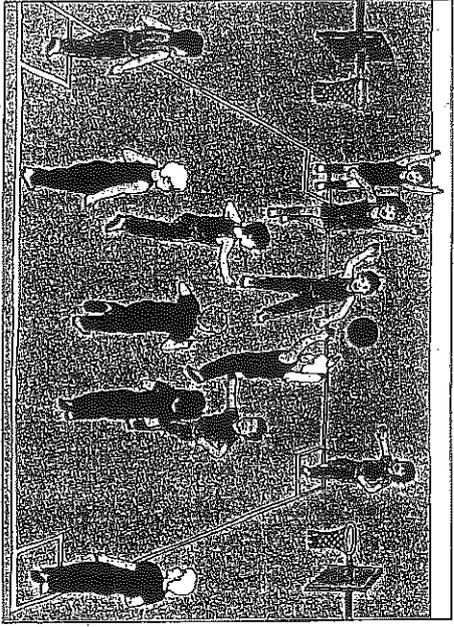
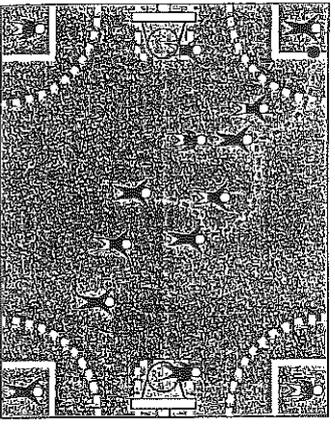
Nombre del juego:

EL ESQUINERO

CLASIFICACIÓN:	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
1. Juegos c/acepto en la habilidad motora de base.			
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			
3. Juegos c/acepto en el ámbito a realizarse.	B/C		
4. Juegos c/acepto en la intensidad orgánica.	C		
5. Juegos c/acepto en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos de igual número de participantes. Se marca en la cancha 4 cuadradas de 40 cm. aprox. de lado en cada extremo de la línea. Entre los dos cuadrados de cada extremo se marcará otro donde se colocará un defensor. Cada equipo ocupará los dos cuadradas situados en diagonal.



MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de basquet o similar.
Cestos o aros.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Se inicia el juego con un salto y consiste en hacerse pasas sucesivos hasta lograr pasar la pelota al compañero de una esquina. Si lo logran, se adjudican un punto. El defensor trata de interceptar y frustrar este objetivo. Si quita la pelota se invierten los roles. El jugador de la esquina puede intentar un lanzamiento libre al cesto, que de logro vale tres puntos y se suman a los otros conquistados. Gana el equipo que en el tiempo estipulado de juego logre mayor puntaje.

Aspectos a considerar/variantes: Los cuadradas de cada ángulo deben estar más cerca de los cestos que lo normal, para facilitar el emboque. En caso de no haber cancha de basquet, se suplen los aros por dos niños que tengan 1 arc de gimnasia cada uno para el emboque.

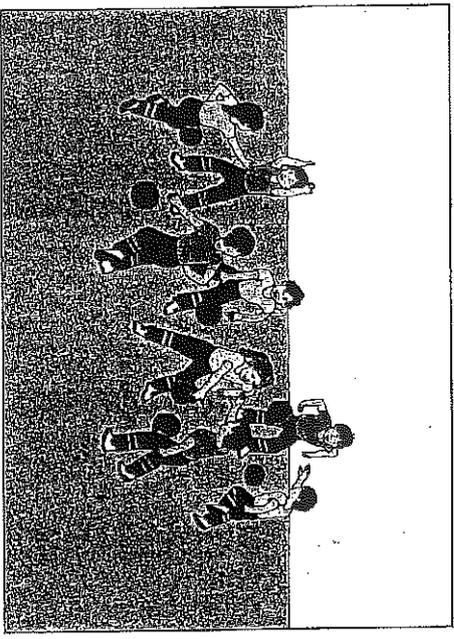
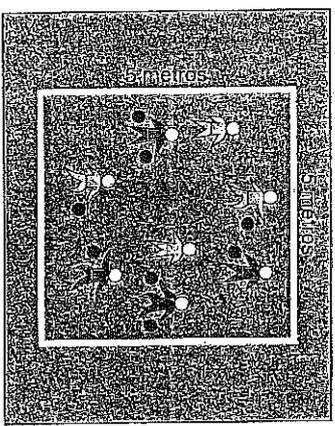
Nombre del juego:

ATENCIÓN A TU PELOTA

CLASIFICACIÓN:	E	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
1. Juegos c/acepto en la habilidad motora de base.			
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.			
3. Juegos c/acepto en el ámbito a realizarse.	B/C		
4. Juegos c/acepto en la intensidad orgánica.	C		
5. Juegos c/acepto en organización grupal y asignación de roles.			

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marca una zona de 5 x 5 metros y los jugadores se colocan dentro de ella con una pelota cada uno. Se puede utilizar la zona de la llave de una cancha de basquet. Se divide al grupo en dos.



MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota de basquet o similar por jugador.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

A la señal, cada jugador debe intentar quitar las pelotas de los contrarios pero a su vez intentar evitar que le quiten la suya, siempre picando la pelota. Los jugadores que se quedan sin pelota o que hayan salido de la zona de juego, quedan fuera de juego, pero desde las líneas de los costados pueden colaborar con sus compañeros. Gana aquel equipo que retenga su pelota por más tiempo (suma total). Nunca pueden dejar de picar la pelota. El tiempo debe ser 3 minutos.

Aspectos a considerar/variantes: En caso de tener menos material se divide al grupo en 3 equipos, un grupo queda fuera de la llave sin ingresar al cuadrado. Cuando un chico pierde la pelota debe ir a buscarla y dejarla en un lugar preestablecido.

70

Nombre del juego:

PELOTA VELOZ

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. —
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. —
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. —
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. —
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. —

F

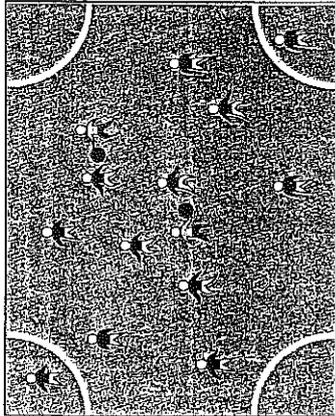
B/C
A

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
- 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
- 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuye el grupo por el patio.
Se eligen dos jugadores.

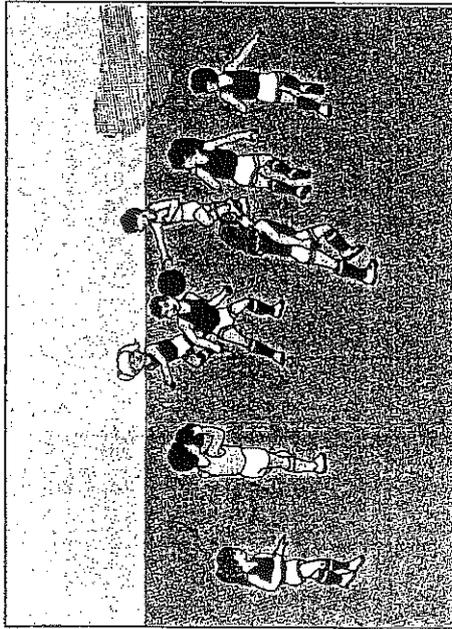


MATERIAL A UTILIZAR:

2 pelotas.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Los dos jugadores persiguen al resto del grupo con la pelota, con la que imitan de alcarruzados (pueden lanzar). El que es tocado pasa a ser perseguidor. Gana el jugador que menos veces fue tocado.



Aspectos a considerar/variantes: Se debe aclarar que la pelota debe tocar de la cintura para abajo. Se pueden agregar más pelotas y zonas de refugio donde se estipulará un tiempo máximo de ocupación.

Nombre del juego:

PELOTA PARED

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. —
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. —
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. —
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. —
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. —

F

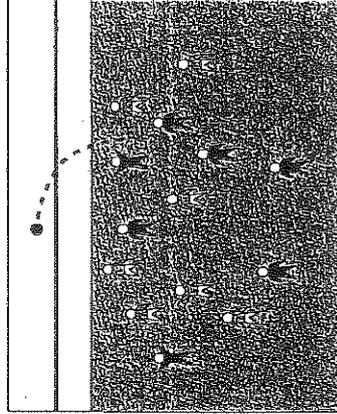
B/C
C

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
- 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
- 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman 2 equipos de igual número de jugadores.
Se marca la altura elegida en la pared por sobre la cual deberá dar la pelota.

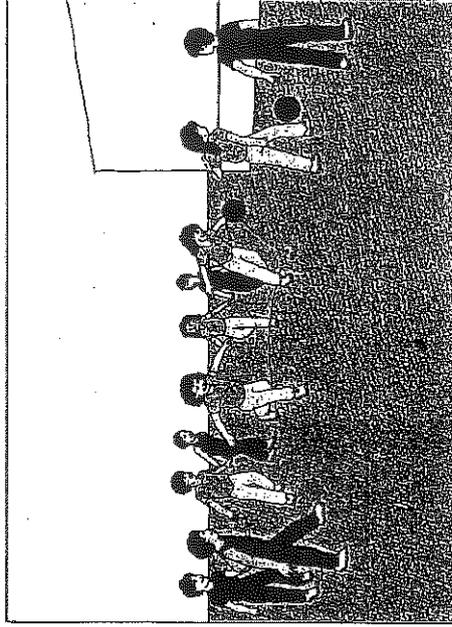


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pared lisa.
1 pelota de buen pique.
Tiza.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

El grupo elegido para iniciar, llena que lanzar la pelota con la mano a la pared a una altura respetando la marca pintada.
El jugador del otro equipo debe saltar con las piernas abiertas, por encima de la pelota antes que dé 3 rebotes.
Otro compañero del que está saltando debe tomar la pelota (antes del cuarto rebote) y lanzarla a la pared para que el equipo contrario repita el juego.
El que no salta la pelota, queda eliminado.
Gana el grupo que consiga eliminar al equipo contrario o en determinado tiempo elimine más rivales.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden aumentar o disminuir los rebotes. Se pueden agregar pelotas.

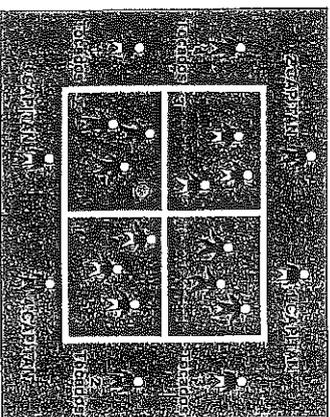
Nombre del juego:

LA GRAN VARIANTE

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.	F B C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	------------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos. Mitad del equipo A ocupa la posición 1, y la otra el 3; el equipo B ocupará la mitad la posición 2, y el resto la 4.
Se elige un capitán por zona que se ubicará acorde al gráfico:

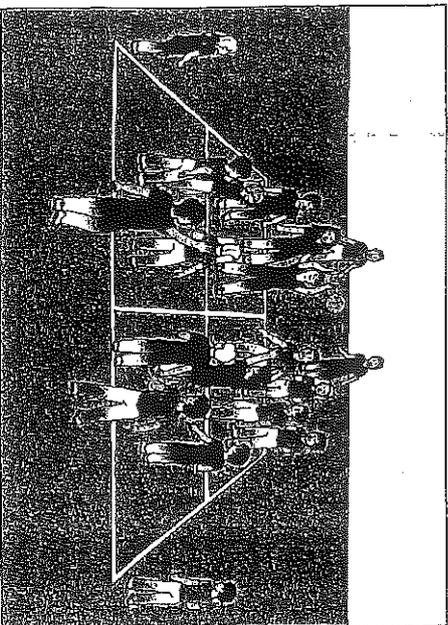


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Estando los jugadores en sus zonas, podrán pasar la pelota dentro de su zona, tras el otro equipo o pasas a su capitán (1 al 1). Al ser tocados con la pelota debajo de la cintura, pasarán a ocupar los laterales. Al quedar fuera los jugadores de la zona, ingresan los capitanes, en ese momento pueden ocupar el espacio de los jugadores tocados de su misma zona. Gana el equipo que pierda menos jugadores en el tiempo preestablecido.



Aspectos a considerar/variantes: En lugar de 2 equipos cada zona con su capitán conforman 1 equipo. Pueden ser 4 equipos, 1 por zona.

JUEGO 1º
180

Oscar Incahorte

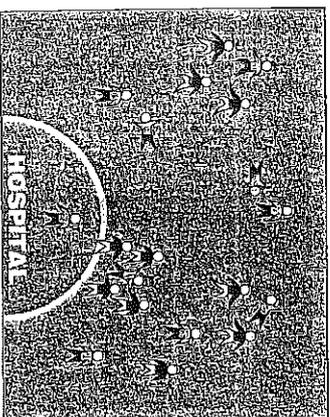
Nombre del juego:

CRUZANDO LA GENERAL PAZ

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.	F B/C B	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	---------------	------------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuirá al grupo por todo el patio, dando previamente los roles. Se delimitará una zona (refugio) llamado hospital.

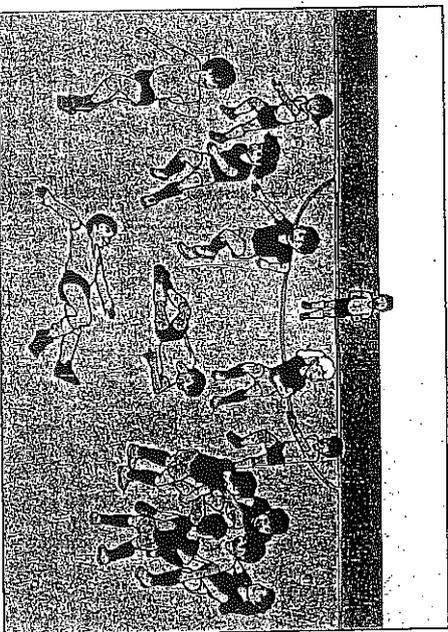


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los autos (alumnos) correrán libremente por la avenida (patio). Cuando los camiones (alumnos mancha) toquen la espalda de algún auto, estos se acostarán en el piso, previo grito por el choque. Inmediatamente saldrá del hospital la ambulancia (4 alumnos previamente elegidos) que llevarán entre todos al herido al hospital. Cada 2 heridos se cambian 2 camiones de la ambulancia, pasando éstos a correr como autos.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede utilizar una colchoneta para la ambulancia (transporte de alumnos). Se deben variar los roles. Si son niños fuertes se pueden armar ambulancias de 2 chicos.

JUEGO 2º
181

Oscar Incahorte

Nombre del juego:

PUNTO EN CONTRA

CLASIFICACIÓN:

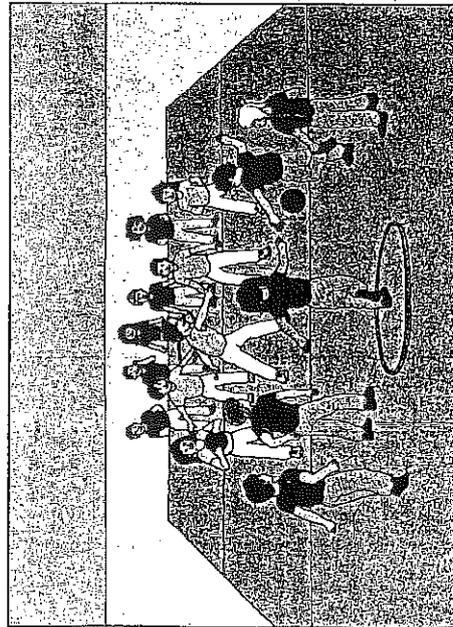
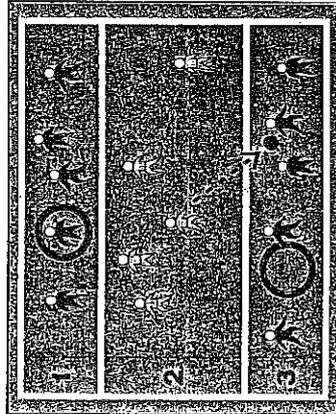
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
- 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
- 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en tres equipos.
Se marcarán 3 zonas la central más grande.



MATERIAL A UTILIZAR:

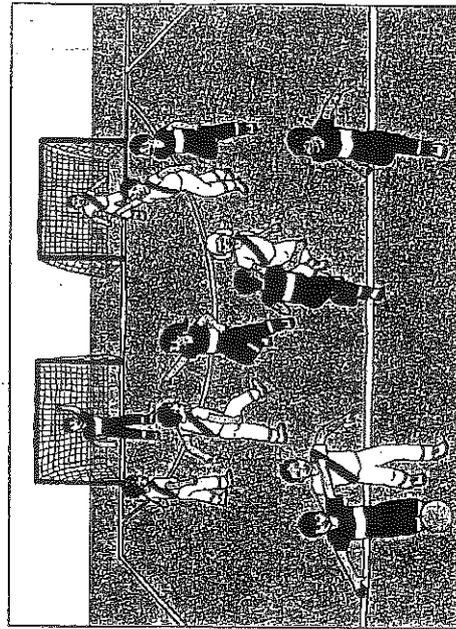
2 pelotas, 6 aros.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los equipos se distribuirán en cada zona por sorteo. Desde cualquier zona se puede eliminar jugadores. Inicialmente el juego un jugador de la zona 2, quien tratará de tocar de la cintura para abajo a cualquier otro jugador de los equipos contrarios. El tocado suma un punto en contra para su equipo. Si la pelota sale del perímetro de juego, será buscada por un jugador preestablecido de cada equipo. La pelota fuera de juego corresponde al equipo de quien haya sido eliminado el último jugador. El tiempo de juego serán 5' por tiempo. En cada tiempo se rotarán las zonas. A los 2' ingresará otra pelota.
En cada zona existirá un aro, el cual podrá ser utilizado una vez por tiempo. El jugador que esté dentro no podrá ser tocado.

Aspectos a considerar/variantes: Se puede colocar uno o dos capitanes de cada equipo en las zonas laterales.

JUEGOS APLICATIVOS DE HABILIDADES MOTORAS ESPECÍFICAS



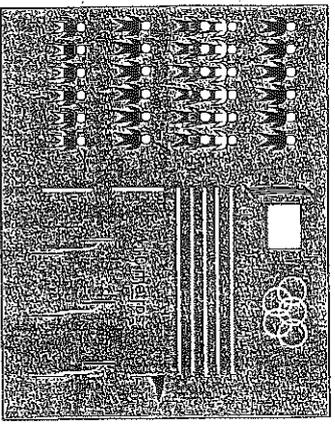
Nombre del juego:

PENTATLON ESCOLAR

CLASIFICACION:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras especificas: _____ 3. Juegos c/acento en el ambito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad organica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles: _____	A C C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	---	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se divide al grupo en cinco equipos, para uno de ellos se ubicará frente a la zona de su prueba, se designará un representante olimpico del grupo, que puede no realizar la actividad. Este poseera una tarjeta donde habrá espacio para colocar los puntajes de cada prueba. En cada prueba se designará un juez, que será un miembro del grupo, que se destaque en esa disciplina. El espacio de juego debe ser amplio.

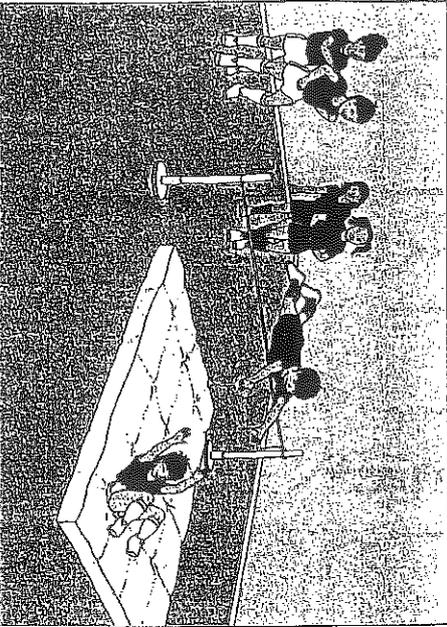


MATERIAL A UTILIZAR:

Un saltometro, 1 soga elástica, conos para marcar, etc.

PREPARACION/ CONSIGNAS

Se determinarán las 5 pruebas a realizar en relación a lo trabajado con el grupo en la escuela; por ejemplo, prueba número 1, velocidad; número 2, lanzamiento jabalina; número 3, bala; número 4, salto; número 5, carrera de obstáculos. A los efectos de seguir con el ordenamiento planteado, se pueden recurrir a los juegos de base ya desarrollados, que se refieren a los aspectos señalados, con el grado de dificultad que implica la aparición de más compromiso técnico, como ejemplo, ponemos el dibujo del Equipo olimpico. Entre cada estación habrá pausas de recuperación. Al finalizar las cinco pruebas el equipo con más puntos gana.



Aspectos a considerar/variantes: Se recomienda hacer un sistema de puntuación en el cual se otorgue calificación tanto al primero como al último. Este juego puede ser progresivo, iniciando al principio del año una simple repetición de los juegos de base armados juntos para ir progresivamente introduciendo las técnicas propias de cada disciplina. Se recomienda no colocar juntas pruebas de velocidad.

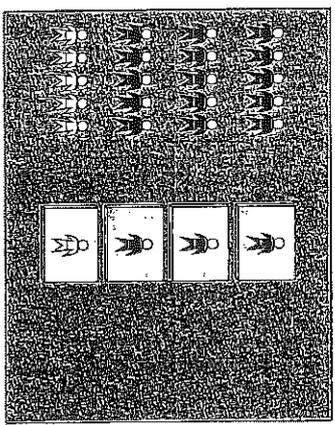
Nombre del juego:

LA CARRERA DE LA VOLTERRA

CLASIFICACION:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras especificas: _____ 3. Juegos c/acento en el ambito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad organica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles: _____	E B C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	---	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se dividirá al grupo en equipos. Cada equipo se colocará en hileras detrás de una colchoneta.

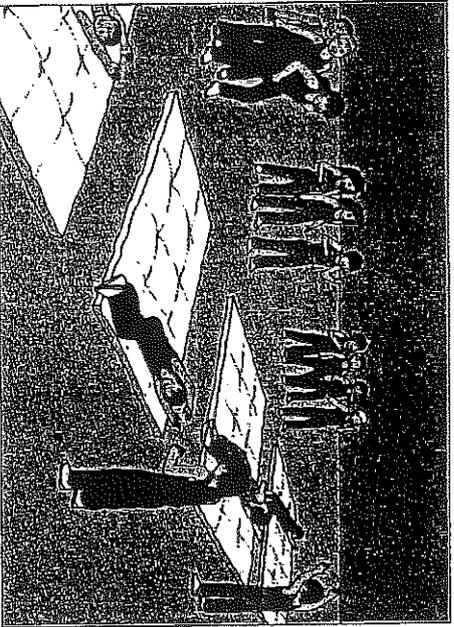


MATERIAL A UTILIZAR:

Colchonetas 1 o 2 por equipo.

PREPARACION/ CONSIGNAS

A la señal, los primeros salen hacia las colchonetas. Al llegar a las mismas, se extenderán en forma transversal y rodarán a lo largo de la colchoneta y se ubicarán detrás de la misma. Gana el equipo que termine antes de pasar todos sus integrantes.



Aspectos a considerar/variantes: Realizar un rol adelante y uno atrás, para volver rápidamente a darle una palmada a su compañero para que realice la misma consigna. Gana el equipo que termine en primer lugar.

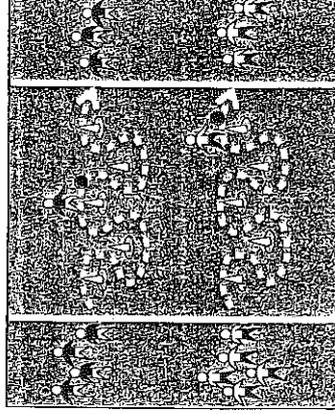
Nombre del juego:

LOS OBSTÁCULOS

CLASIFICACIÓN:
 1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. ✓
 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. ✓
 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. D
 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. B
 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. C

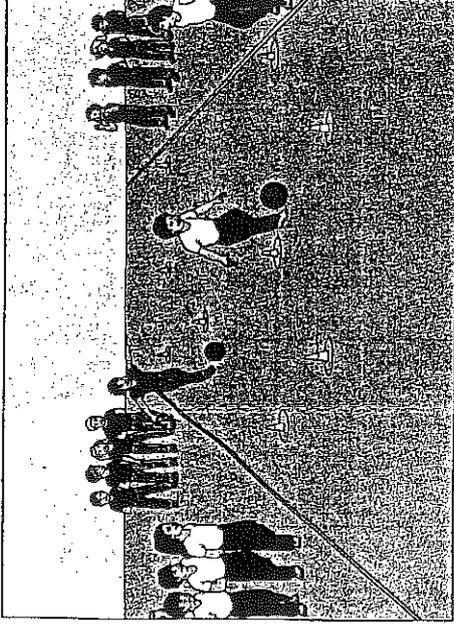
CICLO SUGERIDO:
 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN
 Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales se dividen en dos grupos, que se forman en hileras enfrentados.
 Estas hileras se ubican detrás de las líneas trazadas a 10 m de distancia.
 En el campo intermedio se distribuirán obstáculos. (Ver gráfico)



MATERIAL A UTILIZAR:
 2 pelotas de fútbol.
 1 tiza, conos, cajas, botellas plásticas o similar.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS
 Cuando lo indique el profesor, el primer alumno de cada equipo que posea la pelota, la transportará haciéndola correr con los pies, sorteando los obstáculos hasta el número 2 de su equipo, quien reiterará la acción.
 Gana el equipo que haya completado la secuencia.



Aspectos a considerar/variantes: Cambiar los obstáculos. Salir de a dos pasando la pelota, al finalizar el recorrido patear al arco.

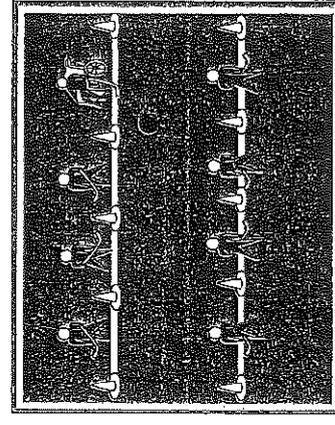
Nombre del juego:

HOCKEY EN FILA

CLASIFICACIÓN:
 1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. G
 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. A
 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. C

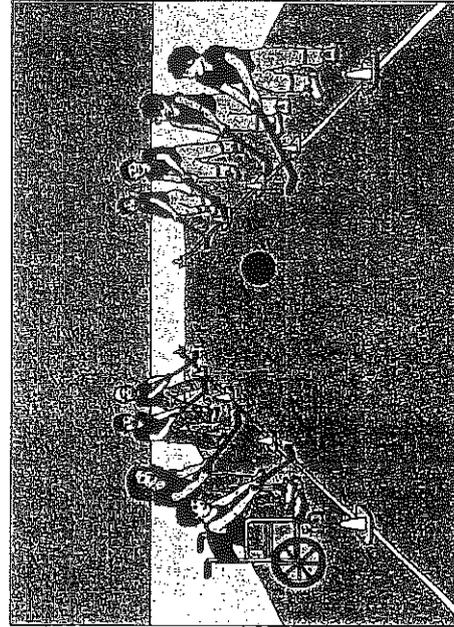
CICLO SUGERIDO:
 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN
 Se divide al grupo en dos colocando a cada equipo sobre una línea enfrentados a una distancia de 4-5 mts. (acorde al grupo).
 Sobre la línea se dispondrán varios semiarcos. (ver gráfico) marcados por 2 conos donde la línea del piso será de otro color.



MATERIAL A UTILIZAR:
 1 palo de hockey, o caño rígido de pvc con un codo de pvc en la punta, 2 pelotas de tenis, varios conos o similar.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS
 Los equipos serán distribuidos estando cada equipo uno al lado del otro a una distancia que les permita jugar cómodamente. Deberán pasar la pelota entre sí o tratar de tirar hacia el equipo de enfrente, si la pelota pasa por los conos (arco) se marca 1 tanto. Se juega por tiempo o tantos.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden colocar jugadores que tengan permitido abandonar la línea. Se pueden agregar más pelotas. Luego de un tiempo se reemplazan las pelotas de tenis por bochas de hockey.

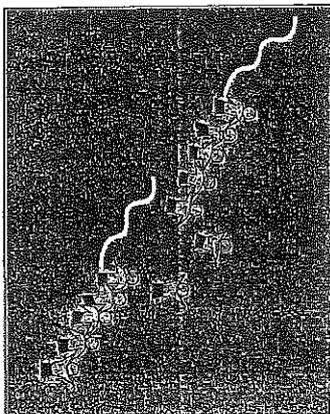
Nombre del juego:

CUIDADO CON LA VÍBORA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	H B B	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓ ✓ ✓
-----------------------	---	-------------	------------------------	--	-------------

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

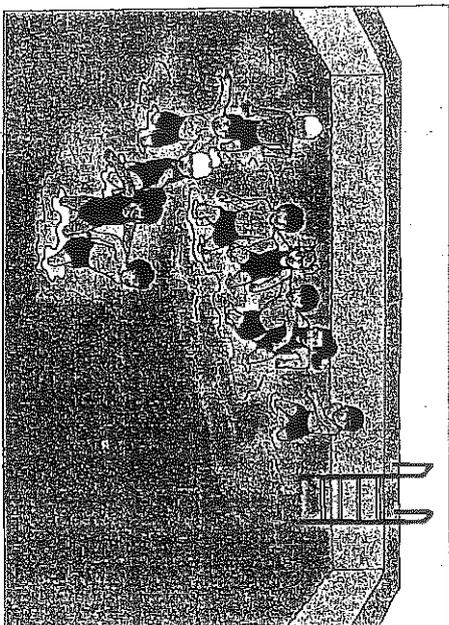
El agua a nivel de los muslos.
Se disponen los alumnos en hilera tomados de los hombros o de la cintura.
Se seleccionan 2 que serán los cazadores.



MATERIAL A UTILIZAR:
Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El juego consistirá en que el primero se deberá desplazar llevando al grupo tratando que el cazador no toque al último de su hilera, ya que el tocado por el cazador será atrapado pasando a ser ayudante del cazador.



Aspectos a considerar/variantes: Se arman dos equipos con 2 cazadores por equipo, sumando puntos por cada tocado. Si son muchos niños se arman 3 equipos.

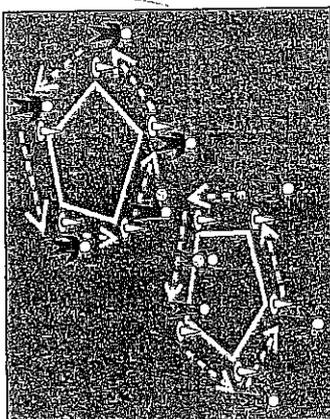
Nombre del juego:

CARRERA DE RELEVOS PENTAGONALES

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	J B/C C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓ ✓ ✓
-----------------------	---	---------------	------------------------	--	-------------

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos de 5 jugadores, se ubican uno en cada cono, formando un pentágono.

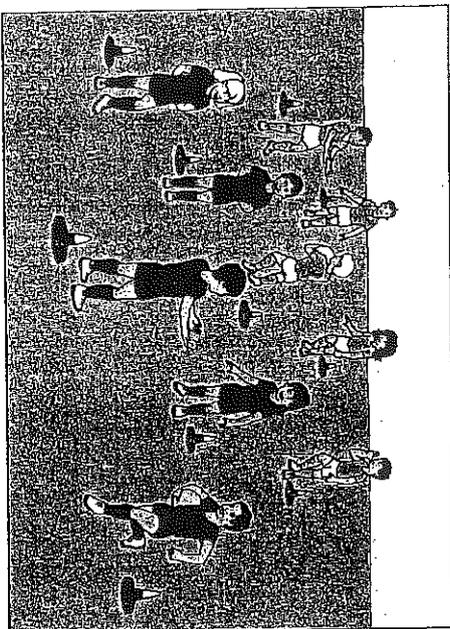


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota por equipo, tenis - softbol o similar.
Conos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El primer jugador sale a la señal, corriendo con la pelota hacia el segundo cono, entrega la pelota al segundo jugador, que se dirigirá hacia el tercer cono, dándole la pelota al tercer jugador. Así sucesivamente hasta que el equipo logra realizar dos vueltas al recorrido. Gana el equipo que lo realiza más rápidamente.



Aspectos a considerar/variantes: Si los grupos son numerosos y el espacio lo permite se arma más de un recorrido. Se puede pasar la pelota de base a base cambiando de lugar apenas el compañero recibió la pelota. Al rematar el recorrido, el último alumno lanzará la pelota al docente o a un blanco determinado, otorgando puntaje adicional, si aplica.

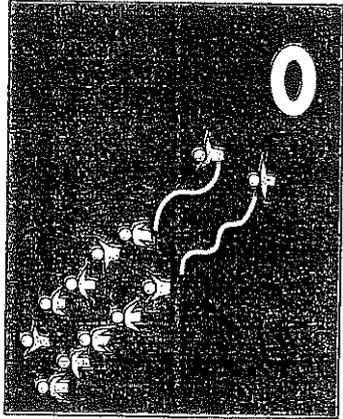
Nombre del juego:

2 PECES, PARA UNA CARNADA

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	H	
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.		
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

El agua a la altura de la cintura. Cantidad de niños indeterminada, formando parejas. Se coloca un flotador en medio de la pileta. Los alumnos se ubican en dos filas, numerados ambos equipos con un número igual y correlativo, enfrentados entre sí a una misma distancia del objeto a buscar.



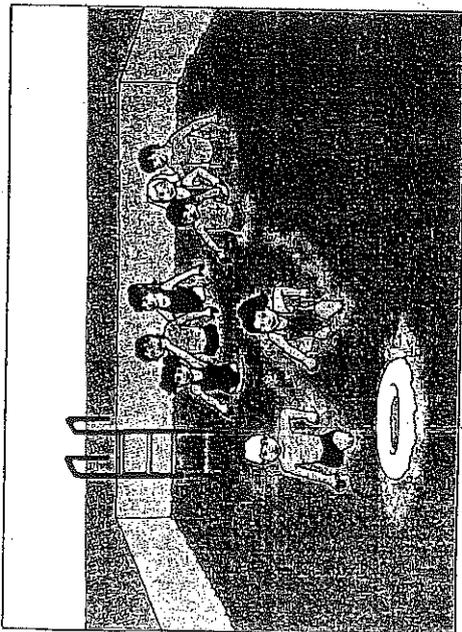
MATERIAL A UTILIZAR:

Un flotador, o pelota.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se cita un número. Los jugadores con ese número deben acercarse del flotador. Si el jugador lleva a su campo el flotador, marca un punto.

Se puede perseguir al adversario hasta su zona, pero cuando el elemento es tocado por un compañero (que no se desplazó de su refugio) anota el punto. Gana el equipo que marque más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: Citar varios números a la vez. Colocar otros objetos otorgando puntuación diferente a cada uno. El elemento puede ser lanzado por el docente en el momento que dice el o los números. Se debe aclarar que no se permite hundir al compañero.

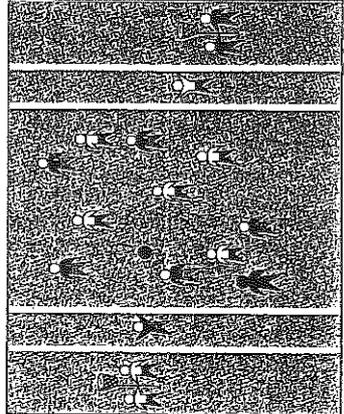
Nombre del juego:

CESTO CAMINANTE

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B	
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.		
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B/C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos de igual número de integrantes. Ambos equipos se distribuyen por toda la cancha. Uno de ellos, el que defiende, elige y nombra un guardián, que tiene la tarea de cuidar un aro que se movilita, pues está sostenido por dos compañeros del equipo que ataca. El arquero se ubica en una franja marcada delante de la línea final.



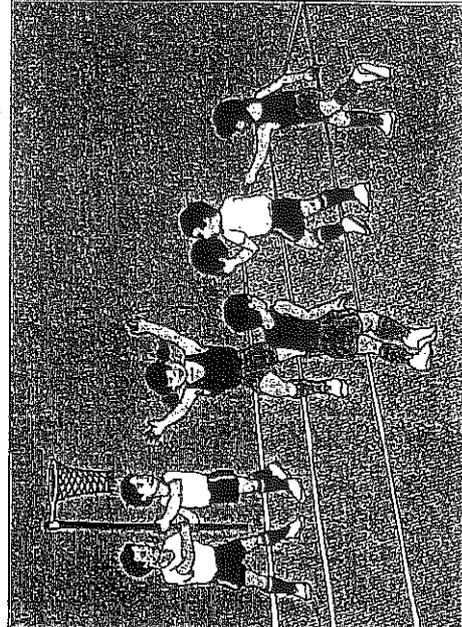
MATERIAL A UTILIZAR:

2 aros o similar y 1 pelota de basket.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Mediante pases sucesivos se trata de llevar la pelota a la zona del aro móvil para poder convertir el tanto. El guardián tratará de interceptar la pelota. El aro se desplazará para facilitar el juego de los compañeros que atacan. Si uno de los defensores invade la zona del arquero entonces hay tiro libre y el atacante ejecutará la pena, la cual tendrá lugar a 8 metros de distancia de la zona demarcada.

Si en cambio es el atacante quien invade el espacio del arquero, saca el arquero desde el lugar de la falta. Quien marque más tantos, gana.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden ir incorporando progresivamente aspectos técnicos del deporte. Se pueden otorgar puntos en contra por cada falta cometida.

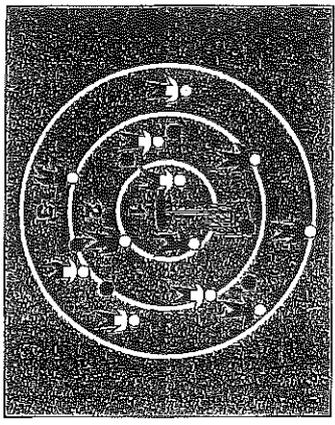
Nombre del juego:

LOS CÍRCULOS CONCÉNTRICOS

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
			C	B

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se coloca el aro en el centro y se demarcan tres círculos concéntricos. Se forman equipos y se distribuyen los jugadores tal como aparece en el gráfico.

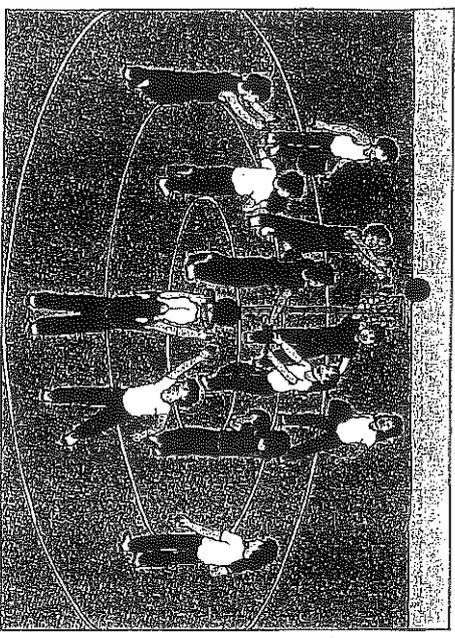


MATERIAL A UTILIZAR:

1 aro de cestobol.
6 pelotas de cestobol.
Tiza.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los jugadores que se encuentran en las zonas 2 y 3 tendrán que estar en actitud de búsqueda de recepción de pelota; el puntaje de cada tanto corresponderá al número de zona desde donde se lanzó.
Los jugadores del área 1 recogerán las pelotas lanzadas y se las pasarán a sus compañeros de equipo para que lancen. Gana quien obtenga más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: Se ampliarán las zonas y podrán disputarse las pelotas. Se agregarán progresivamente mas pelotas.

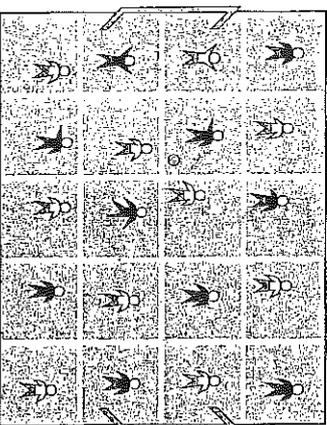
Nombre del juego:

FUTBOLITO

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
			D	A/B

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se demarcan cuadradas dentro del sector de juego, pudiéndose calcular la cantidad de cuadrados de acuerdo a la cantidad de chicos.

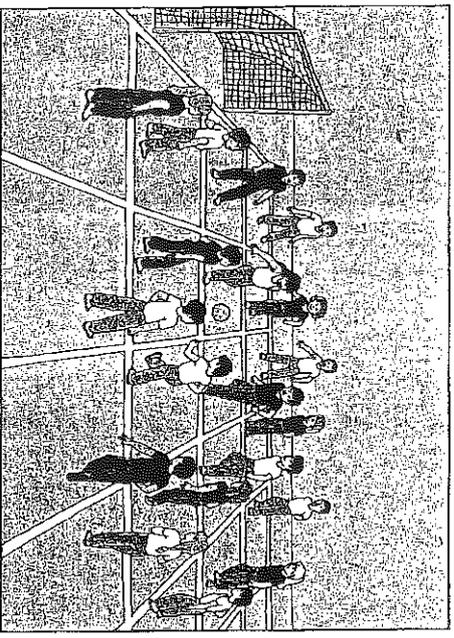


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota.
2 arcos.
Tiza.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se inicia el partido pasando la pelota al compañero hasta llegar lo más cerca posible del arco contrario y tratar de hacer el gol. Se anota un punto cada vez que la pelota atraviesa el arco. El equipo defensor puede parar los pases, adueñarse de la pelota y convertirse en equipo atacante, pero sin abandonar su sector. Luego de cada gol, los equipos roban sus posiciones para que todos los jugadores vivencien los distintos puestos.
Gana quien en un tiempo determinado logre hacer más goles.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede permitir que los chicos de los cuadrados limítrofes de distintos equipos se disputen la pelota. Es un juego interesante para probar a los jugadores en los distintos puestos y que los puestos fillos roten.

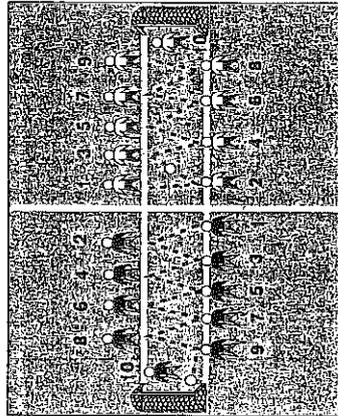
Nombre del juego:

EL CALLEJÓN

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	D B C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
-----------------------	---	-------------	------------------------	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcarán dos líneas en el piso a 7 m de distancia. Se forman con los chicos dos equipos, cada uno con una pelota. Cada equipo se divide en 2 grupos, con 1 arquero cada uno. Cada grupo se ubica sobre un lado de la línea enfrentando a sus compañeros. Se numera un grupo con números pares y el otro con Impares.

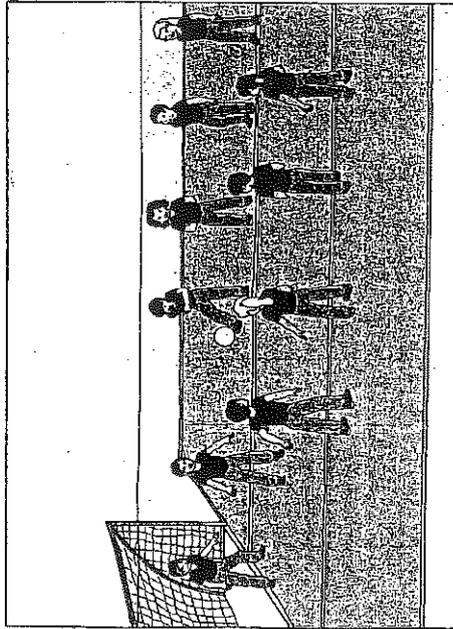


MATERIAL A UTILIZAR:

- 2 pelotas de fútbol.
- 1 tiza.
- Aros o conos para marcarlos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Al dar el profesor la señal, el jugador número 1 de ambos equipos le hace un pase de pie al 2 y así sucesivamente hasta llegar al último, quien tendrá que patear al arco tratando de convertir el gol.
Gana el equipo que sume más goles. Irán rotando las posiciones a los efectos de que todos pateen.



Aspectos a considerar/variantes: Si son muchos chicos armar más grupos. Se pueden variar las formas de pasar (borde interno, externo, etc.) Se pueden aumentar o disminuir las distancias. Se puede pasar con la cabeza. Es conveniente marcar el número en el piso para que los chicos no se desplacen

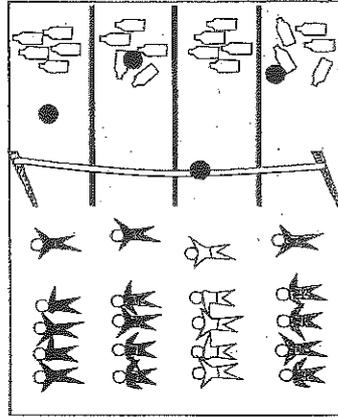
Nombre del juego:

CARRERA DE LA PUNTERÍA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	F B C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
-----------------------	---	-------------	------------------------	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en 3 ó 4 equipos, estarán ordenados en hilera (ver gráfico).
A unos 10 metros aproximadamente se colocará una soga a unos 2 metros de altura. Detrás de esta habrá objetos con distintos puntajes cada uno.

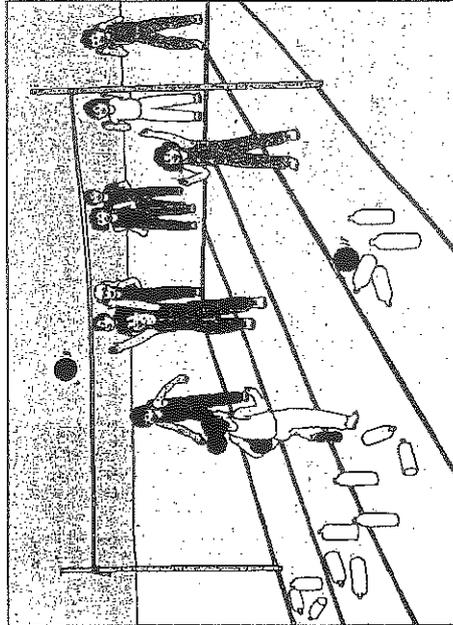


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota de handbol o similar por grupo.
- 1 soga.
- Objetos varios (conos - botellas plásticas, etc.) 4 por grupo.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden del profesor, saldrá el primero de cada equipo con la pelota en la mano (puede ir picando). Al llegar a la soga saltará y por sobre ésta lanzará la pelota, tratando de pegarle a alguno de los blancos. Después del tiro tomará la pelota y la entregará al próximo compañero.
En caso de voltear todos los blancos, se sumará puntaje extra. El equipo que suma más puntos gana.



Aspectos a considerar/variantes: Puede colocarse un arquero delante de los obstáculos. Se puede variar la altura de la soga. Se recomienda que al ir a buscar la pelota regresen por los costados de la zona de juego.

Nombre del juego:

2 PERROS EN EL HOCKEY

CLASIFICACIÓN:

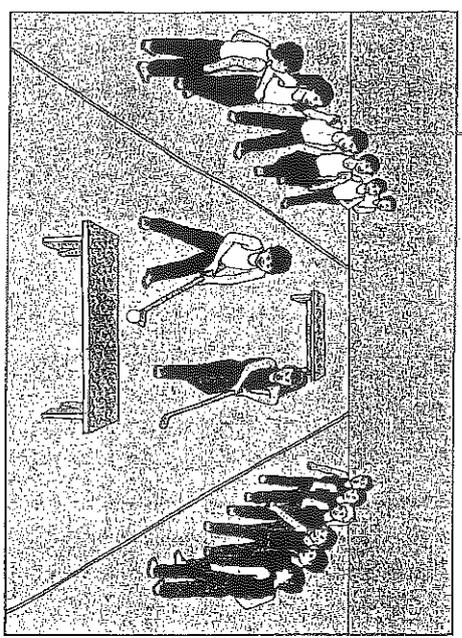
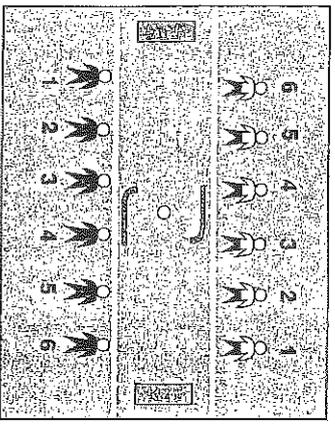
1. Juegos c/acciento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acciento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acciento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acciento en organización grupal y asignación de roles.

G	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.
C	2 ^{do} ciclo de 9 a 11 años.
C	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.

CICLO SUGERIDO:

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos. Cada uno se numera.
A cada equipo se le designa un arco (mesa o banco).



MATERIAL A UTILIZAR

- 2 bastones o palos de hockey.
- 1 pelota tenis o hockey.
- 2 bancos o mesas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Al decir el profesor un número, el que corresponde a cada grupo sale, toma el bastón e intenta llevar la pelotita y hacer un gol en el arco contrario. Gana el equipo que obtiene más goles.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden nombrar más de 1 jugador por equipo. Puede quedar un arquero de cada equipo en cada arco. Se pueden sustituir las pelotas por pelotas de hockey, las pelotas por bochas y agrandar los arcos.

Nombre del juego:

LOS ARQUITECTOS ACUÁTICOS

CLASIFICACIÓN:

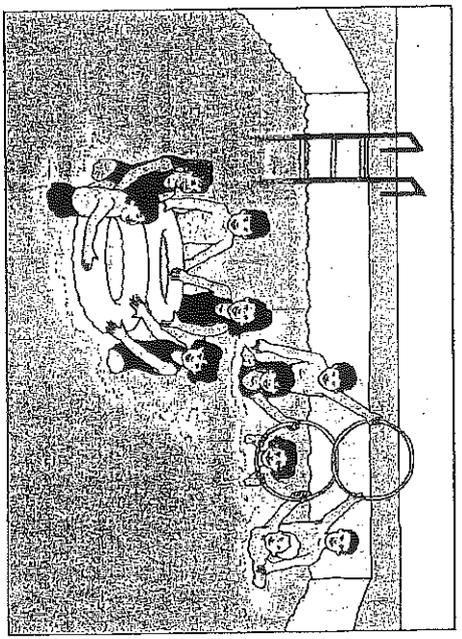
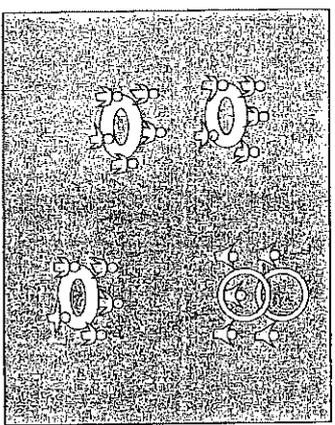
1. Juegos c/acciento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acciento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acciento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acciento en organización grupal y asignación de roles.

H	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.
A/B	2 ^{do} ciclo de 9 a 11 años.
C	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.

CICLO SUGERIDO:

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos de 5 jugadores cada uno.
El agua debe llegar a la altura de la cintura de los jugadores.



MATERIAL A UTILIZAR

- Aros. Flotadores.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

A la orden del profesor, cada equipo tratará de formar la figura que éste mencione:
Un árbol, el 8, la w invertida, etc.
gana el primero que lo logra. Debiendo intervenir todos los integrantes del grupo.

Aspectos a considerar/variantes: Se le entregará material variado en igual cantidad a cada equipo.
La figura deberá desplazarse.

Nombre del juego:

EL MATA-SOFTBOL

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

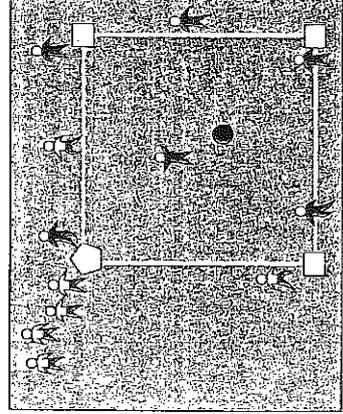
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

J B/C
C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marca un cuadrado, y se ubica en cada vértice una base. Se divide al grupo en dos equipos de igual número de jugadores. Previo sorteo, uno de los equipos se distribuye en el campo en tarea defensiva. El otro, en hilera fuera del mismo.

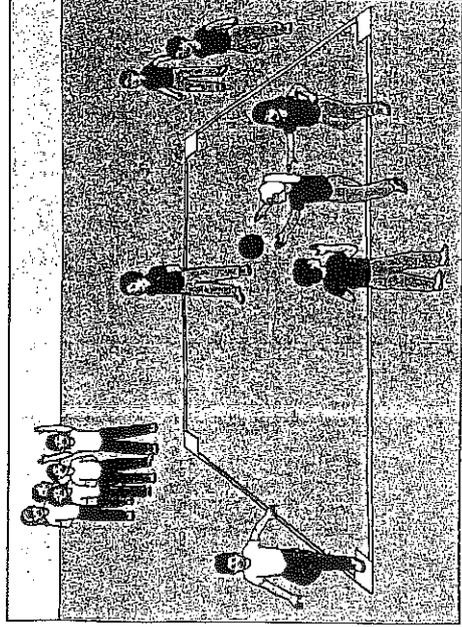


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de goma pequeña o similar a una de tenis.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la voz de iniciación, el primer jugador de cada equipo fuera del campo, arroja la pelota con tiro de costado de modo tal que no sea tomada al aire, sin pique, por ninguno de los contrarios. De inmediato inicia la carrera, pisando las cuatro bases, una detrás de otra. Los jugadores que están en el campo tratan de apoderarse de la pelota y arrojarla al cuerpo del corredor, de la cintura para abajo. Si lo consiguen, éste queda eliminado; de lo contrario se otorga un punto para su equipo. Los jugadores deberán hacerse pases entre sí, no pudiendo retener la pelota más de 3 segundos. A los tres eliminados cambian las posiciones. Gana el equipo que tiene más entradas (vueltas completas).



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden ir agregando paulatinamente aspectos reglamentarios y cambiar la pelota por una de tenis.

Nombre del juego:

A CORRER LAS BASES

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

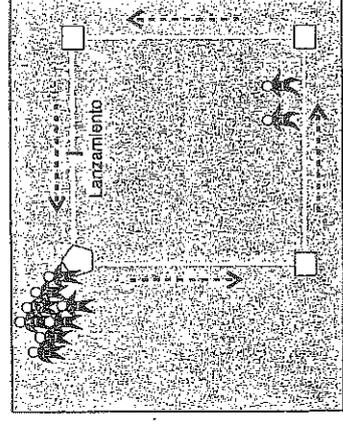
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

J B/C
C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los equipos se formarán en hileras al costado de la placa de home. Se dibujará un cuadrado, con las bases y una línea de lanzamiento. (Ver gráfico)

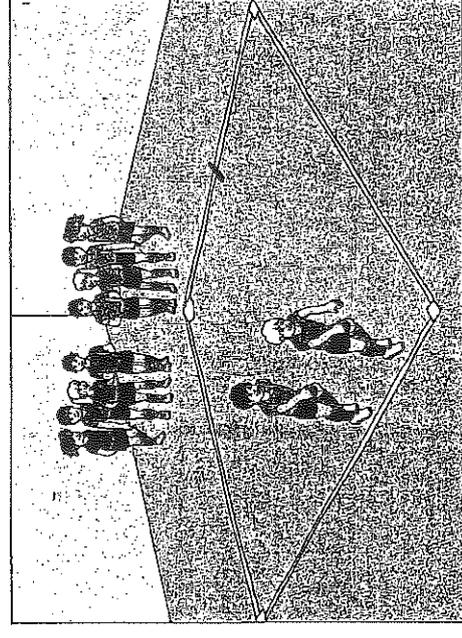


MATERIAL A UTILIZAR:

Bases y home o fijas. 2 pelotas de tenis.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la voz de iniciación, los primeros miembros de cada equipo con una pelota de tenis en la mano correrán pisando las cuatro bases en sentido contrario a las agujas del reloj. Al llegar a la línea de lanzamiento, deberán en carrera pasar la pelota al segundo, que reiniciará la acción y así sucesivamente. Se disputa por tiempos. Gana quien llega primero.



Aspectos a considerar/variantes: Si la pelota es lanzada mal, el receptor deberá buscarla. Se divide al grupo en dos equipos, uno distribuido en el campo, el otro en hilera, al costado de la placa de home. A la voz de iniciación, el 1º de la hilera efectúa una carrera de bases, mientras los del otro equipo que están en el campo, realizan pases de base a base. El corredor, una vez llegado al lugar de partida, da la salida al 2º. Se cuentan vueltas completas. Gana el equipo que da más vueltas.

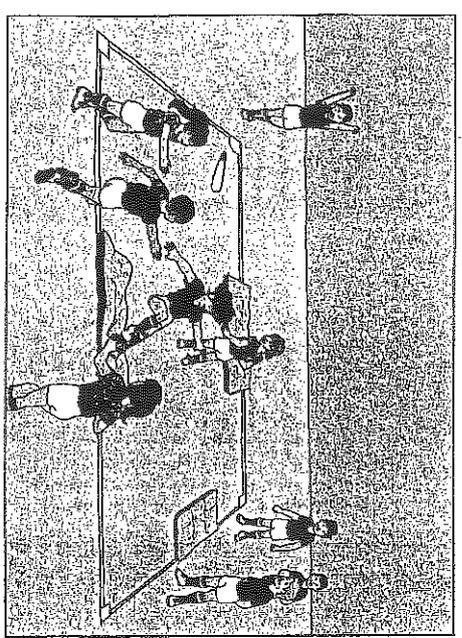
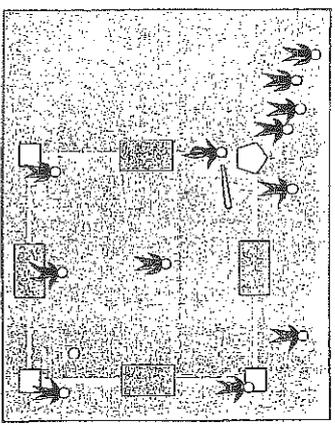
Nombre del juego:

LAS CASAS

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	J	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	A/B	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos, uno de defensa y otro de ataque.
El equipo de ataque se coloca en una hilerá detrás de homi.
El equipo de defensa se distribuye por todo el diámetro.
Se coloca entre cada base una colchoneta que será la casa, además de cada base.



MATERIAL A UTILIZAR:

Pelota de tenis y tres colchonetas.
1 bate o similar.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

El lanzador arroja la pelota y el jugador en ataque trata de pegarle. Si lo logra, corre a tirarse sobre la colchoneta, mientras el equipo en el campo trata de matar al corredor antes que llegue a la casa.

Aspectos a considerar/variantes: Paulatinamente se quitan las colchonetas.

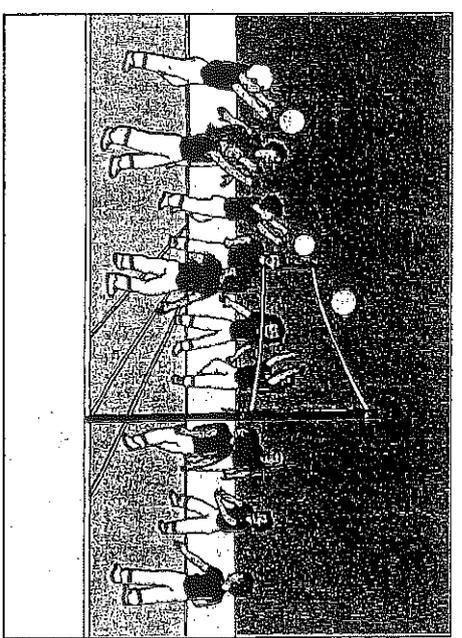
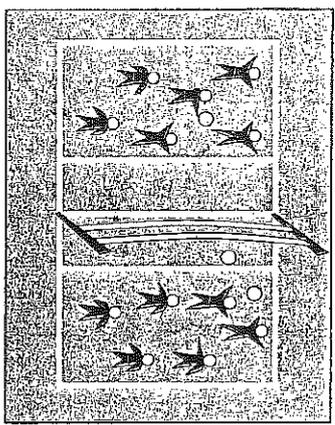
Nombre del juego:

PELOTEO

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	R	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	A	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se demarca en el patio un espacio de aproximadamente 10 x 20 m. Luego, a cada lado de la red, una línea a 1 m de distancia de la misma, llamada zona roja.
Los jugadores se dividen en dos equipos y se distribuyen por el espacio que les corresponde.



MATERIAL A UTILIZAR:

Una red de voley.
Tres pelotas de voley.
Tizas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Uno de los equipos inicia el juego.
Se trata de lanzar las pelotas al campo contrario. Quienas la reciben bien que devuelvas hacia el otro lado.
El equipo contrario se anota un punto cuando un jugador tarda más de tres segundos en devolverla, da más de un paso con la pelota en la mano, pisa la zona roja, lanza la pelota fuera del área del contrario o al hacerlo, la pelota toca la red o bien, no pasa, no recibe adecuadamente la pelota y ésta cae al piso.

Aspectos a considerar/variantes: Aumento de la cantidad de pelotas. Aumento de la zona roja o agrega otra. Se pueden agregar variantes, en forma progresiva, llegando a trabajar con los aspectos técnicos que necesite profundizar el grupo.

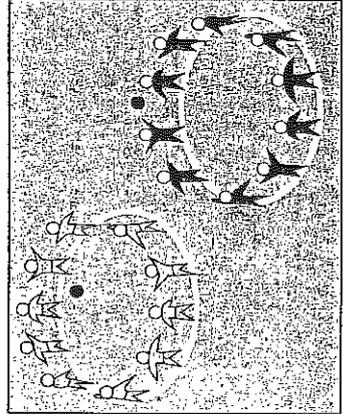
Nombre del juego:

LAS CALESITAS

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	K
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A/B B/C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcan en el piso dos círculos.
Se divide al grupo en dos equipos y se ubica cada uno de ellos sobre un círculo, manteniendo una distancia de aproximadamente 60 cm.

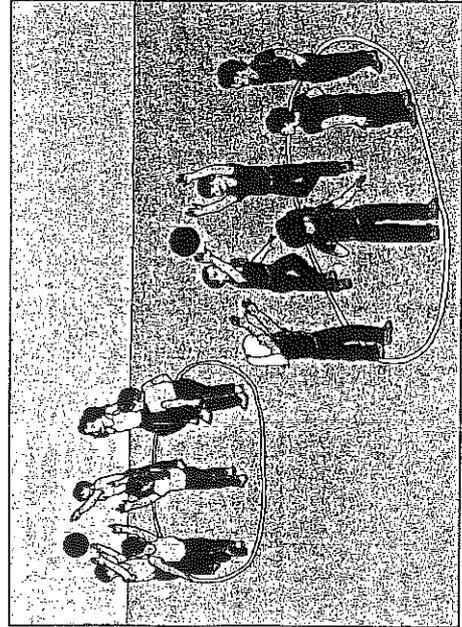


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 tira.
- 2 pelotas de voleib.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la señal del profesor, los alumnos lanzarán la pelota al aire y comenzarán a pegarle hacia arriba tratando de mantenerse dentro de los límites delimitados por el círculo.
Cuando la pelota se aleja del círculo o se cae al piso, el equipo contrario se anota un punto.
Gana el equipo que consiga obtener más puntos luego de un periodo indicado por el profesor.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden variar los golpes (de abajo). Puede aparecer un círculo central más pequeño donde un jugador del otro equipo trata de interceptar los pases.

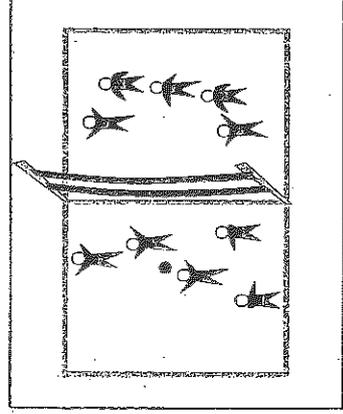
Nombre del juego:

CADENA DE PASES

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	K
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	A/B
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se colocará la red de manera que divida la cancha (la altura acorde al grupo).
Se divide al grupo en 2 equipos ubicándose uno de ellos a cada lado.

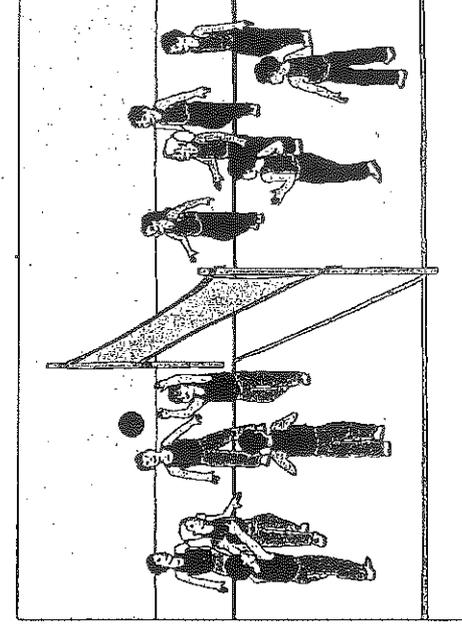


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota de voleib.
- 1 red o sogas elásticas.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la señal, un jugador de uno de los equipos le pasa la pelota por arriba de la red al otro. Al recibiría un jugador del otro equipo iniciará una cadena de pases, en la cual todos los jugadores de ese equipo tendrán que golpear la pelota al aire una sola vez.
Finalizada la cadena, se la pasarán sobre la red al equipo contrario.
Cada jugador que toca la pelota gana 1 punto para el equipo, así como también la realización del pase correcto al equipo contrario.
Cuando la pelota toca el piso, uno de los miembros de ese equipo saca desde el fondo para que reticde la cadena el equipo contrario.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden variar las pautas relativas a los pases. Se pueden agregar rotaciones. Se pueden agregar 2 pelotas.

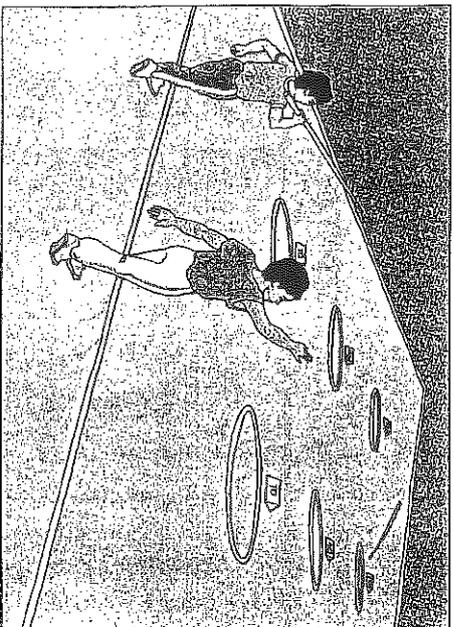
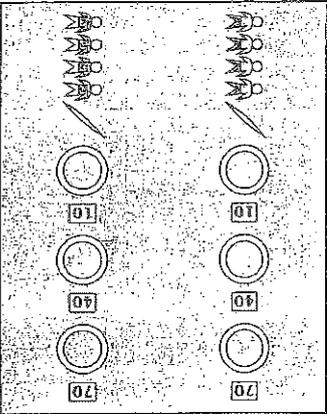
Nombre del juego:

DALE AL BLANCO

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	A	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A/B	2 ^o ciclo de 9 a 11 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide el grupo en equipos y se los forma en hileras.
Se colocarán en el campo arcos con diferentes puntajes. (Ver gráfico)



MATERIAL A UTILIZAR:

Jabalinas o cañas, todas con una punta metálica en un extremo.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la señal, el primero de cada equipo, uno a la vez, lanzará la jabalina tratando de que pegue en el arco, buscando que este sea de mayor puntaje.
Gana el equipo que mayor puntaje acumule al terminar de lanzar todos sus integrantes.

Aspectos a considerar/variantes:

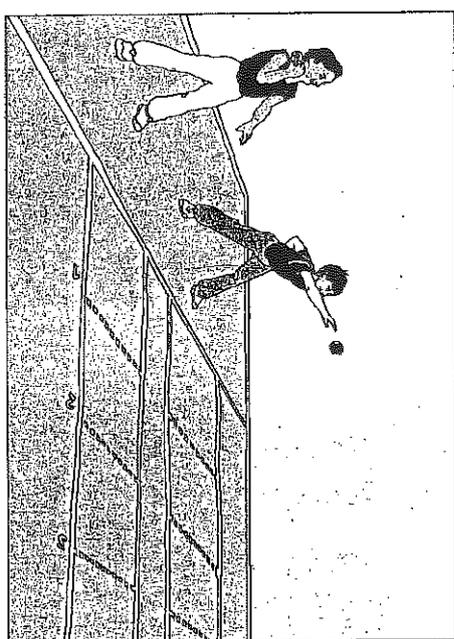
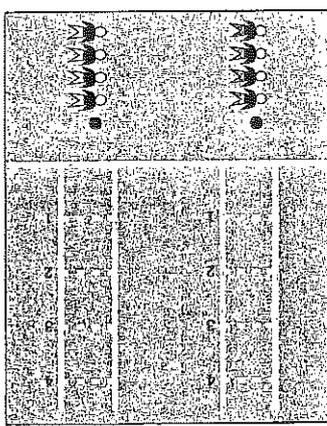
Nombre del juego:

CADA UNO SU CALLE

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	A	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A	2 ^o ciclo de 9 a 11 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	A	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Por equipos en hileras colocados detrás de una línea y frente a su pasillo (calle), graduado en metros.
El lugar debe ser apio (tierra o césped)



MATERIAL A UTILIZAR:

Pelota pesada o bola.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la señal, el primer alumno lanzará la pelota, tratando que caiga en el pasillo lo mas lejos posible.
Cada lanzamiento efectuado dentro del pasillo dará a su equipo puntos acorde a los metros conseguidos.
Gana el equipo que más puntos consiga.

Aspectos a considerar/variantes: Se propone tomar una pelota de handbol abierta y colocarle arena dentro de una bolsa de nylon resistente, luego cerrarla y cocer (el resto se colocará como uno lo necesite).

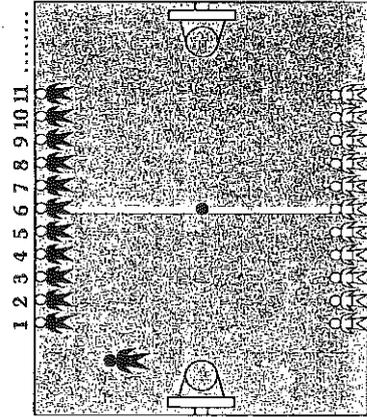
Nombre del juego:

DISPUTA NUMÉRICA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.	B C C
CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓ ✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos. Se ubican en fila sobre las líneas laterales de la cancha. Los jugadores de ambos equipos se numeran de 1 en 1. El profesor se colocará en el centro de la cancha con la pelota en sus manos.

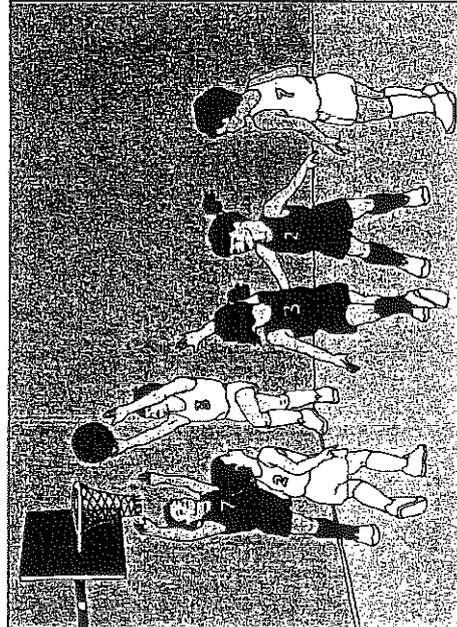


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de basquet.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Cuando diga 3 números por ejemplo: 2, 3, 7, los jugadores que posean esa numeración deberán salir corriendo en busca de la pelota. Cuando la alcancen, deberán jugar 3 contra 3, hasta que alguno de los 2 equipos consiga un doble, ganando así 1 punto para su equipo. Gana el equipo que obtenga más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede utilizar la misma estructura, pero modificando la técnica, sirviendo así para otros deportes, (ej. se ponen 2 arcos de fútbol debiendo los jugadores tratar de hacer el gol). Se puede aumentar o disminuir la cantidad de participantes por serie. Se debe estar atento a nombrar a todos los chicos, tratando además que en la numeración inicial los equipos sean pares (nivel de habilidad motora, aspectos físicos, etc.) La pelota puede ser arrojada por el docente, para evitar choques en el centro.

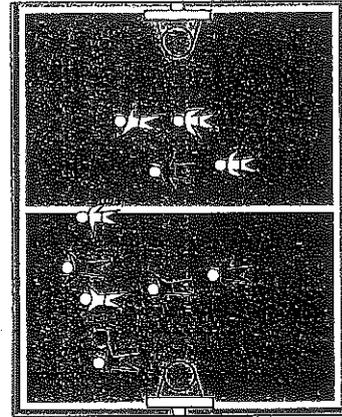
Nombre del juego:

LA DOCENA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.	B C C
CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓ ✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos. Se distribuyen los jugadores en una cancha de basquet o similar.



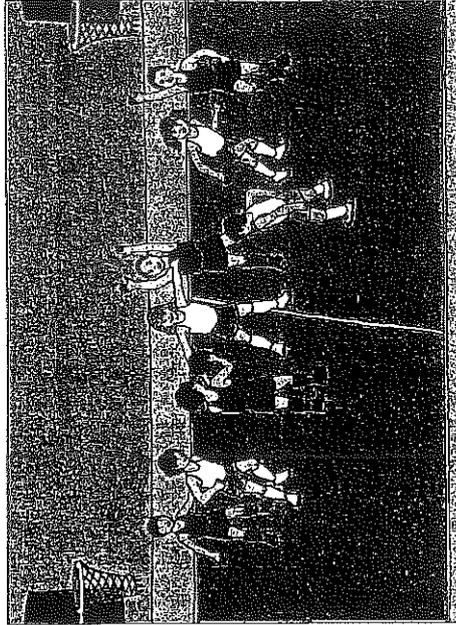
MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota de basquet, o handbol o similar por jugador.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Los equipos en posesión de la pelota toman la salida desde uno de los extremos del terreno y tratan de llevar la pelota hasta el otro extremo con 12 pases exactos, con lo cual se anotarán un punto.

Si el equipo en posesión de la pelota la pierde o comete una falta, el otro equipo tomará su posesión, recomenzando el juego desde el lado opuesto a su terreno. No se puede driblear, ni caminar con la pelota en la mano, ni recibir fuera de los límites del terreno. Gana el equipo que más puntos consiga.



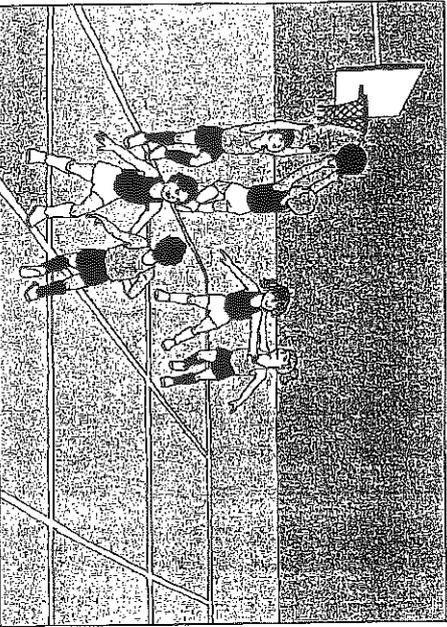
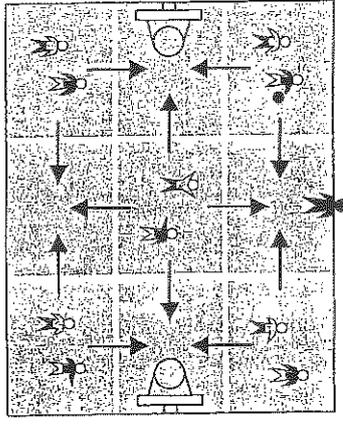
Aspectos a considerar/variantes: Se puede complejizar aun más la consigna inicial agregando pautas relativas a la circulación de la pelota por todos los miembros del equipo. Después del pase 12, el equipo queda habilitado para encestar, lo que otorga puntaje adicional.

Nombre del juego: LA ZONA

CLASIFICACION:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	A	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B/C	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.		3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

La cancha se divide en 9 zonas, tal como aparece en el gráfico. Se ubica un integrante de cada equipo en las zonas extremas y en la central, quedando libre las otras zonas. Los restantes jugadores se ubican a lo largo de las líneas laterales. Se inicia el juego con un salto en el círculo central. Los jugadores tienen que desplazarse dentro de su propia zona y en las 2 adyacentes que estarán libres.



MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de basquet.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

El juego consiste en convertir tantos pases consecutivos prestables. Los jugadores que están fuera del área determinada no pueden invadir el área de juego, pero participan cuando la pelota va afuera o bien como consecuencia de un pase de un compañero del mismo equipo.

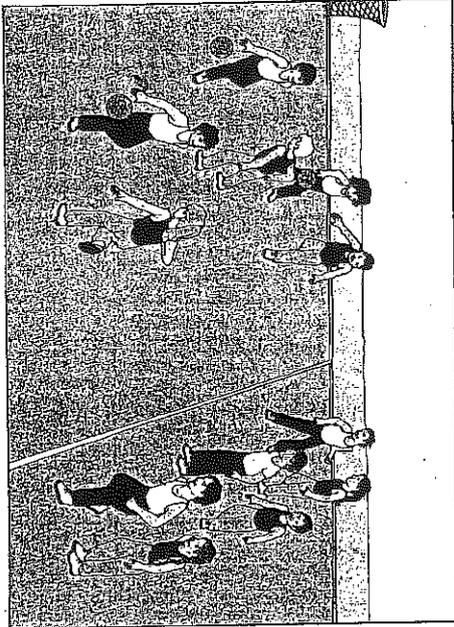
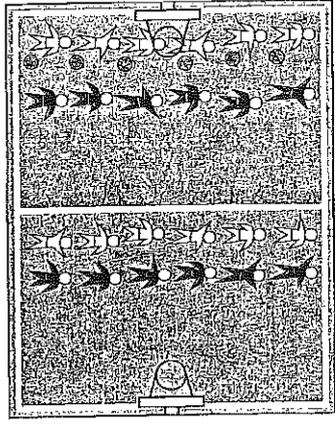
Aspectos a considerar/variantes: Este juego está especialmente preparado para que los chicos respalen su zona y defendan sus posiciones, progresivamente se puede ir agregando consignas, por ejemplo pueden pasar a otra zona, etc.

Nombre del juego: ATAQUE Y DEFENSA

CLASIFICACION:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	B	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B/C	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.		3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman dos equipos y se ubica la mitad de cada uno de ellos sobre la línea de fondo y la otra mitad sobre la línea media.



MATERIAL A UTILIZAR:

Pelotas de basquetball. 2 aros de basquetball.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

A la señal del profesor, los atacantes se dirigen hacia la mitad de la cancha haciendo drilling. Al alcanzar la meta, le pasan la pelota a uno de sus compañeros, el cual tiene que desplazarse hacia el aro y encestar. Si durante el primer trayecto, el defensor le robó la pelota al atacante, se invierten los roles y al llegar a mitad de cancha le pasa la pelota a alguno de sus compañeros que estaba actuando como defensor. Cada pelota encestrada equivale a 2 puntos. Luego de dos pasadas donde ambos equipos tienen la oportunidad de iniciar el juego atacando, se suman los puntos determinándose el ganador.

Aspectos a considerar/variantes: Agregar tercetos en lugar de díos.

99

Nombre del juego:

LOS CUATRO Y EL CESTO

CLASIFICACION:

1. Juegos c/acentio en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentio en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentio en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentio en organización grupal y asignación de roles.

C C C

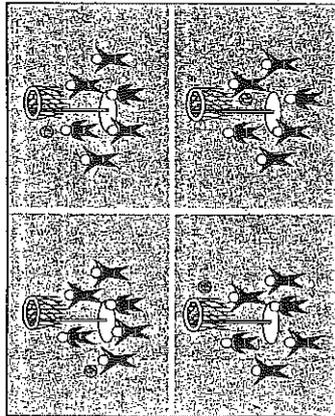
CICLO SUGERIDO:

- 1-º ciclo de 6 a 8 años.
- 2-º ciclo de 9 a 11 años.
- 3-º ciclo de 12 a 14 años.

✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide el patio en varios cuadradas de 4 x 4 con un aro de cestobol en el centro.
El grupo se dividirá en 2 equipos, cada uno de ellos determinará 1 sub-equipo para cada mini cancha.

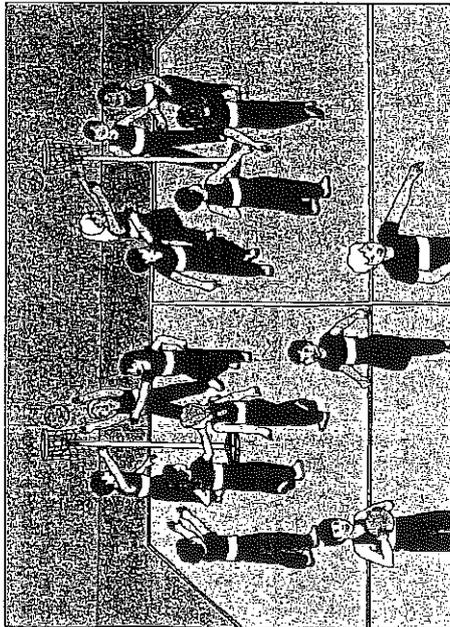


MATERIAL A UTILIZAR:

- Tizas.
Aros de cestobol.
1 pelota, cestobol o similar por cancha.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada equipo tratará de tomar posesión de la pelota y mediante pases lograr marcar el tanto.
Antes de tirar al cesto, deberán haber tocado la pelota todos los jugadores, si se pierde la pelota, se volverá a repetir la secuencia.
De acuerdo al nivel técnico del grupo se pueden ir progresivamente agregando consignas.
Se jugarán tiempos de 5 minutos.
1. equipo quedará fijo, el otro girará en sentido de las agujas del reloj, en cada tiempo.
Gana el equipo (suma de sub-equipos) que más tantos obtuvo en total.



Aspectos a considerar/variantes:

Nombre del juego:

JUEGAMOS AL 15

CLASIFICACION:

1. Juegos c/acentio en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentio en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentio en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentio en organización grupal y asignación de roles.

C B C

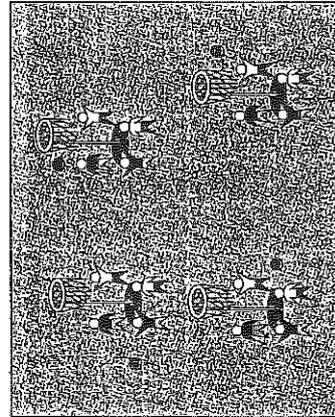
CICLO SUGERIDO:

- 1-º ciclo de 6 a 8 años.
- 2-º ciclo de 9 a 11 años.
- 3-º ciclo de 12 a 14 años.

✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se distribuirán los cestos en el patio. Se divide al grupo en 2 equipos, y se distribuirán 4 chicas por cesto (2 de cada equipo en cada cuarteto).
Se dibujará un círculo dejando el cesto dentro.

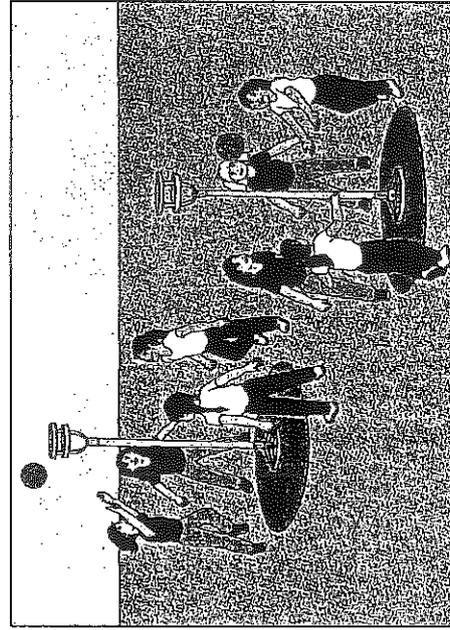


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota de cestobol cada 4 alumnas. Varios cestos o similar. Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Por sorteo 1 de las jugadoras lanzará. Si emboca, su compañera deberá tomar la pelota antes que toque el piso y tirar. Si embocan, continuarán. En caso de error, realiza la misma acción el otro dúo.
El equipo que primero llegue a 15 gana. Nunca pueden pisar dentro del círculo antes o después de agarrar la pelota. Se pueden sumar los tantos de todos los aros para determinar el ganador.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede estorbar antes del tiro. Se puede ampliar la zona neutra (círculo). Cuando una emboca, cualquiera puede tomar la pelota.

Nombre del juego:

AUTOPASE

CLASIFICACION:

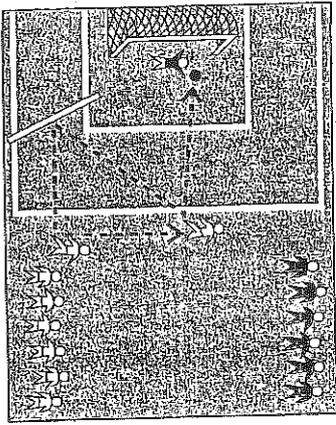
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

D	1º ciclo de 6 a 8 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
B	2º ciclo de 9 a 11 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
C	3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/>

CICLO SUGERIDO:

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

El frontón se colocará dentro del área penal, en diagonal. Se puede utilizar un balón de salto. Todos los jugadores forman una hilera, distribuidos en 2 equipos.

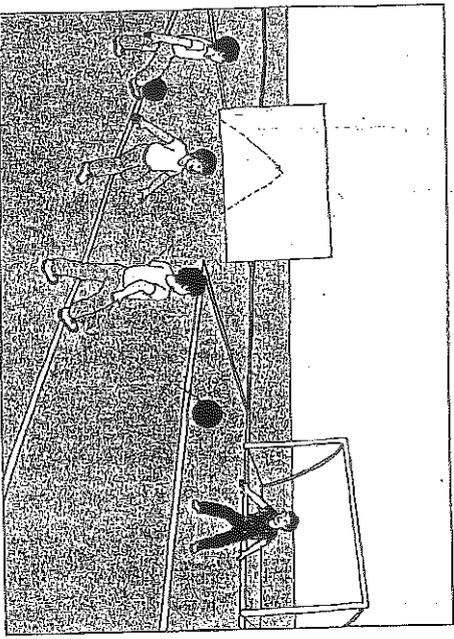


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1. pelota por cada 2, 6, 3 jugadores.
- 1 frontón o similar.

PREPARACION/ CONSIGNAS

El primer jugador llevará la pelota a lo largo de la línea del área penal, y la pateará fuerte y baja hacia el frontón. Seguirá corriendo y al recibir el rebote rematará directamente hacia el arco. No podrá patear dentro del área. El que patea vuelve a la hilera dejando su pelota al próximo en patear de su equipo sin pelota. Gana el equipo que convierte más tantos.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede sustituir al arquero con blancos móviles, con distinto puntaje y otros con puntos en contra. Se aconseja dividir los equipos en 4, para jugar 2 en cada arco. El profesor debe dar ritmo al juego, no permitir caminar. Se pueden variar las formas de pegarle a la pelota.

Nombre del juego:

MARCA PERSONAL

CLASIFICACION:

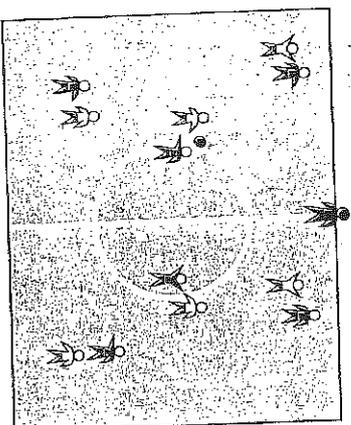
1. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
2. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
3. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
4. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

D	1º ciclo de 6 a 8 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
B/C	2º ciclo de 9 a 11 años.	<input checked="" type="checkbox"/>
C	3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/>

CICLO SUGERIDO:

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se divide al grupo en equipos de seis integrantes cada uno. Se marcan 3 círculos grandes en el patio.

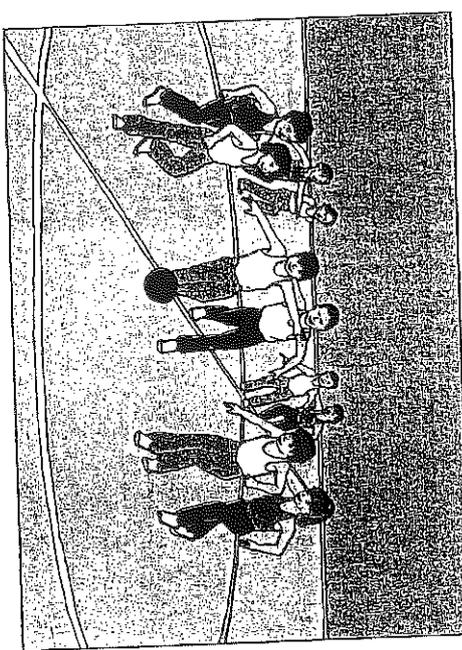


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1. pelota de goma o similar por chico.
- Tizas.

PREPARACION/ CONSIGNAS

Los chicos circularán por el patio trasladando una pelota con los pies. Cuando lo deseen, podrán ingresar al círculo, tratando de patear la pelota de un jugador del otro equipo, sin perderla suya. El que lo logra anota 1 punto para su equipo, si la pierde 1 en contra.



Aspectos a considerar/variantes: Se pauta la obligación de que todos los jugadores de no más de 2 por vez deban ingresar por lo menos 1 vez a cada círculo.

Nombre del juego:

TOQUE Y TOQUE

CLASIFICACIÓN:

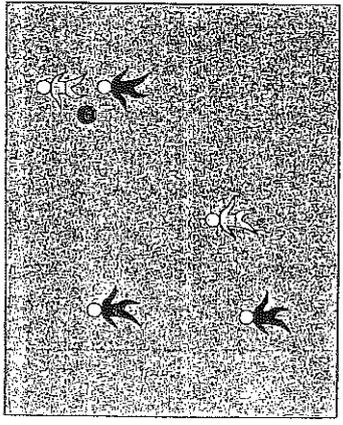
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

D C

CICLO SUGERIDO:
 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se juega en un espacio de 20 m x 30 m aproximadamente. Se formarán equipos de 5 jugadores cada uno. Un equipo en poder de la pelota estará integrado por 3 chicos. El que trata de tomarla por 2. Se convendrán previamente las pautas: 1 toque, 2 toques en forma libre, etc.

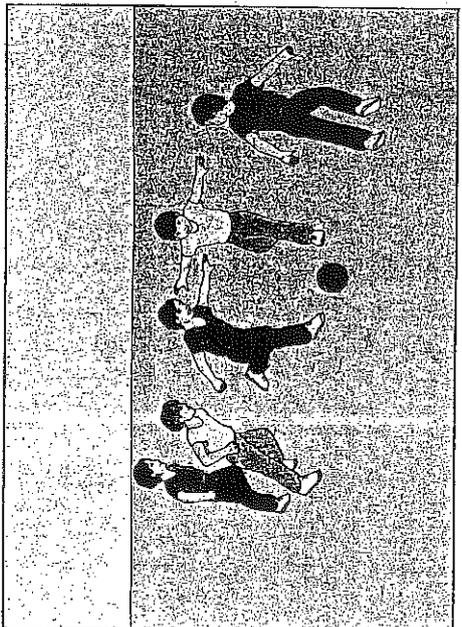


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota de fútbol cada 5 chicos.
- 1 arco o conos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El equipo de 2 chicos tratará de cortar las combinaciones que realizarán los otros 3 entre sí. Cuando uno de los que defienden se apodera de la pelota, pasan automáticamente a integrar el grupo de los 3 y el que perdió la pelota queda como interceptor.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede agregar un arco, y un arquero, cambiando el mismo por el chico que realiza el gol.

Nombre del juego:

FUTENIS

CLASIFICACIÓN:

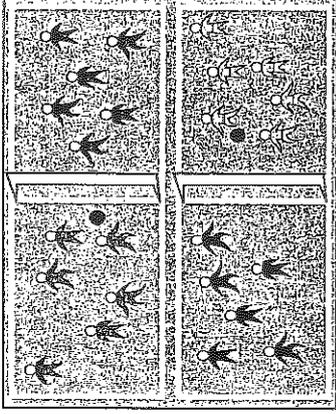
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

D B C

CICLO SUGERIDO:
 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se arma una cancha similar a la de tenis. El grupo se divide en equipos de 6 jugadores. De ser posible, armar 2 canchas.

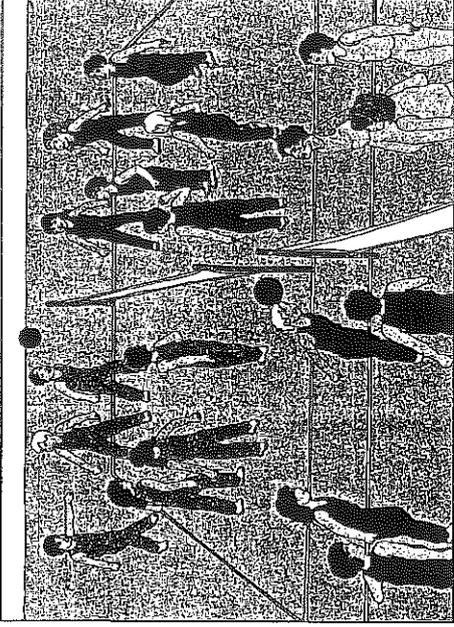


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 sogá o red.
- Tizas.
- 1 pelota por cancha.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El juego consiste en pasar la pelota al otro campo, mediante un toque con la cabeza, los pies, piernas u pecho. En cada campo se pueden dar un máximo de 3 toques. Se permitirá 1 sólo pique en cada jugada. El saque será con el pie, dejando caer la pelota para volea, (no desde el piso).



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden aumentar los piques en cada campo.

Nombre del juego:

TOQUE RÁPIDO

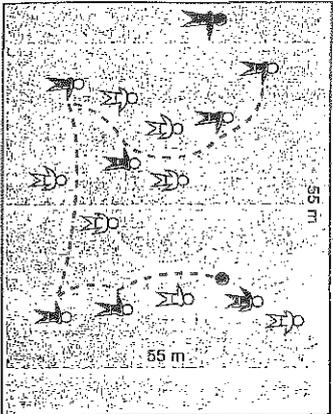
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas _____
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica _____
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles _____

	D	CICLO SUGERIDO:
	C	1º ciclo de 6 a 8 años.
	C	2º ciclo de 9 a 11 años.
	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
	C	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marca un campo cuadrangular de aproximadamente 55 m x 55 m con equipos de 7 jugadores cada uno, enfrentados entre sí con exigencias de 1 ó 2 toques a lo sumo.

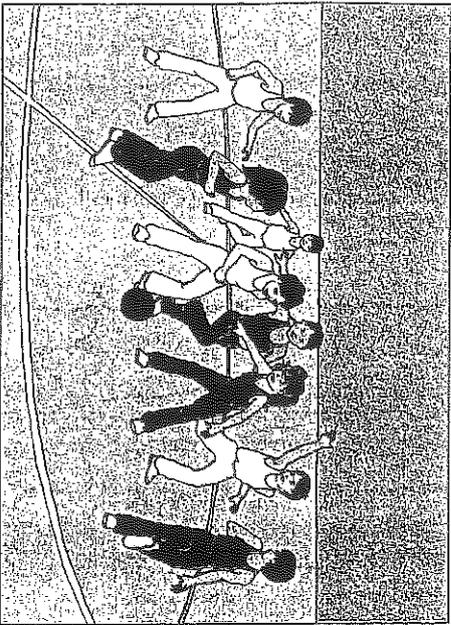


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pelota de fútbol.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El equipo que inicia el juego trata de mantener la posesión de la pelota mediante la rápida circulación de pases y continuo desplazamiento de sus jugadores, asegurando la recepción y la entrega de la pelota con desmarques y cambios sorpresivos de dirección. El grupo que pierde la pelota pasa a ser defensor e intenta recobrarla. El equipo que mantiene por más tiempo la pelota gana.



Aspectos a considerar/variantes: Se coloca un arco y después de determinada cantidad de pases, pueden patear al arco. No puede tocar la pelota dos veces seguidas un mismo jugador.

Nombre del juego:

LA TERNA FUTBOLERA

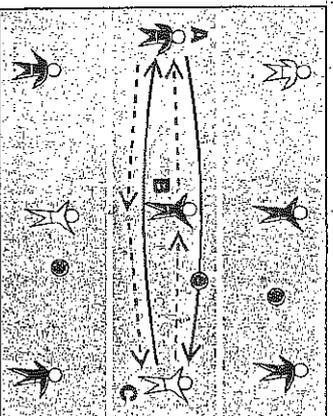
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas _____
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica _____
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles _____

	D	CICLO SUGERIDO:
	B/C	1º ciclo de 6 a 8 años.
	B	2º ciclo de 9 a 11 años.
	B	3º ciclo de 12 a 14 años.
	B	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos de 3 jugadores cada uno. Los 3 jugadores se pondrán en hilera a 5 m de distancia entre sí.

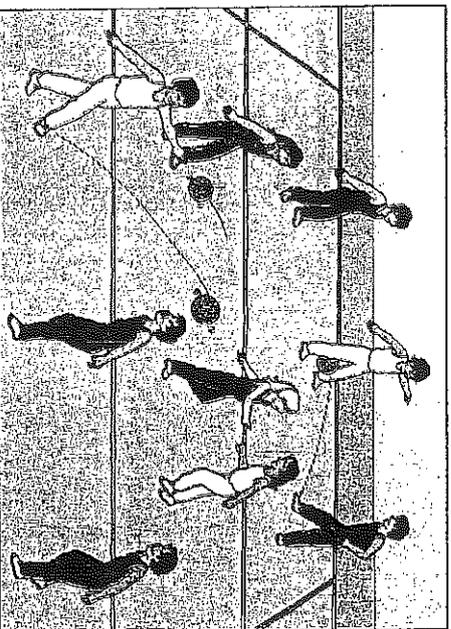


MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota de fútbol; o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los jugadores B y C estarán con la vista hacia "A". El jugador "A" hará llegar la pelota a "C", pasándole sobre "B" y ensuguida cambiará de lugar con "B". El jugador "C" recibirá la pelota y la hará pasar entre las piernas de "A", que estará ahora en el medio. Hasta "B" y cambiará de lugar con "A". Ahora jugará "B" sobre "C" hacia el jugador "A". Las posiciones se van cambiando se van cambiando. En la misma forma, se otorgará puntaje al tío que menos se equivoque.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden agregar o modificar aspectos técnicos, se recomienda este juego para trabajar con iniciados en el deporte.

LOS 3 FUTBOLEROS

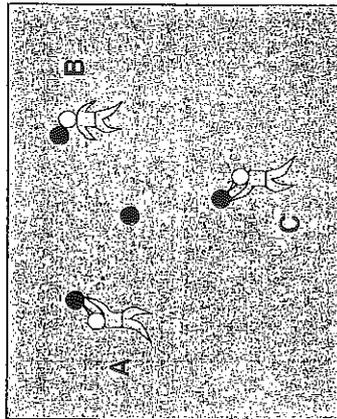
Nombre del juego:

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	_____	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	D	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B/C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	_____	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos de 3 jugadores cada uno. Pueden practicar varios equipos a la vez.

Se formará a los jugadores en un triángulo con una separación de 10 m. aproximadamente entre cada uno.

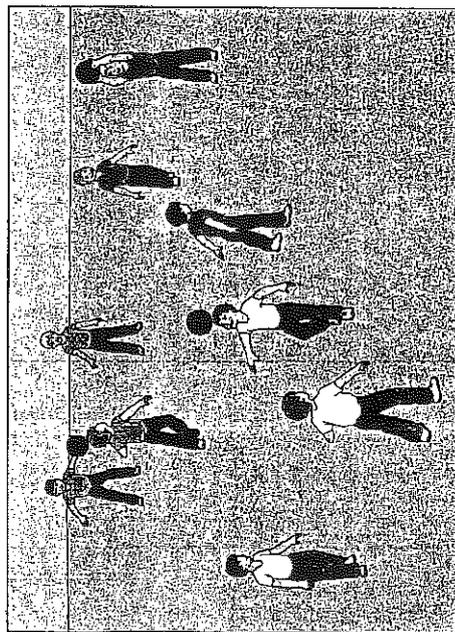


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota por equipo.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Con ambas manos el jugador A hace rebotar la pelota con fuerza. El jugador B saltando cabecea hacia C, quien recibe la pelota y con ambas manos la hace rebotar con fuerza hacia A. El jugador A cabecea saltando hacia B. Ahora es B quien lanza hacia C y éste cabecea hacia A. Gana el grupo que más tiempo tiene la pelota respetando las consignas.



Aspectos a considerar/variantes: Pueden hacer un recorrido prefijado y al llegar a una marca, cabecean al arco.

LA DUPLA GOLEADORA

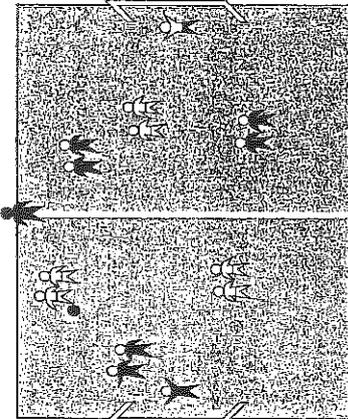
Nombre del juego:

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	_____	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	D	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	_____	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos, distribuidos en el campo en parejas o tercetos, tomados de las manos.

En los extremos de la cancha se colocan o marcan los arcos, definiéndolos por sus correspondientes arqueros.

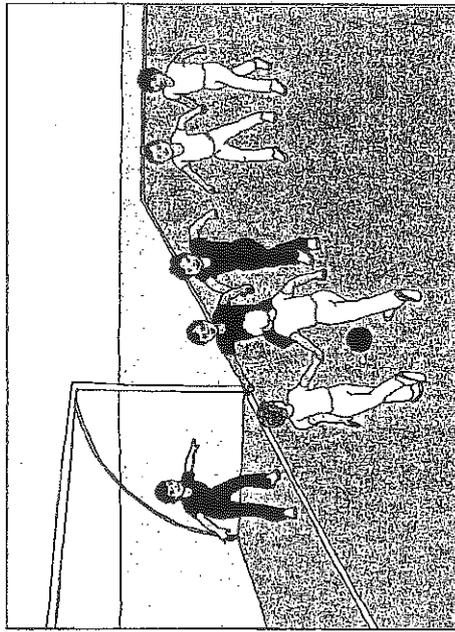


MATERIAL A UTILIZAR:

Pelota de fútbol, arcos, o conos.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

El juego consistirá en hacer goles en el arco contrario sin desarmar la formación. Gana el equipo que más goles realice en el tiempo de juego.



Aspectos a considerar/variantes: Pueden colocarse espalda con espalda, entrecruzando los brazos.

Nombre del juego:

MINI FÚTBOL

CLASIFICACIÓN:

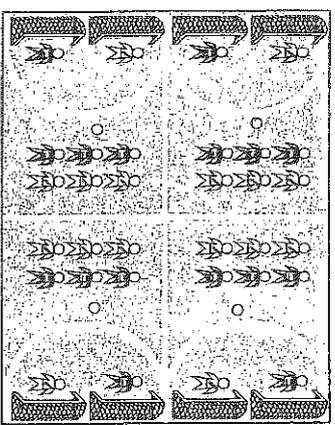
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

CICLO SUGERIDO:	D	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.
	C	2 ^{do} ciclo de 9 a 11 años.
	C	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide el campo de juego en cuatro canchas de igual tamaño. Cada una tendrá marcada un área para 2 arcos.

Se divide al grupo en 2 equipos, teniendo cada uno 4 sub-equipos (se recomendaría no más de 3 jugadores de campo por equipo y por cancha).



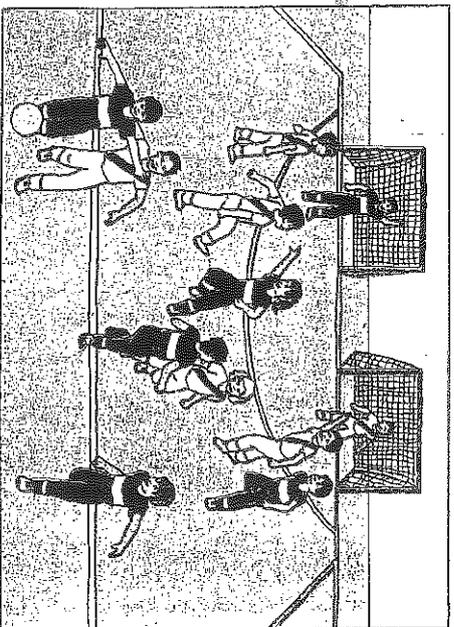
MATERIAL A UTILIZAR:

Palotas.
Arcos.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Dentro de cada cancha, los jugadores tratarán de hacer el gol en el arco de su rival. Si la pelota sale o la toma el arquero se reinicia el mini partido desde el centro.

Gana el equipo que suma más puntos en total con todos los subequipos.



Aspectos a considerar/variantes: Cada 5 minutos se rota 1 equipo hacia la derecha, llegando a jugar todos contra todos, sumando los goles de todos los mini partidos, no sabiendo así el resultado hasta el final.

Nombre del juego:

MINI HANDBOL

CLASIFICACIÓN:

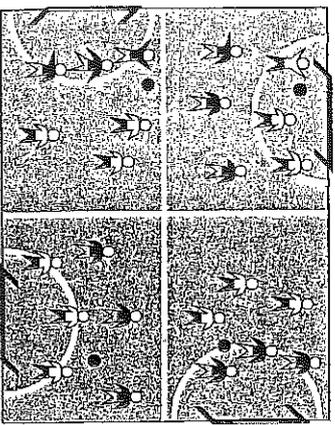
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

CICLO SUGERIDO:	F	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.
	C	2 ^{do} ciclo de 9 a 11 años.
	C	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos. El espacio de juego estará dividido en 4 con 1 arco cada uno. Los equipos deberán dividir a sus jugadores para que estén en cada mini cancha con igual número.

En cada cancha se marcará una área de 6 metros.

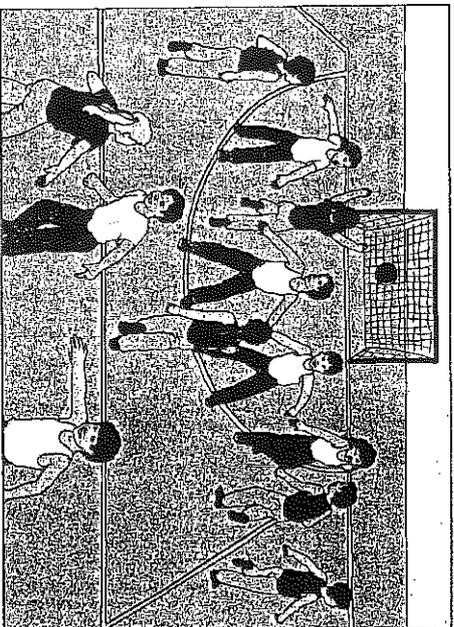


MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas.
1 arco por cancha, 1 pelota de handbol por cancha (estos últimos items solo para la variante)

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

El equipo que tenga el turno de defender, ubicará a sus jugadores sobre las líneas del área defensiva pudiendo realizar desplazamientos laterales sobre ella únicamente (nunca hacia adelante o hacia atrás). El otro equipo (atacante) partirá desde el extremo de la mini cancha intentando penetrar en la misma sin ser tocados. El que lo logra anota 1 punto, pudiendo volver si son tocados a la zona de partida e intentarlo nuevamente. Se jugarán 2 a 3 minutos, y se cambiarán los roles, la suma total de entradas determinan el equipo ganador.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede agregar una pelota, y se tratará de hacer el gol. Si el equipo tiene buen nivel técnico se agrega un arquero.

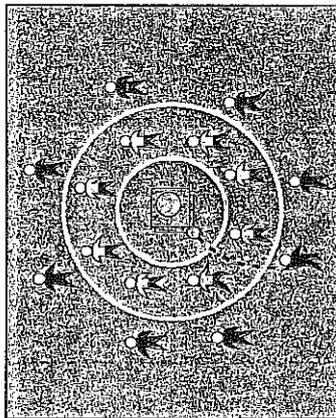
Nombre del juego:

DEFENSA CIRCULAR

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
F B C	✓ ✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se delimita un círculo y dentro se colocan dos cajas o cajón, 1 leta o similar arriba.
Se divide al grupo en 2 equipos: uno va a defensa y el otro al ataque.
El defensa deberá estar dentro de otro círculo mayor al central, marcado con otro color o líneas de puntos.

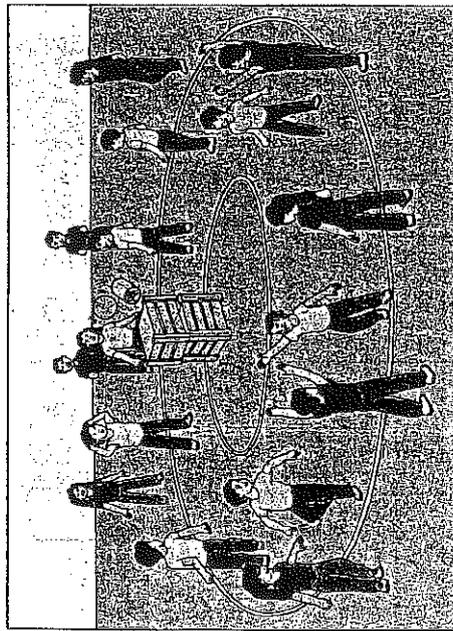


MATERIAL A UTILIZAR:

Cajones de frutas, Cajón salto, latas, 2 pelotas handball.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El otro equipo debe realizar pases y encontrar el espacio para tratar de acertar al blanco.
Ningún equipo puede invadir el círculo que no le corresponde. Cada equipo estará un tiempo en cada rol.
Gana el equipo que tenga más objetos volteados en el tiempo preestablecido.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden agregar 2 pelotas. Cambiar las latas por un arquero, que deberá girar, siendo su arco de doble lado, marcado con conos.

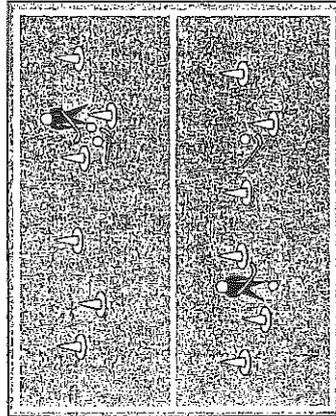
Nombre del juego:

HOCKEY EN RELEVOS

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
B/C C	✓ ✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos, que se ubicarán en dos hileras detrás de la partida. El recorrido a cumplir se armará acorde al nivel del grupo.

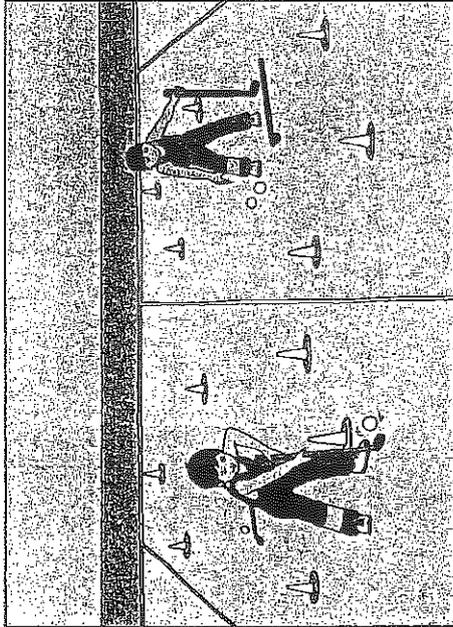


MATERIAL A UTILIZAR:

4 pelotas de tenis, hockey o similar.
2 palos de hockey o similar.
Conos o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

La carrera consiste en realizar un slalom entre los conos, avanzar hacia palos y la pelota, tomarlos y dejar los propios, pasar por detrás del cono final. Volver a buscar el palo y la pelota, y regresar a la meta pasando palo y pelota al próximo.
Gana el equipo que finalice primero el recorrido.



Aspectos a considerar/variantes: Al llegar al final del recorrido se marcará una línea desde la cual deberán pegarle a la pelota con el palo y embocar en una caja a determinada distancia, lo que dará puntaje adicional (acorde al grupo, tamaño de caja y distancia). En caso de ser muy numeroso el grupo es aconsejable armar varios recorridos.

Nombre del juego:

EMBOQUE EN EL AGUA

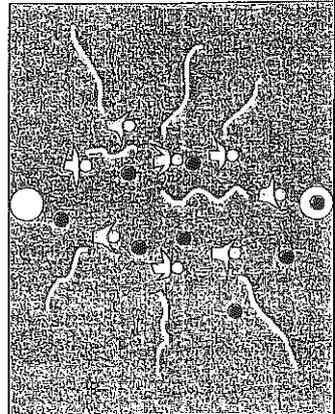
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

H	CICLO SUGERIDO:
C	1º ciclo de 6 a 8 años.
	2º ciclo de 9 a 11 años.
	3º ciclo de 12 a 14 años.
	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se realizará en la parte profunda de la piscina. Se divide al grupo en 2 equipos. Se coloca el recipiente para embocar de cada lado de la pila, para uno y otro equipo. Los alumnos parten del borde. El profesor en el centro del lugar de juego suelta las pelotitas.

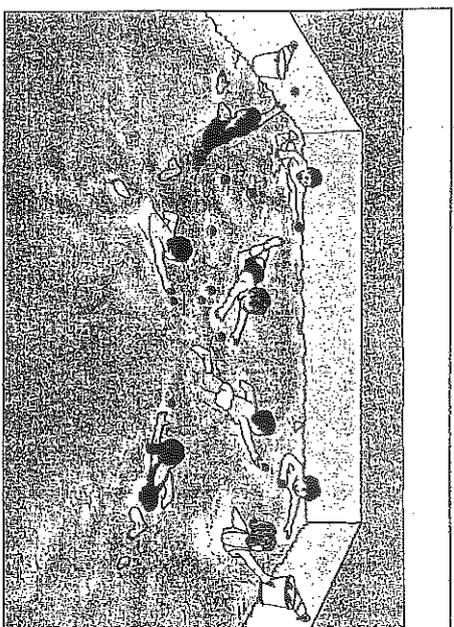


MATERIAL A UTILIZAR:

Pelotitas o similar (corchos) - Baldes o similar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Los alumnos deberán recoger la mayor cantidad posible de pelotitas para su equipo. Gana el que lo logre en el tiempo de juego estipulado.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden arrojar elementos que se sumerjan, debiendo los chicos buscarlos en el fondo y llevar los objetos de a uno a la canasta. Estos pueden tener un número pintado con el puntaje.

Nombre del juego:

LA DOCENA ACUÁTICA

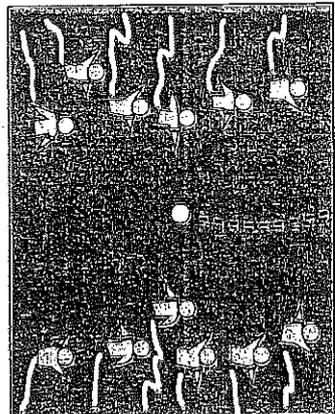
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

H	CICLO SUGERIDO:
B/C	1º ciclo de 6 a 8 años.
C	2º ciclo de 9 a 11 años.
	3º ciclo de 12 a 14 años.
	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en dos equipos, tratando en lo posible que tengan gorro o brazalete que los identifique. El agua no debe pasar la altura del pecho.

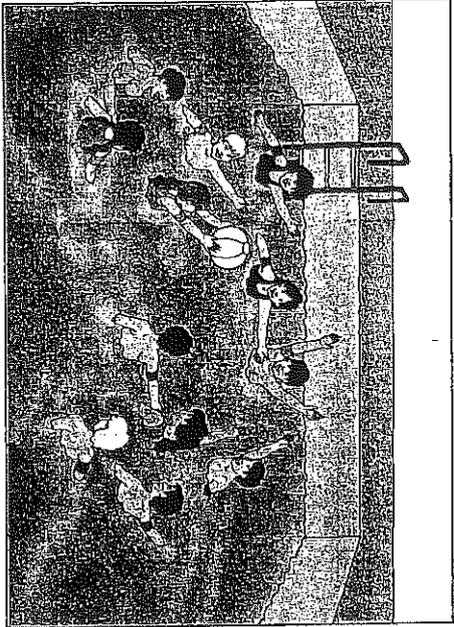


MATERIAL A UTILIZAR:

Gorros de agua o brazaletes. 1 pelota.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada equipo se colocará en un extremo del lugar habilitado para el juego. El profesor tirará la pelota en el medio. Cada equipo tratará de tomar la pelota y realizar 12 pases seguidos entre sus integrantes (no podrá recibir el mismo jugador 2 pases seguidos). Si lo logran habrán ganado. En caso de que el otro equipo tome la pelota, iniciará su cuenta y así sucesivamente hasta que algún equipo llegue a 12 pases seguidos. Una vez iniciado el juego podrán ocupar cualquier lugar en la pila.



Aspectos a considerar/variantes: Al recibir cada pase el jugador grita el número correspondiente. Se puede agregar 1 arco y bajar la cantidad de pases a 5, y luego tirar al arco.

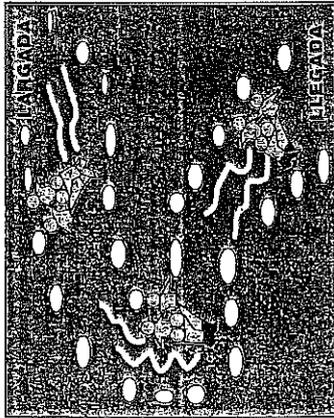
Nombre del juego

LOS CARROS ROMANOS ACUÁTICOS

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	H B/C C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años.
-----------------------	---	---------------	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman en cuartetos. Dos se ubicarán tomados de los hombros, el tercero detrás tomado de la cintura de los de adelante, el cuarto se montará a caballo sobre el tercero. Siempre dentro del agua. Se marcará un recorrido en el espacio a utilizar, con objetos que floten y un pequeño paso para que no se truenen a modo de boya, (parte baja de la piletta).

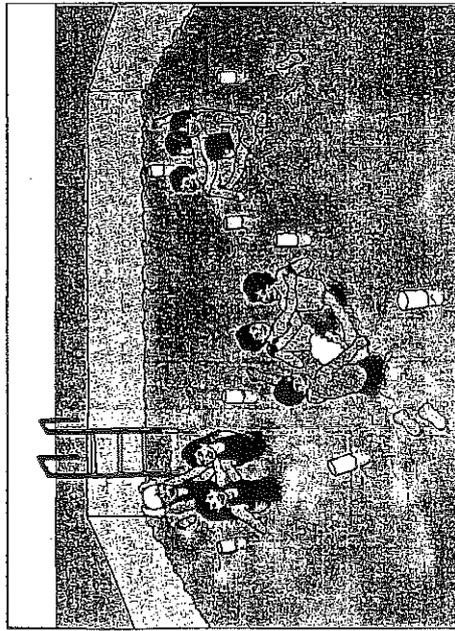


MATERIAL A UTILIZAR:

Boyas o similar (botellas plásticas atadas por el pico con una soga y un peso dentro del agua)
5 globos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden, los carros deberán realizar el recorrido en el menor tiempo posible sin que se caiga el jinete. Gana el equipo que llegue primero.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede agregar 1 globo a cada jinete este podrá ser reventado en el trayecto, si así sucediera debe regresar a la partida por otro globo. (puede ser reventado por los otros/jinetes).

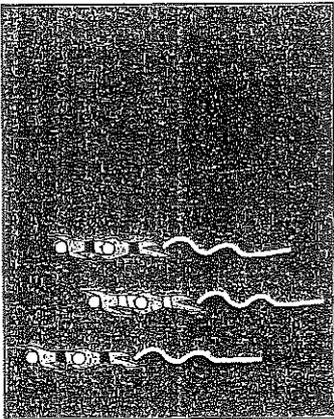
Nombre del juego

EL MONSTRUO DE MAR

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	H B/C C	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años.
-----------------------	---	---------------	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos en la parte menos profunda de la pileta mirando hacia las más profunda. Cada equipo se colocará en hilera por parejas. El jugador de atrás toma al primero por las piernas, y hace movimientos de piernas, el primero de brazos.

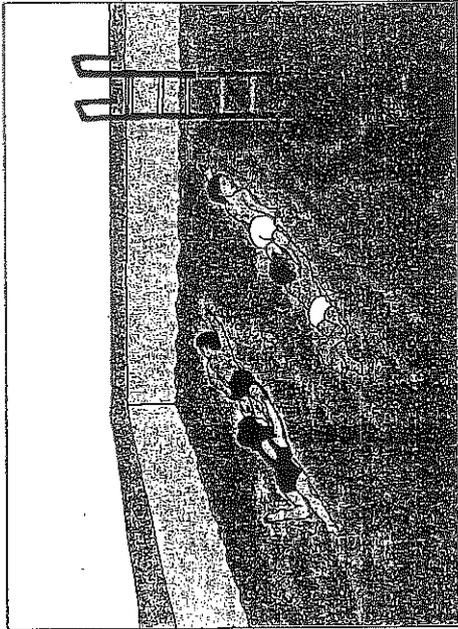


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Intentarán nadar de esta forma con soltura. Realizarán carreras de paqueñas distancias entre equipos de 2 jugadores. Por cada carrera ganada el equipo recibirá un punto. Gana el equipo que mayor cantidad de puntos acumule.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede agregar el transporte de algún objeto.

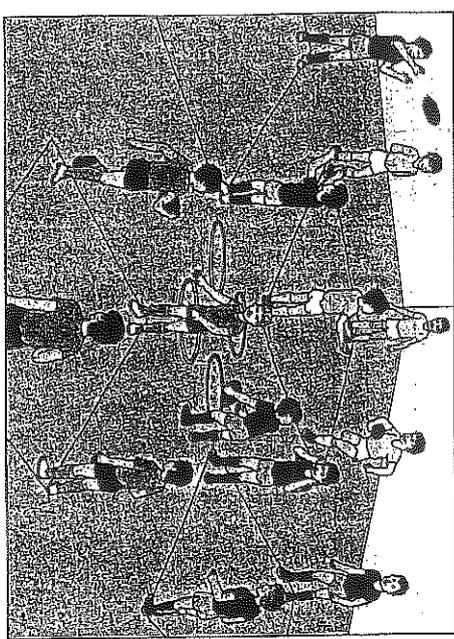
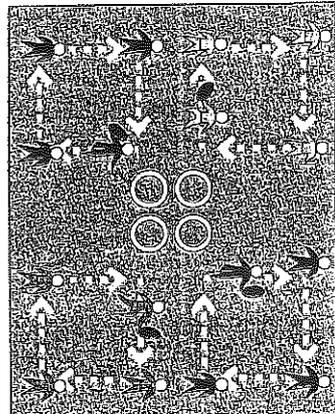
Nombre del juego:

EL CUADRADO Y LA OVALADA

CLASIFICACIÓN:	1	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
CLASIFICACIÓN:	B/C		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en varios equipos, luego se distribuyen los chicos en grupos de cuatro formando un cuadrado. Se les entrega una pelota a cada grupo.



MATERIAL A UTILIZAR:

1 pelota de rugby, cada cuatro chicos, 1 aro por cuadrado.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El objetivo del juego es hacer circular la pelota respetando las siguientes consignas:
De 1 a 2: correr con la pelota en mano y entregársela al compañero.
De 2 a 3: pase de costado y ocupación de la esquina en la cual estaba el número 3.
De 3 a 4: ídem 1 a 2.
De 4 a 1: ídem 2 a 3.
Tres circular 3 veces consecutivas, gana quien finalice en primer término, debiendo el último depositar la pelota en el centro (aro).

Aspectos a considerar/variantes: Se podrán armar equipos cada 2 cuadrados sumando puntos colectivamente. El profesor debe estar atento a que se respeten las técnicas planteadas.

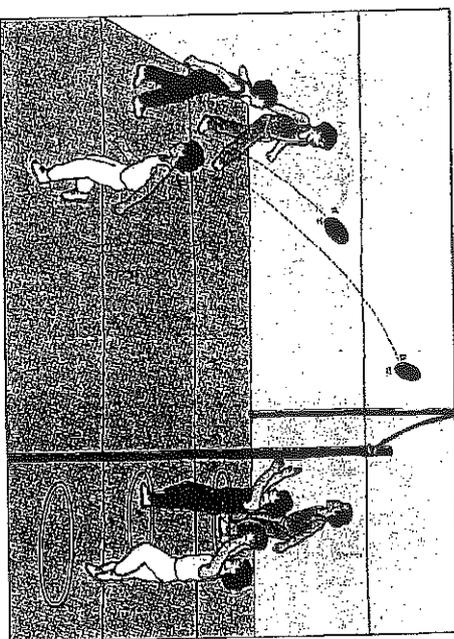
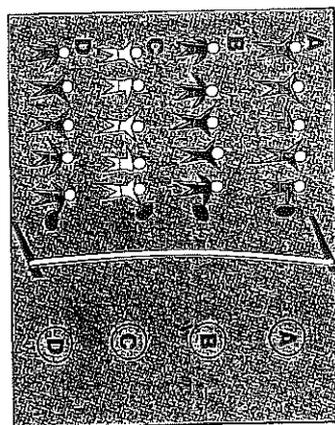
Nombre del juego:

EL PATEADOR

CLASIFICACIÓN:	1	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
CLASIFICACIÓN:	B/C		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se coloca la sogá a 3 m de altura. Se forman 4 equipos formados en hilera con 1 receptor del otro lado de la sogá, que estará dentro de 1 círculo dibujado en el piso.



MATERIAL A UTILIZAR:

1 sogá, 4 pelotas rugby, Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Al iniciarse el juego, los primeros chicos de los equipos que tienen la pelota en la mano, la colocan en el piso y la patean (pateo kick) por sobre la sogá. La pelota deberá ser tomada por el receptor sin salirse del círculo y devuelta al próximo pateador con un pase de mano (a distancia).
Quien ejecutó el pateo kick corre a ocupar el último lugar de la hilera y al que le recibí repite el movimiento descripto.
Gana el equipo que luego de haber participado todos sus miembros, finalice en primer término.
Cada pelota que sea tomada fuera del círculo tendrá puntuación en contra.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden variar las formas de patear la pelota.

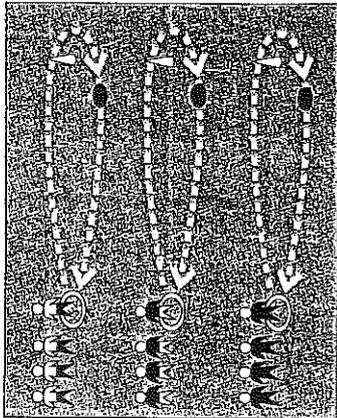
Nombre del juego:

CARRERA DE LA OVALADA

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	I	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman con los alumnos tres equipos, los cuales se ubican en hileras. Se coloca un cono a aproximadamente 10 m del primer jugador y se le entrega a este participante de la hilera, una pelota. El primero siempre está dentro de un arco.

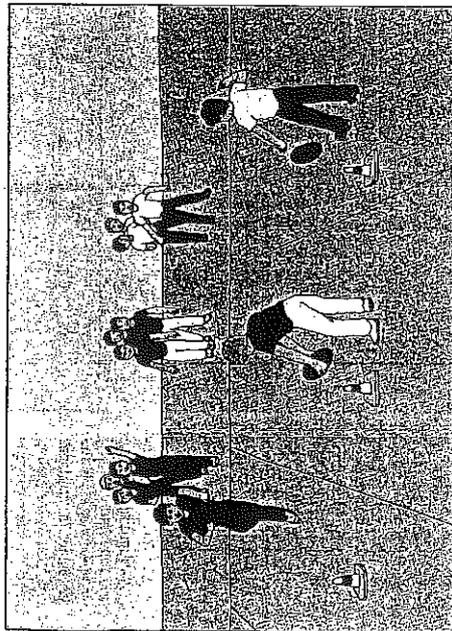


MATERIAL A UTILIZAR:

- 3 Pelotas.
- 3 Conos.
- 3 Arcos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Dada la indicación de inicio del juego, el primero de cada hilera sale corriendo en línea recta con la pelota debajo del brazo. Luego de pasar por detrás del cono, el jugador apoya la pelota en el piso y la pasa al que quedó solo en la hilera, éste sin salir de su lugar, se la devuelve pateando de la manera que quiera. Éste la toma, corre hasta la hilera dándole al que pateó, y se reinicia la serie. El equipo que termina primero reemplendo esta acción gana.



Aspectos a considerar/variantes: Prestar especial atención al desplazamiento. Prever el espacio especialmente por la dirección en la patada. Se pueden incorporar otros elementos técnicos.

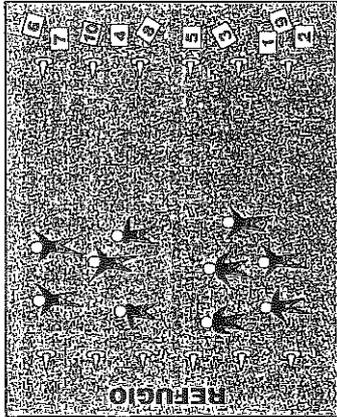
Nombre del juego:

EL TACKLEADOR NUMERADO

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	I	✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se delimitará un rectángulo con un refugio. En la otra punta del sector habrá cartones con números y 1 comodín. Los jugadores estarán divididos en 2 equipos.

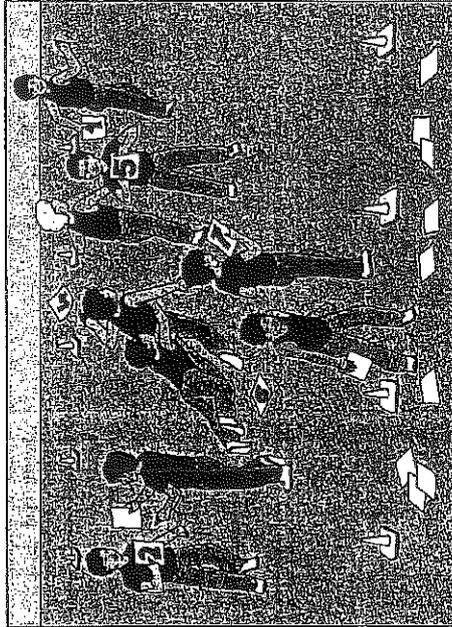


MATERIAL A UTILIZAR:

- Cartones con números.
- Conos para señalar.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada alumno, buscará un cartón y lo tomará mirando su número sin que lo vean los demás, a la orden del profesor. Cada chico buscará a otro jugador del equipo contrario y le mostrará su número. El que tenga el número más alto podrá taclear al otro antes que éste llegue al refugio. El comodín puede taclear al número más alto.



Aspectos a considerar/variantes: Se debe realizar este juego en pasto y luego que manejen los aspectos técnicos mínimos del tackle. Se debe realizar una práctica previa sin los cartones.

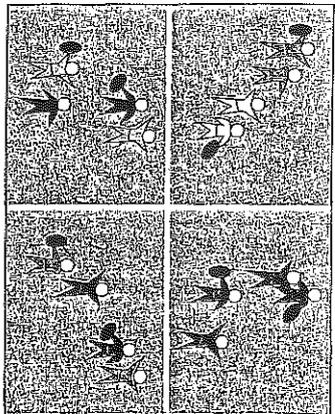
Nombre del juego:

DÚO PASADOR

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	I C C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	------------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

El grupo se divide en 2 equipos, a su vez en parejas, cada uno con una pelota.
El espacio se divide en mini canchas.

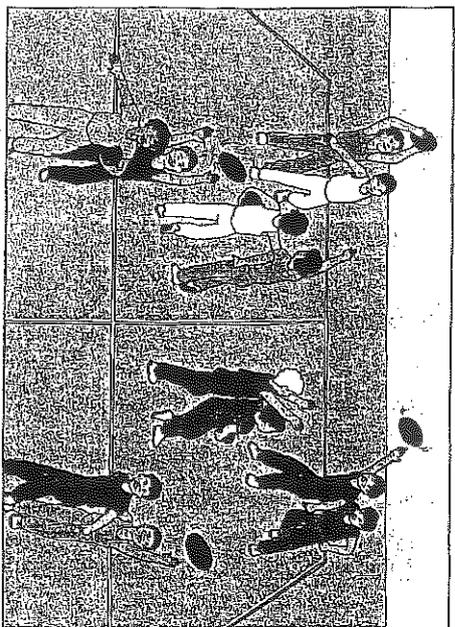


MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas.
Una pelota por pareja (rugby)

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada pareja tratará de hacer la mayor cantidad de pases, dentro del sector de juego, en un tiempo determinado con anterioridad.
Además, éstas tratarán de moverse y evitar que las otras parejas realicen los pases.
Gana la pareja que realice la mayor cantidad de pases (éstos serán sólo hacia atrás).



Aspectos a considerar/variantes: Pueden ir agregándose jugadores a cada dúo y otros elementos técnicos...

Oscar Incartone

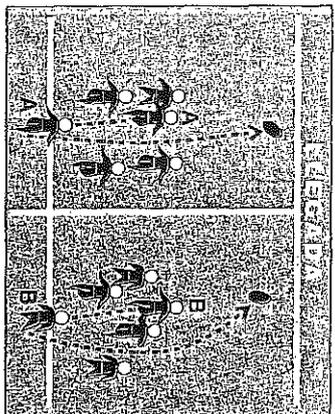
Nombre del juego:

NO PIERDAS LA OVALADA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	I C C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	------------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se divide al grupo en 4 equipos, cada uno elige por cada vuelta, 3 integrantes, 2 para evitar el tanto del equipo contrario y uno para tratar de obtener un punto para su equipo. Los jugadores se colocarán entrelazados. El espacio se dividirá en 2 con una línea final.

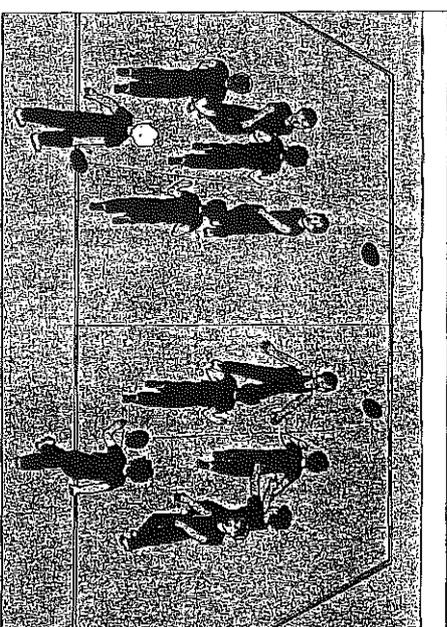


MATERIAL A UTILIZAR:

2 pelotas de rugby.
Tizas

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal, los jugadores atacantes levantarán la pelota y tratarán de llegar a la línea de llegada, a carrera máxima. Los defensores tratarán de evitarlo. En caso de que lo logre, obtendrá 1 punto para su equipo. Irán rotando los jugadores para que todos pasen por ambas posiciones.
Gana el equipo que mayor cantidad de puntos obtenga. Deberán robar de cancha para jugar todos contra todos. Los pases se realizarán hacia atrás.



Aspectos a considerar/variantes: Se recomienda piso de pasto o pautar con toques y no talar al sacar la pelota.

Oscar Incartone

Nombre del juego:

ZONA PELIGROSA

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

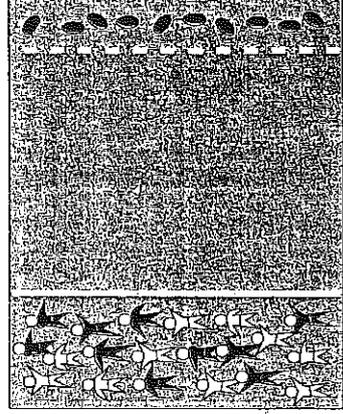
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

I C C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman 2 equipos de aproximadamente 10 chicos cada uno. Se demarca una zona en uno de los extremos de la cancha y se ubican en ella todos los jugadores. Al otro extremo se hace una línea pintada y detrás de ella se ponen 10 pelotas.

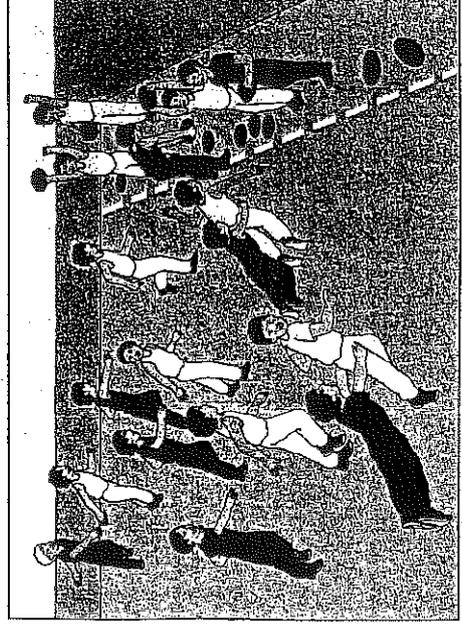


MATERIAL A UTILIZAR:

Pelotas de rugby 10 ó más.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Los jugadores de ambos equipos se ubican dentro de la zona delimitada. Cuando el coordinador lo indique se inicia el juego de la siguiente manera: ante el estímulo del silbato, los jugadores del equipo A tendrán que salir corriendo hasta el final de la línea y tomar una pelota, mientras que los del equipo B tratarán de detenerlos mediante un tackle. Los del equipo A, que tomen una pelota podrán tirarle de la cintura hacia abajo antes que regresen a la línea de salida. Luego se invierten los roles. Tacklear y tomar la pelota y pegar en el regreso suman puntos.



Aspectos a considerar/variantes: Se recomienda piso de césped o eliminar el tackle.

Nombre del juego:

A PASAR LA SOGA

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.

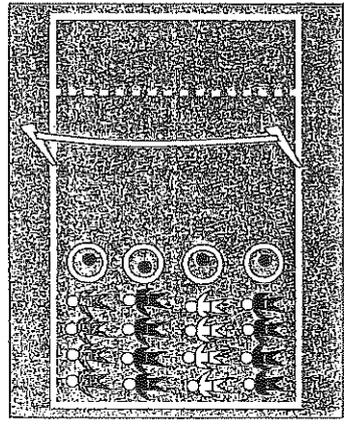
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

I C C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se coloca la soga a 3 m de altura de manera que atravesé la cancha. Se distribuyen los chicos en hileras, con igual cantidad de participantes, frente a la soga. Cada grupo toma una pelota. A 2 m de la soga se dibujará una línea punteada.

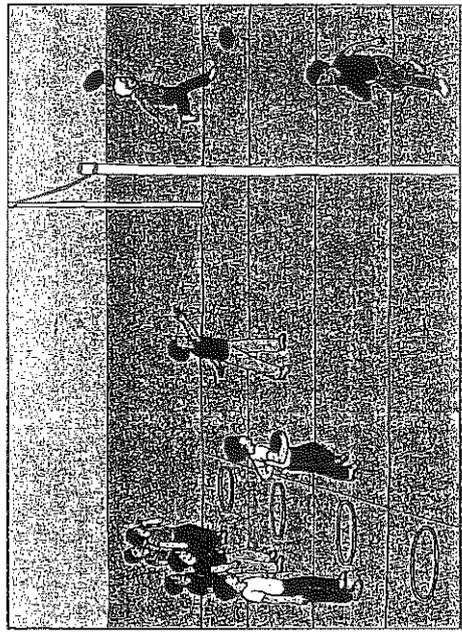


MATERIAL A UTILIZAR:

Tizas, 1 soga, 1 pelota de rugby por grupo, 1 aro por grupo.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la consigna de iniciación del profesor, el primer alumno de cada hilera levantará la pelota del suelo y correrá, hasta la soga, lanzará la pelota por sobre la línea de puntos que se encuentra marcada del otro lado de la soga para tomar de nuevo el balón. Su orden de salida para correr al otro lado, será cuando la pelota haya pasado por sobre la soga y no antes. Al tomarla correrá dejándola dentro del aro de salida, donde su compañero imitará el recorrido. Gana el equipo que primero complete la serie.



Aspectos a considerar/variantes: Al llegar el primero y ubicarse en último lugar, pasa la pelota hacia el primero, quien repite la acción y así sucesivamente.

Nombre del juego:

SOFTBOL EN RUEDAS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

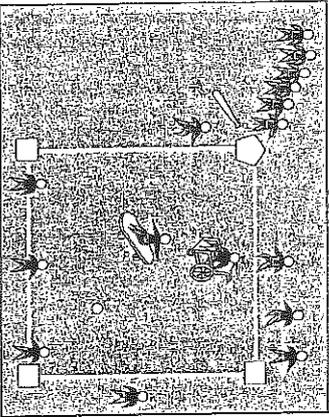
J	1º ciclo de 6 a 8 años.
B	2º ciclo de 9 a 11 años.
C	3º ciclo de 12 a 14 años.

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide el grupo en 2 equipos de 8 ó 9 jugadores cada uno. El de los bateadores se ubica frente a la base y el otro equipo se dispone por el pasillo para cubrir toda el área. Si hay más jugadores quedarán cubriendo el campo.



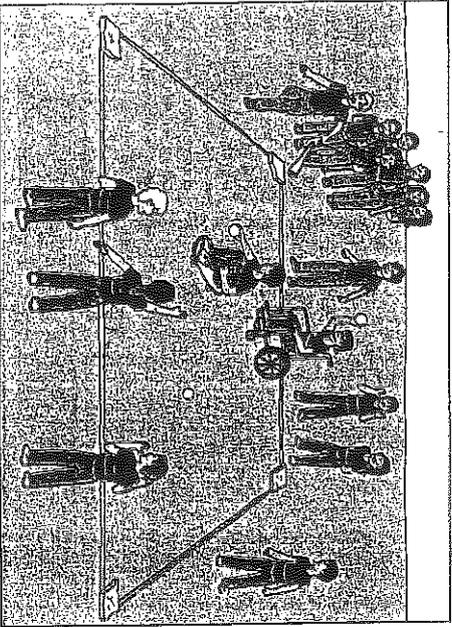
MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 o 2 skates.
- Pelotas de goma pequeñas.
- 1 bate o similar.
- Pecheras.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Comienza el juego el primer jugador del equipo azul, batea y corre a primera base solamente.

Si la pelota cae en zona cercana a los campistas oficiales (jugador en silla de rueda, skate, etc), éstos lanzarán la pelota a las bases para continuar el juego en forma normal, tratando de matarlo antes de que llegue a la base.



Aspectos a considerar/variantes: Se usará el principio pelotas más grandes. En lugar de skates, se colocarán jugadores con pecheras, para diferenciación del resto.

Oscar Incartone

Nombre del juego:

SOFT-PADDLE

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

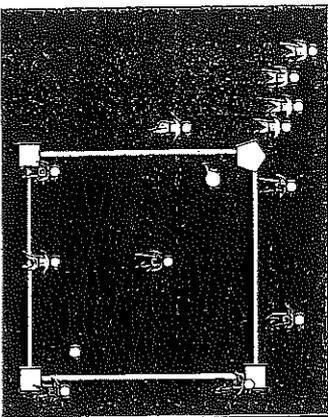
J	1º ciclo de 6 a 8 años.
B	2º ciclo de 9 a 11 años.
C	3º ciclo de 12 a 14 años.

CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se marcará un cuadrado en el centro de la cancha, ubicando en cada vértice una base. Se divide a los alumnos en dos equipos de igual número de jugadores, distinguendo en cada uno, un lanzador y un receptor.



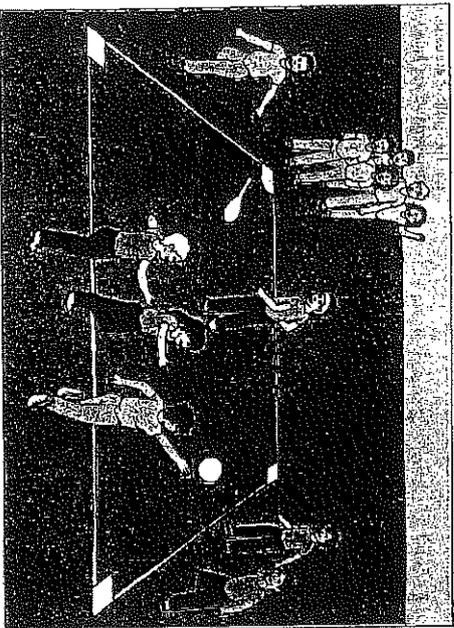
MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota de goma liviana o similar.
- 1 pala.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Un equipo va al campo y el otro espera turno de bateo formando una hilera fuera del mismo. El primer jugador de cada equipo se para frente al home y dando perill izquierdo hacia el

lanzador espera que éste arroje la pelota. El lanzador debe tirar la pelota de modo que pase sobre el home. Una vez que ha pegado con la pala (tiene 3 opciones), el jugador corre hacia 1ª base y la pisa. Los jugadores de campo tratan de tomar la pelota y mandarla a 1ª base antes de que llegue el corredor. Si lo consigue, éste es muerto; si llega antes, gana la base. Continúa pegando el 2º alumno del equipo de bateo y realiza lo mismo. A su vez el 1º bateador corre a 2ª base. Cuando el corredor recorre las cuatro bases anota un punto para su equipo.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede matar a un corredor. 1- Tomando el bateo de aire, sin pique previo. 2- Enviando la pelota a la base a la que se dirige el corredor. 3- Tocando en cualquier parte del cuerpo con la pelota en el momento de la carrera entre bases. 4- Se pueden ir agregando progresivamente más aspectos reglamentarios.

Oscar Incartone

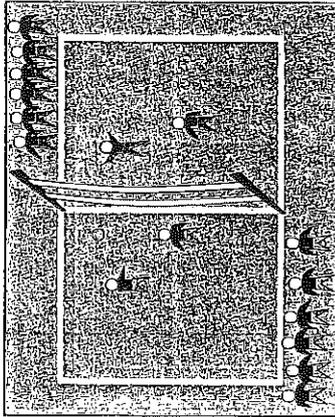
BEACH PATIO VOLEY

Nombre del juego:

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
	K B/C C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se coloca la red en el patio y se divide al grupo en dos equipos. Participarán alternativamente una pareja por equipo.

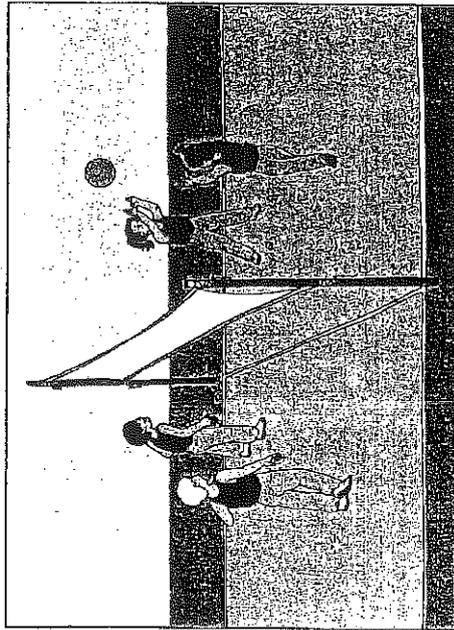


MATERIAL A UTILIZAR:

1. red de voley o sogas elásticas.
1. pelota de voley.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El objetivo del juego consiste en lanzar la pelota al campo contrario, cuyos jugadores tratarán de recibirla y pasarla nuevamente, pudiendo dar tres golpes antes de devolverla. Cada jugador puede golpearla dos veces, mientras que no se ven sucesivas. Si al pasar la pelota al equipo contrario ésta toca la red y cayera fuera del área delimitada, se le cede el paso para que saque el otro equipo. Cada equipo se anota un punto cada vez que el contrario deja caer la pelota o si pasarla, ésta toca la red. Gana el juego la pareja que hace primero 7 puntos, lo cual le da un punto para el equipo. Gana el torneo el equipo que logre más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: En lugar de dios, tercetos. Dividir la cancha en 2 jugando el doble de parejas. Se puede armar en todo el patio varias canchas y jugar todos con todos.

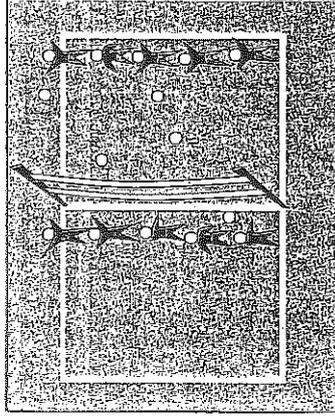
SAQUE CERTERO

Nombre del juego:

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
	K C C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos. Los jugadores de un equipo realizarán saques desde la zona de fondo. El otro equipo espera cerca de la red.

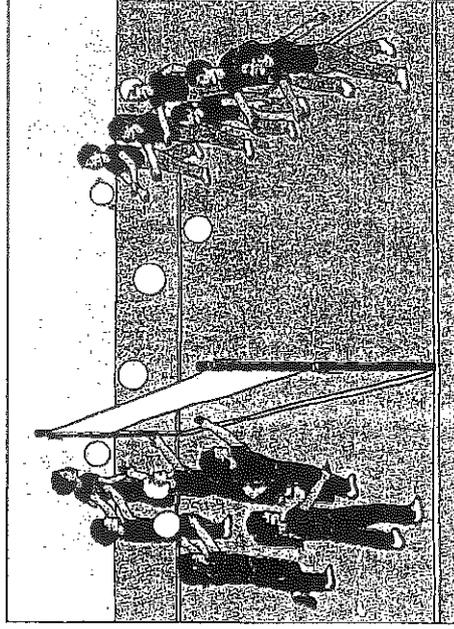


MATERIAL A UTILIZAR:

- Pelotas 1 cada 2 alumnos.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El profesor dará la orden de saque. Todos los sacadores lo harán simultáneamente a la zona del fondo. El otro equipo deberá atrapar la pelota antes de que pique. Son 3 rondas de saques consecutivos. Gana el que coloca más saques sin ser atrapado.



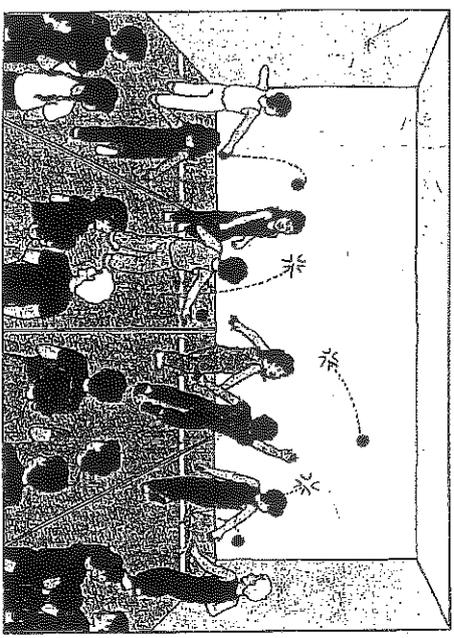
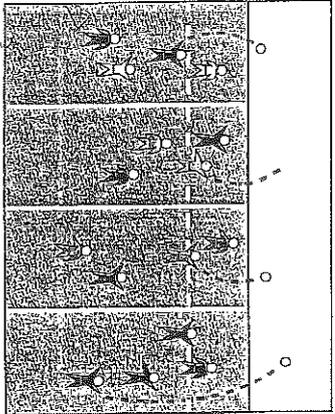
Aspectos a considerar/variantes: Ídem saques con el equipo que espera desde los laterales, desde la zona del fondo, desde el centro del campo todos juntos.

Nombre del juego: PARED - PELOTA

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	L	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.		✓
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	C	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se debe disponer de un patio con una pared, a lo largo de este lugar se dividirán 4 mini canchas a 1 1/2 metros de una línea punteada. El grupo se dividirá en 2 equipos que a su vez se subdividirán en 4 equipos de 2 ó 3 integrantes cada uno.



MATERIAL A UTILIZAR:

- 1 pelota de tenis por cancha.
- Tizas.
- Paletas de paddle (variante).

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

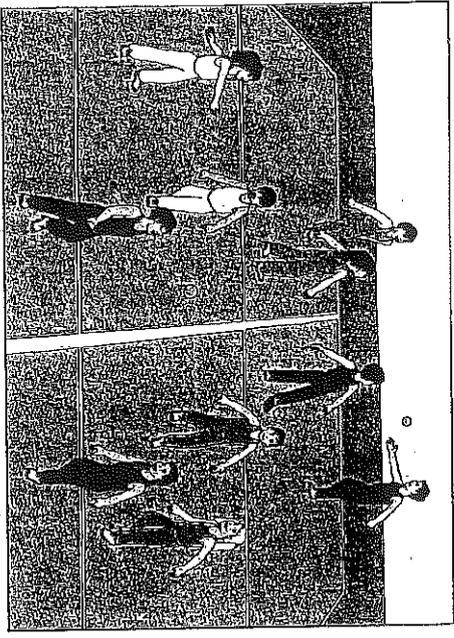
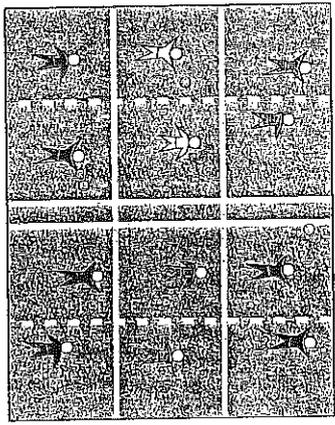
Uno de los equipos iniciará el partido. Se deberá golpear la pelota con la palma de la mano hacia la pared. Un jugador del otro equipo después de un pique repetirá la acción. Si la pelota sale de la cancha o da más de 1 pique es un tanto en contra. El pique debe darse después de la línea punteada. Al pasar 5 minutos, gana el equipo que sumó más puntos.

Nombre del juego: MANO TENIS

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.	L	1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.	B	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.		✓
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.	C	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman canchas reducidas 3 x 4 reemplazando la red por dos líneas. Se dibujará una línea punteada a los 2 metros de largo para definir zona de saque. Se divide al grupo en 2 equipos quienes a su vez, armarán parejas.



MATERIAL A UTILIZAR:

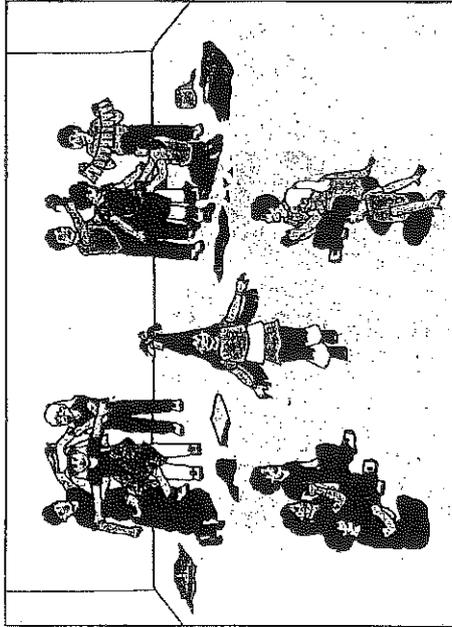
- 1 pelota de tenis cada 4 alumnos.
- Tiza.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Se jugará el partido, similar al tenis reemplazando las raquetas por las manos (palmas). Se jugará a 5 puntos y se cambiará de lado. Posteriormente rotará un solo lado a los efectos de que juegan todos con todos, sumando los puntos al final de todos los mini partidos.

Aspectos a considerar/variantes: Colocar una soga, a los efectos de red. Utilizar paletas de madera.

JUEGOS CON ACENTO EN EL ÁMBITO A REALIZARSE



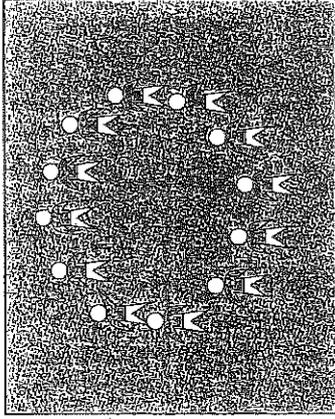
Nombre
del juego:

A. B. CEDARIO

<p>CLASIFICACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> Juegos c/acento en la habilidad motora de base. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. — 	<p>CICLO SUGERIDO:</p> <ol style="list-style-type: none"> ciclo de 6 a 8 años. ✓ ciclo de 9 a 11 años. ciclo de 12 a 14 años.
---	---

**ESPACIO DE JUEGO
Y DISTRIBUCIÓN**

Se coloca al grupo en ronda dividido en 2 ó 3 equipos sentados alternadamente. Se designa 1 para comenzar.



**MATERIAL A
UTILIZAR:**

Ninguno.

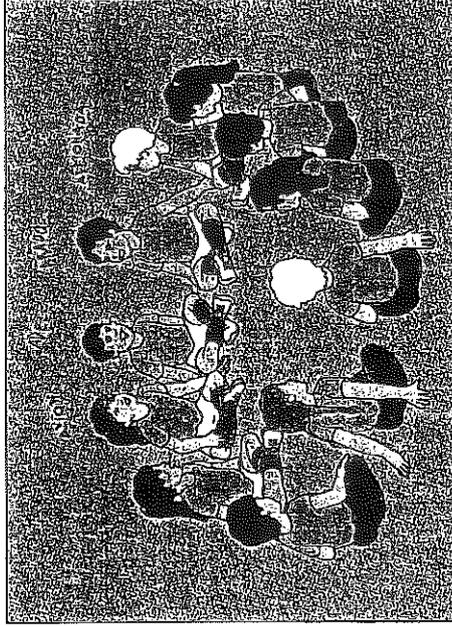
**PREPARACIÓN/
CONSIGNAS**

El juego consiste en decir palabras, en sentido de las agujas del reloj, con las letras del abecedario. Se le dará el turno a cada chico.

Si la ronda fuera exitosa se seguirán 3 vueltas con la letra y se pasará a la siguiente.

Si se cometen errores ortográficos o no se puede continuar, el participante tendrá un punto en contra.

Cuando un participante pierde se comenzará la ronda siguiente desde allí. Termina el juego en la ronda con la letra "Z". Allí se contarán los puntos que haya acumulado en contra cada uno, y dará el puntaje final del equipo.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden buscar otros temas que se relacionen entre sí, familia de animales, etc.

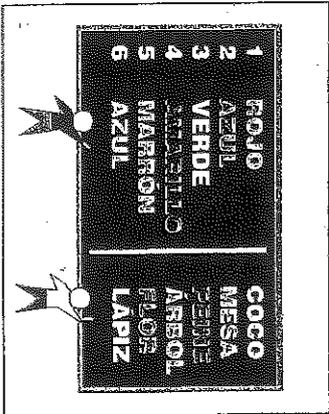
Nombre del juego:

¿DECIME CUAL ES EL COLOR?

CLASIFICACION:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	CICLO SUGERIDO:	1 ^o ciclo de 6 a 8 años. 2 ^o ciclo de 9 a 11 años. 3 ^o ciclo de 12 a 14 años.
			✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se divide una pizarra o pizarron en 2 partes. En una de ellas se colocan nombres de colores escritos de color, diferente al color escrito. Del otro lado varias palabras escritas con colores. No repitiendo el color de la columna de al lado.

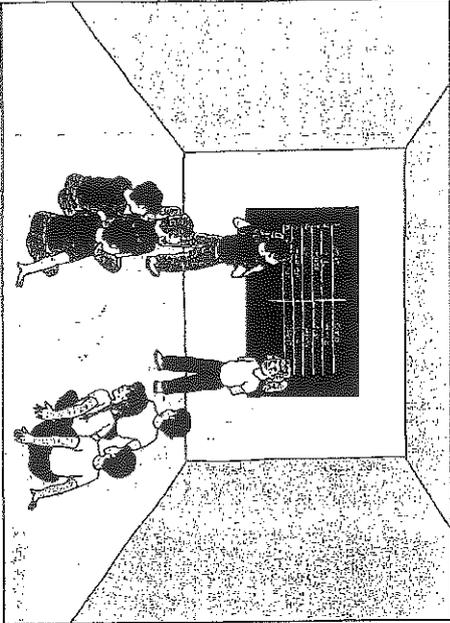


MATERIAL A UTILIZAR:

Una pizarra o pizarron. Lápices o tizas de colores.

PREPARACION/ CONSIGNAS

El juego consiste en dividir al grupo en 2 equipos. Cada uno de ellos va pasando de a uno debiendo leer de la izquierda de acuerdo al número de orden el color con que está escrito la palabra (ejemplo la número 1 es azul y está escrita con la palabra rojo, debiendo buscar de la otra columna la palabra escrita en azul, ejemplo árbol). El equipo que más aciertos acumule gana.



Aspectos a considerar/variantes: Descontar las equivocaciones. Combinar con dibujos.

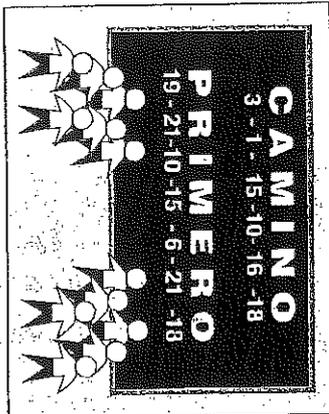
Nombre del juego:

EL ABC SUSTITUTO

CLASIFICACION:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	CICLO SUGERIDO:	1 ^o ciclo de 6 a 8 años. 2 ^o ciclo de 9 a 11 años. 3 ^o ciclo de 12 a 14 años.
			✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCION

Se distribuirán los alumnos en el aula en díos o tros, mirando el pizarron.

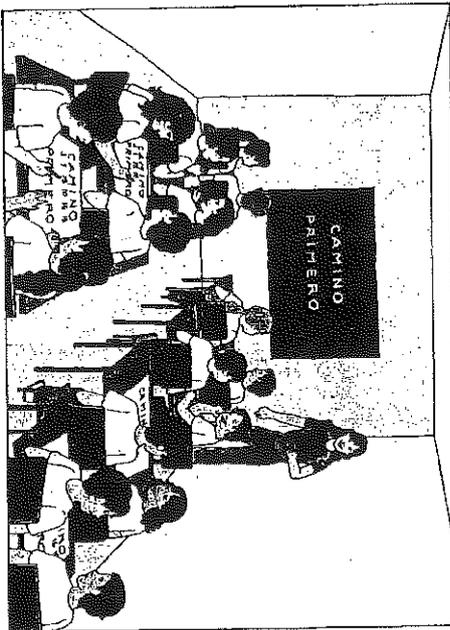


MATERIAL A UTILIZAR:

Lápiz y papel por dúo o trío.

PREPARACION/ CONSIGNAS

El docente escribirá en el pizarron una palabra o frase, los equipos deberán sustituir, cada letra por el número que ocupa en el abecedario. gana el equipo que finaliza sin equivocarse. Se harán 3 palabras sucesivas debiendo el docente sumar los aciertos de cada jugada.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden armar frases más complejas, dando de antemano códigos que reemplacen los números. Pautar inicialmente como se considera la Cñ.

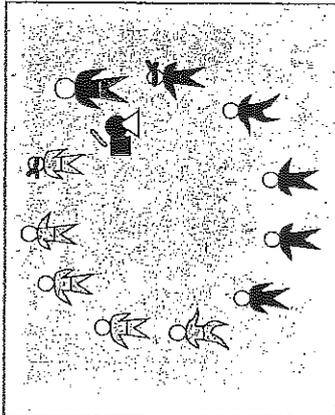
Nombre del juego:

LOS TU - SAM

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A A C
CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en 2 equipos, formados en ronda. Uno de cada equipo tendrá los ojos vendados.

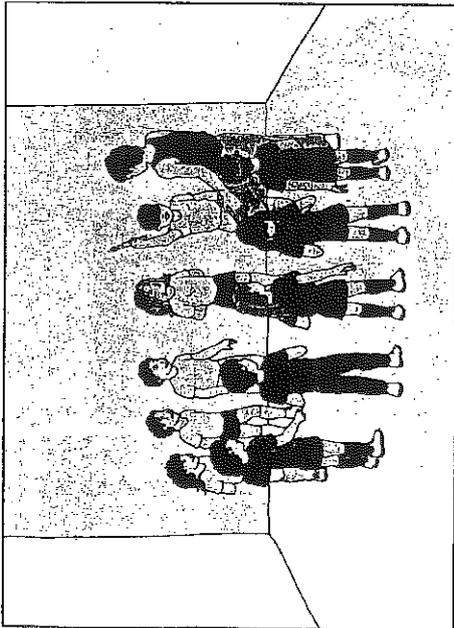


MATERIAL A UTILIZAR:

Distintos objetos (gomas, lápices, plastilina, flores, etc.)
2 vendas o similares.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El profesor tendrá en una caja, varios objetos, cada equipo irá eligiendo un representante que tendrá los ojos vendados y a través del tacto o el olor (depende el objeto), tendrá que adivinar que es. El primero que lo logra tendrá 1 punto.



Aspectos a considerar/variantes: Puede estar todo el grupo con los ojos vendados, el primero que advina suma puntos, o dejando en el espacio de juego los objetos en el suelo, cada chico que advina uno, llamará al profesor, quien le otorgará 1 punto al equipo.

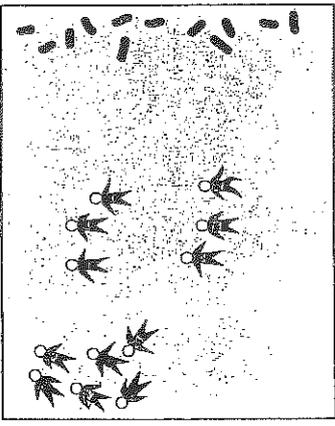
Nombre del juego:

EN BUSCA DE LA ZAPATILLA PERDIDA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	B B C
CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

En un espacio amplio se distribuyen las zapatillas lejos de los alumnos. El grupo se dividirá en dos equipos.

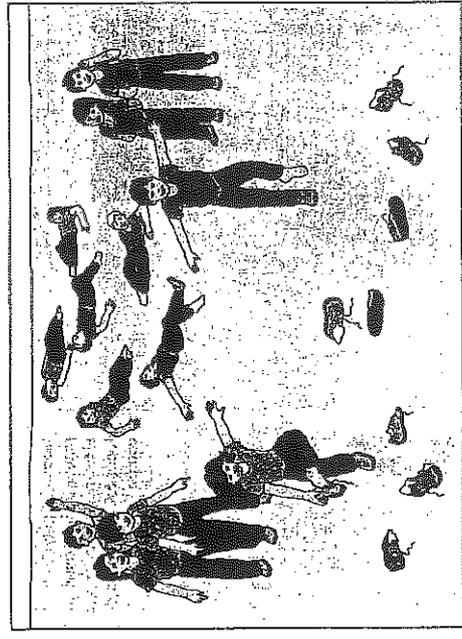


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se distribuye al grupo acostados de cubito dorsal, el profesor ubica las zapatillas lejos de ellos. A la orden deberán ir saltando en un pie hasta ubicar su zapatilla. Una vez que se la hayan colocado se formarán uno detrás de otro. El equipo que lo logre será el ganador.



Aspectos a considerar/variantes: Es importante avisar, antes a los chicos de este juego para que practiquen en su casa, favoreciendo que aprendan a atarse los cordones por sí solos, especialmente los grupos que van a nublación en las primeras edades. Verificar que el piso sea apto para este juego y el estado climático sea el adecuado (se aconseja no hacerlo en pleno invierno).

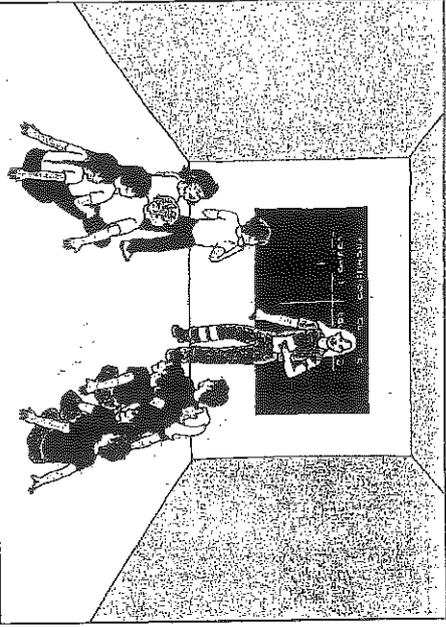
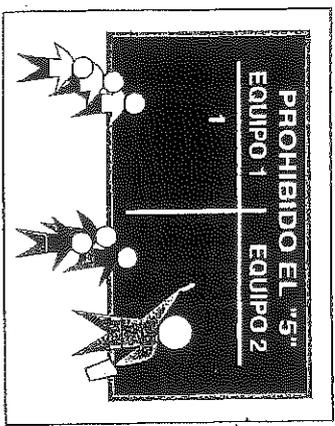
Nombre del juego:

PROHIBIDO EL 5

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A A A C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------	------------------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos.
Cada uno de ellos responderá por un punto a la preguntas realizadas obteniendo un punto en contra si:
- No contesta en 5".
Da un resultado errado.
Pronuncia la palabra "cinco".



MATERIAL A UTILIZAR:

Pizarra.
Tiza.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El director del juego (prof) pregunta:
"¿Cuánto es 9 x 3 + 8?"
El jugador del equipo contesta. No podrá decir 45, sino 46 menos 1, 6 42 más 3.
Gana el equipo que mayor puntaje obtenga al terminar de contestar todos los integrantes del equipo.

Aspectos a considerar/variantes: Cada 4 ó 5 chicos se debe cambiar el número.

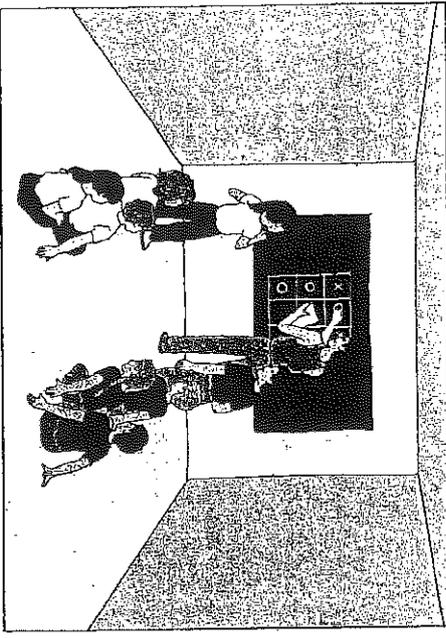
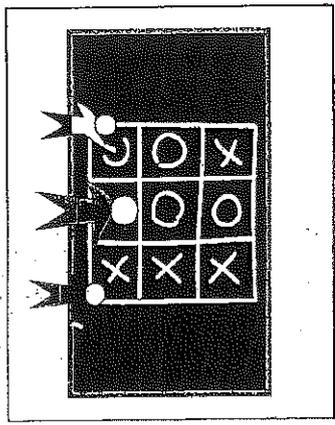
Nombre del juego:

TA-TE-TÍ ESCOLAR

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A A A C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------	------------------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos.
Se prepara una pizarra con el esquema de tate.
A un equipo se le atribuyen las "X" y al otro los "O".



MATERIAL A UTILIZAR:

Pizarra - Marcadores -
Pizarra - Tizas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada equipo deberá responder preguntas preparadas con anterioridad en relación a temas determinados como por ejemplo naturales, lengua, matemática, historia, arte o conocimiento general.
Por cada acerto recibirán un signo "X" o "O" para ir completando el tate.
Si la respuesta es incorrecta el signo será del equipo contrario.
Gana el equipo que logre realizar antes el tate.

Aspectos a considerar/variantes:

Nombre del juego:

" LOS MODELOS DE GIORDANO "

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentio en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentio en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentio en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentio en organización grupal y asignación de roles.

A
A
C

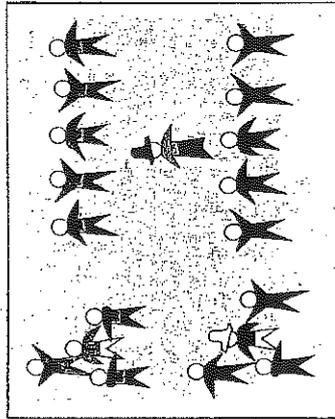
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓
✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

En el aula o similar se divide al grupo en 4 o 5 equipos, cada uno eligirá dos modelos.

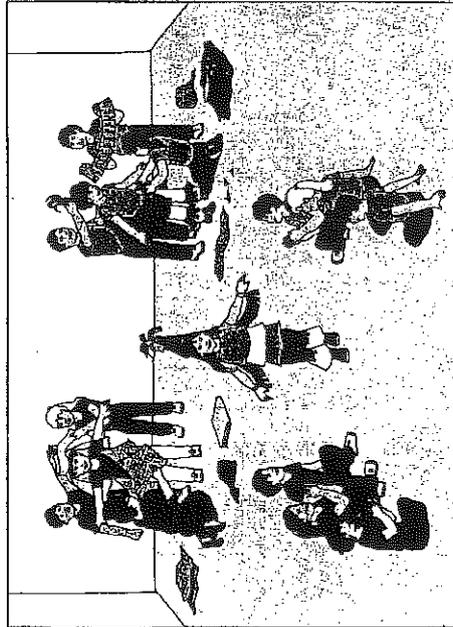


MATERIAL A UTILIZAR:

- Diarios, revistas, papel higiénico.
- 1 tijera.
- 1 cinta adhesiva.
- 1 fibrón por grupo.
- 1 grabador.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Una vez distribuido el material a cada grupo, se dará un tiempo para que entre todos confeccionen ropa. Finalizado el tiempo, se organizará un desfile, otorgando puntaje a distintos ítems, originalidad, presentación, etc.



Aspectos a considerar/variantes: Con los mismos elementos se pueden armar pequeñas obras de teatro. Se acompaña con música el trabajo.

Nombre del juego:

RELACION DE NÚMEROS

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentio en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentio en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentio en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentio en organización grupal y asignación de roles.

A
A
B/C

CICLO SUGERIDO:

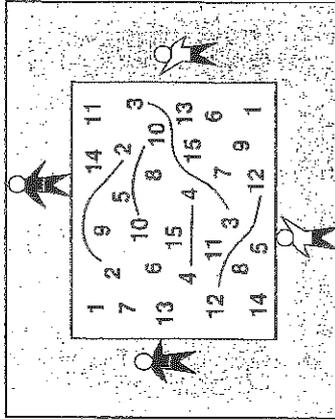
- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓
✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

En una cartulina blanca se escriben dos series de números del 1 al 15 de tal manera que el 1 esté del lado opuesto del otro.

1. Los demás números podrán ser ubicados en desorden por toda la cartulina tratando que no se junten los números similares. Se podrá jugar entre equipos de 2 o 4 jugadores con colores distintos.

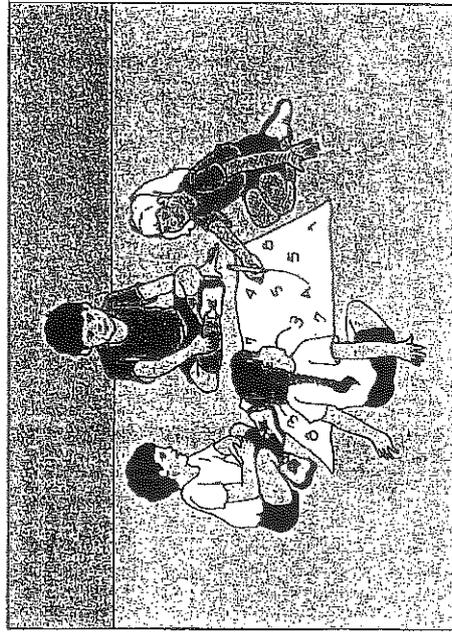


MATERIAL A UTILIZAR:

- Cartulina blanca.
- Tizas de colores.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se inicia el juego uniendo por orden cada jugador los números, tratando de no tocar número o líneas. El que toque deberá salir del juego o sumará 1 punto en contra. Así sucesivamente hasta quedar uno o en caso de que llegaran 2 o más, ganará el que haya unido más números.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede jugar en forma individual o por díos.

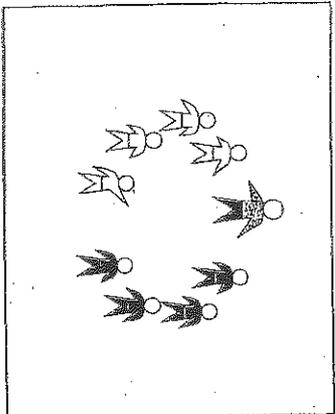
Nombre del juego:

LOS MONOSILABOS

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acentu en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acentu en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acentu en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acentu en organización grupal y asignación de roles.	A A C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	------------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos de 4 ó 5. El profesor será el director y encargado de hacer preguntas muy concretas a cada uno de los equipos que deberán contestar por lo menos con 3 monosílabos. Cada equipo contará con 5^{ta} para contestar. Con 3 puntos en contra queda descalificado.



MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Director: ¿ Te gusta viajar en avión?
Equipo 1: Oh, sí, ya.
Director: ¿ Tienes dos hermanos?
Equipo 2: Más son tres.
Director: ¿ Tienes muchos años?
Equipo 3: Más que tú.
Gana el equipo que suma más puntos.

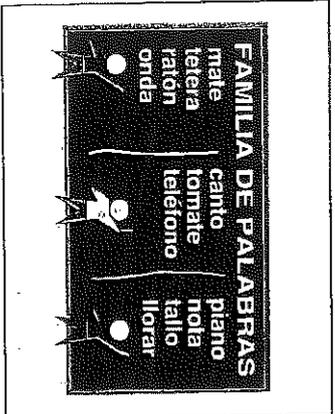
Nombre del juego:

FAMILIA DE PALABRAS

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acentu en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acentu en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acentu en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acentu en organización grupal y asignación de roles.	A A C	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-----------------------	---	-------------	------------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos. Cada uno de ellos tendrá un lugar en el pizarrón o una cartulina u hoja.

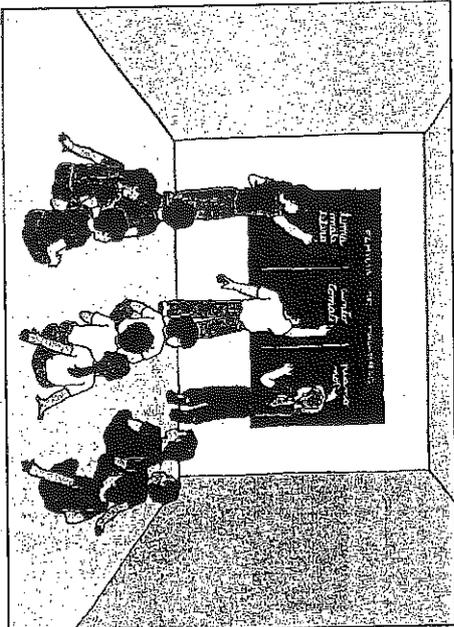


MATERIAL A UTILIZAR:

Pizarra - Cartulinas o papel para escribir.
Tizas - Lápices.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada equipo nombrará un representante. El mismo deberá escribir palabras cuya última sílaba desmenuzarse la palabra siguiente. El juego será por tiempo, 5' ó 10' cada jugador. Al finalizar el mismo, obtendrá un punto para su equipo quien haya escrito más palabras en su cadena. Gana el equipo que más puntos tenga al finalizar el tiempo de juego.



Aspectos a considerar/variantes: Elegir temas de índole deportivo u otro de interés del grupo.

Aspectos a considerar/variantes: La primera palabra deberá ser dada por el profesor. Se pueden colocar palabras que tengan relación con la siguiente. Por ejemplo: Pelota - Club - Jugador - Estado, etc.

Nombre del juego:

A CADA NÚMERO, SU PALABRA

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. A	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. A	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. B/C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forman varios equipos.
Pasa un representante de cada equipo.
Pueden estar sentados en el centro.

EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
UNO UVA UNION UNICA	DOS DOLAR DAMA DURAZNO	CINCO CASA CAMA COCINA

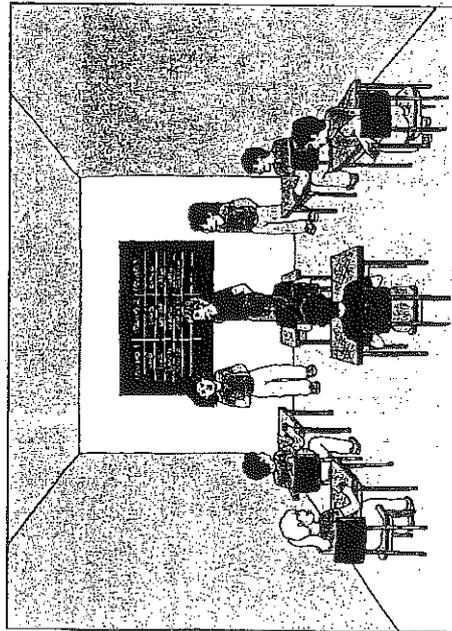
MATERIAL A UTILIZAR:

Pizarra / Pizarraón.
Tizas.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Cada jugador deberá decir un número y tres palabras que comiencen con la primera letra del número elegido.

Las reglas serán:
No repetir palabras.
No tardar más de 5'.
El que lo logre tendrá un punto para su equipo.
Gana el equipo que más puntos tenga.



Aspectos a considerar/variantes: Los equipos pueden ayudar a su compañero.

Nombre del juego:

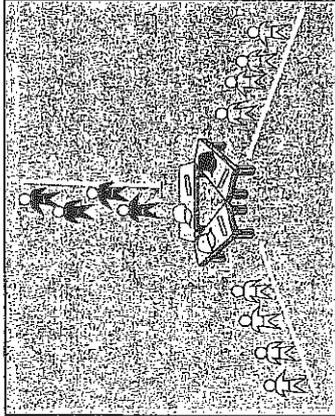
EL SERENO

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	2º ciclo de 9 a 11 años. ✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. B	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. B/C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se forma un triángulo con los bancos y se coloca sobre cada uno de ellos una gorra y un silbato.

Se divide a los chicos en tres equipos, los cuales se ubican cada uno a un metro de distancia de un banco. Se marca la línea donde debiera estar parado el equipo.



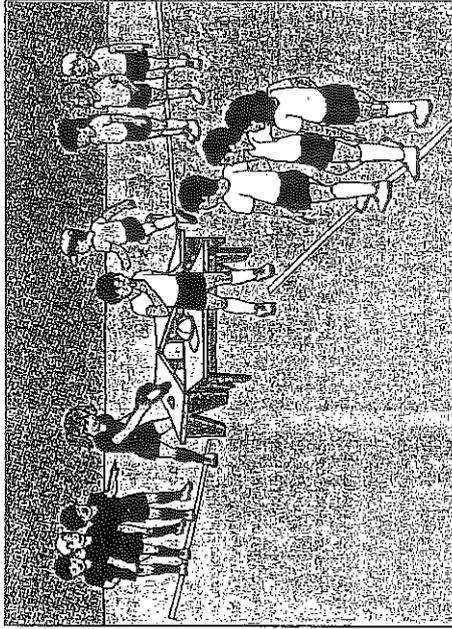
MATERIAL A UTILIZAR:

Tres bancos o sillas, tres silbatos, tres gorros.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Al iniciarse el juego, el primer jugador (sereno) de cada equipo se dirige hacia el banco que tiene adelante, se coloca la gorra da una vuelta alrededor del triángulo, se saca la gorra, toca el silbato y se coloca nuevamente en su hiler, detrás del último compañero.

Sale entonces el segundo jugador, realiza las mismas consignas. Gana el equipo que finalice en primer lugar.



Aspectos a considerar/variantes: Este juego puede ser una parte de una fiesta de juegos. Se puede modificar el toque del silbato, con comer 1/2 galletita de agua y tener que silbar, etc.

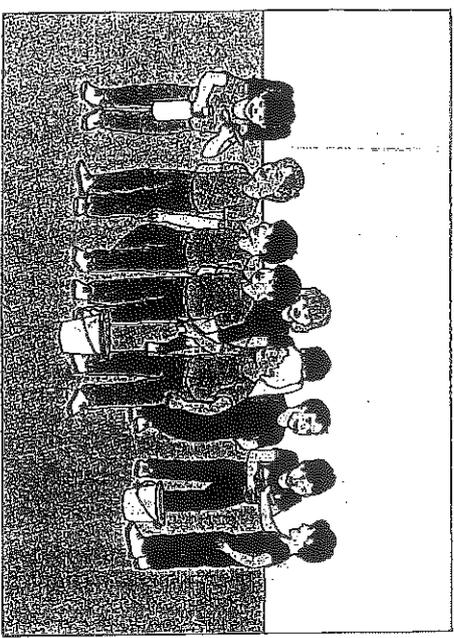
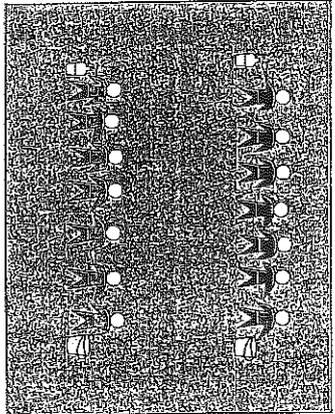
Nombre del juego:

CUCHARA VELOZ

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse: _____ 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica: _____ 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles: _____	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los jugadores se dividen en equipos formando una hilera. Al costado del primer jugador de cada equipo habrá un balde con arena, tierra o aserrín, o agua, al costado del último jugador de cada equipo habrá una botella vacía.



MATERIAL A UTILIZAR:

Baldes con arena.
Botellas plásticas.
Cucharas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la señal, el primero de cada equipo llenará la cuchara con el material que contiene el balde y la irá pasando de mano en mano hasta llegar al último que colocará el contenido de la cuchara en la botella y volverá a pasar la cuchara, que de la misma forma llegará al primero.
Este repetirá la acción tantas veces como sea necesario para llenar la botella.
El equipo que consiga hacer desbordar la botella primero, es el ganador.

Aspectos a considerar/variantes: Se pueden dar varias cucharas a cada grupo.

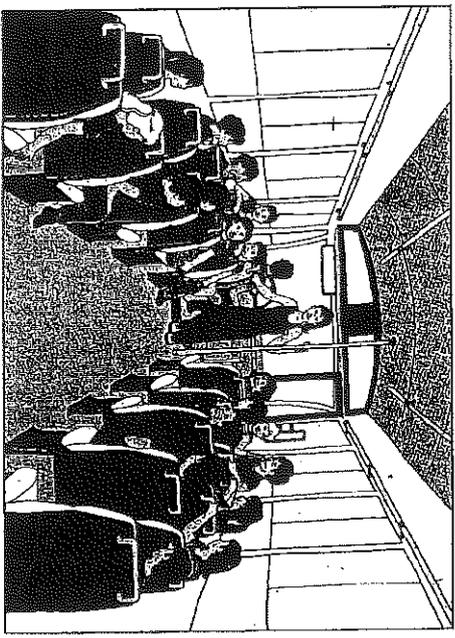
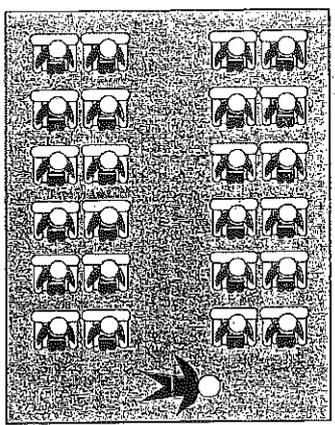
Nombre del juego:

EL DUO SABIONDO

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse: _____ 4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica: _____ 5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles: _____	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los niños sentados de a dos en los asientos del micro.
Se comenzará el juego de adelante hacia atrás.



MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada niño dirá el nombre de una ciudad o país. El siguiente deberá decir el siguiente con la letra que termina el nombre anterior.
Ejemplo: Buenos Aires, Salta, Alemania. Cada participante contará con 5' a 10' para decir su respuesta. El que se equivocara tendrá un punto en contra.
Ganará el que menos puntos acumule.

Aspectos a considerar/variantes: Se podrán cambiar las ciudades por frutas, deportes o combinaciones, respondiendo al día de cada asiento.

Nombre del juego:

RIQUELME EL ADIVINO

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

A A B

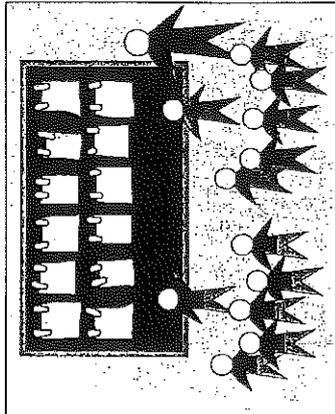
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓ ✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los alumnos se dividirán en dos grupos, con un representante cada uno. Se podrá utilizar el aula de clase o similar.

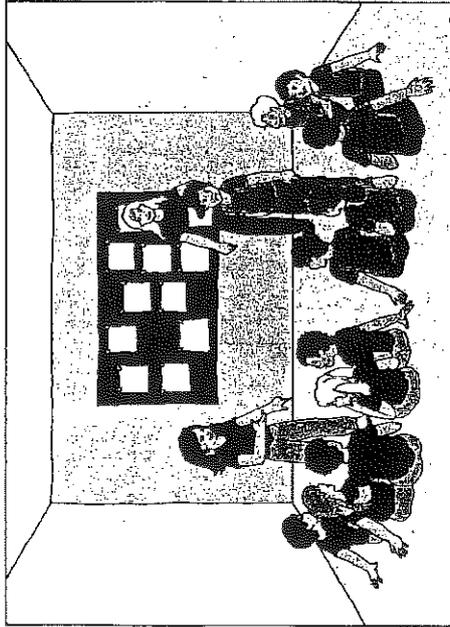


MATERIAL A UTILIZAR:

- 1. Pizarrón o pared apta para pegar con cinta adhesiva.
- 2. Cuadros de 20 x 20 con fotos o dibujos, detrás tendrá escrito un "sí" o "no".

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Cada cuadrado tendrá una foto de algún personaje, prócer, deportista, etc. Estas estarán pegadas en el pizarrón, detrás de ellas habrá una pregunta relacionada al personaje y la respuesta "sí", "no". El representante del grupo elige una figura, el docente la tomará y leerá la pregunta, el grupo tendrá un minuto para deliberar y el representante dirá si es o no cierto lo que leyó el docente. Si acertaron tendrán 100 puntos a favor, si no son 50 en contra. Se repite el sistema hasta agotar las figuras. Gana el equipo que sumó más puntos.



Aspectos a considerar/variantes: Seleccionar preguntas acordes a la edad.

Nombre del juego:

POSTA DEL SABER

CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/acentos en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/acentos en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/acentos en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/acentos en organización grupal y asignación de roles.

A A C

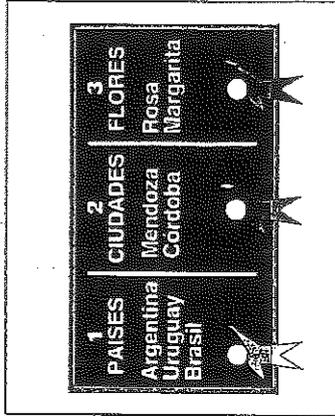
CICLO SUGERIDO:

- 1º ciclo de 6 a 8 años.
- 2º ciclo de 9 a 11 años.
- 3º ciclo de 12 a 14 años.

✓ ✓ ✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en equipos. Cada uno elige su representante que además hará el rol de coordinar el equipo (este rol debe rotarse).

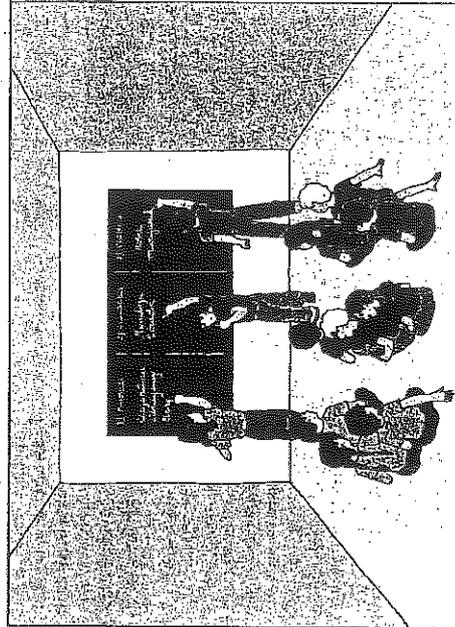


MATERIAL A UTILIZAR:

- Pizarra - Hojas
- Tiza - Lápices

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A cada jugador se le determinará un tema: El deberá escribir la mayor cantidad de palabras referentes, en el tiempo que se determine (10'). El que ganó obtiene 2 puntos para su equipo, si repite o no, anota es 1 en contra. Al finalizar, gana el equipo que más puntos tenga. Deberán pasar todos los integrantes del equipo.



Aspectos a considerar/variantes: Los temas deberán ser similares y del mismo grado de dificultad. Se pueden utilizar temas relacionados al deporte o a la clase de Educación Física. En lugar de elegir un representante se dividirán más equipos y deberán pasar todos, ampliando el espacio del pizarrón o usando afiches.

Nombre del juego:

LOS FAMOSOS

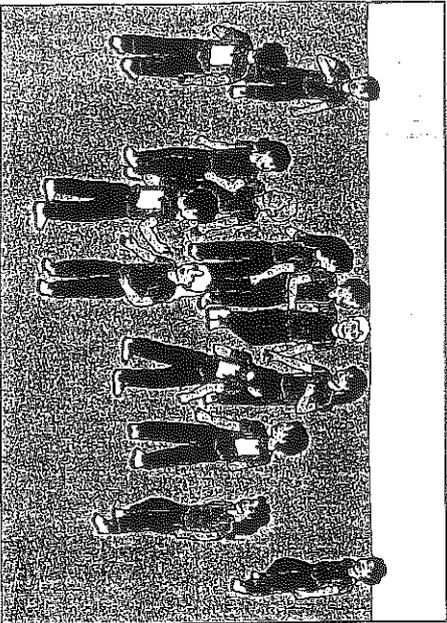
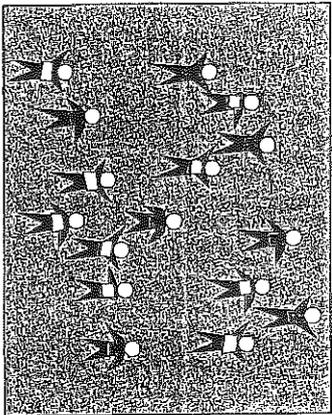
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

B	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.	✓
A	2 ^o ciclo de 9 a 11 años.	✓
A	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

1 espacio amplio, distribución libre.



CICLO SUGERIDO:

MATERIAL A UTILIZAR:

Cartones de 10 x 15 aproximadamente, alfileres o duxex gruesa. Pasacasettes.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

Días antes de la actividad, se entregarán a los chicos 3 cartones a cada uno, ellos deberán acorde a las consignas escribir un nombre de un personaje, y 3 caricaristacas debajo. En el día de la actividad se pegará en la espalda de cada invitado el cartón, dando la consigna de no mirar, cuando ingresen todos, deberán caminar libremente y haciendo preguntas tratar de adivinar quienes son. Cuando lo logren, deberán agruparse por afinidad, ejemplo: próceres, artistas, deportistas, profesores o directivos de la escuela, etc., quedando así el grupo, dividido en 4 ó 5 como se quiera en artemano listos para otra actividad.

Aspectos a considerar/variantes: Es aconsejable que durante la actividad se ponga música movida.

Nombre del juego:

EL DIRIGIBLE

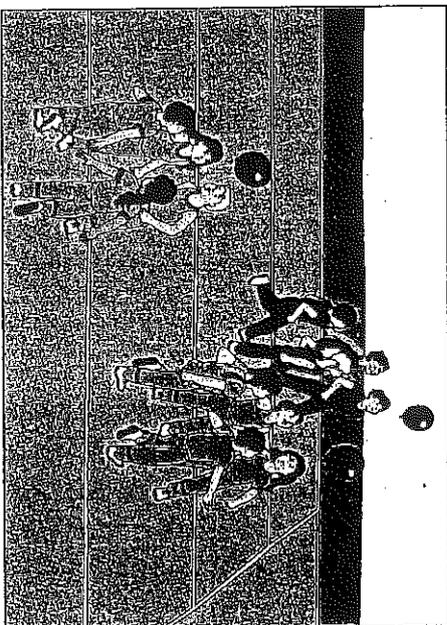
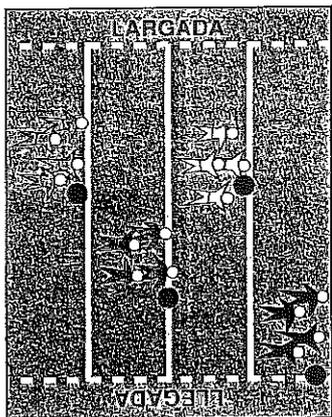
CLASIFICACIÓN:

1. Juegos c/aceito en la habilidad motora de base.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.
3. Juegos c/aceito en el ámbito a realizarse.
4. Juegos c/aceito en la intensidad orgánica.
5. Juegos c/aceito en organización grupal y asignación de roles.

B	1 ^{er} ciclo de 6 a 8 años.	✓
A	2 ^o ciclo de 9 a 11 años.	✓
A	3 ^{er} ciclo de 12 a 14 años.	✓

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá a todo el grupo en equipos de 4. Todos deben estar juntos, detrás de la línea de largada con 1 globo bien inflado cada equipo.



MATERIAL A UTILIZAR:

Globos. Tizas.

PREPARACIÓN/CONSIGNAS

A la orden, el grupo soplando sin tocar el globo con ninguna parte del cuerpo, deberá llegar a cruzar la línea de largada, siempre todos juntos.

Aspectos a considerar/variantes: Si es al aire libre, y el día es ventoso no se recomienda hacer este juego. Es aconsejable que haya adultos y niños en cada equipo (es para una fiesta de familiar). Se puede poner un globo dentro de otro y luego inflar, así tendrá más peso. Se pueden colocar laberintos en el recorrido, o dificultades.

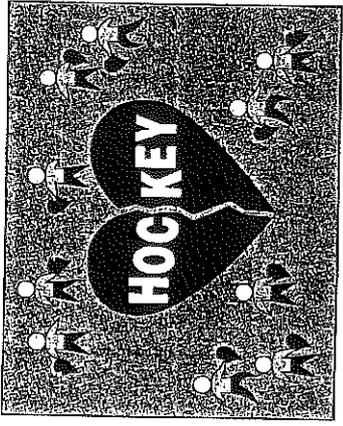
Nombre del juego:

EQUIPO DE CORAZONES

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B	✓
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	A	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se entregará una mitad del corazón a cada participante; estos deberán distribuirse por el patio, sin mirar su tarjeta.

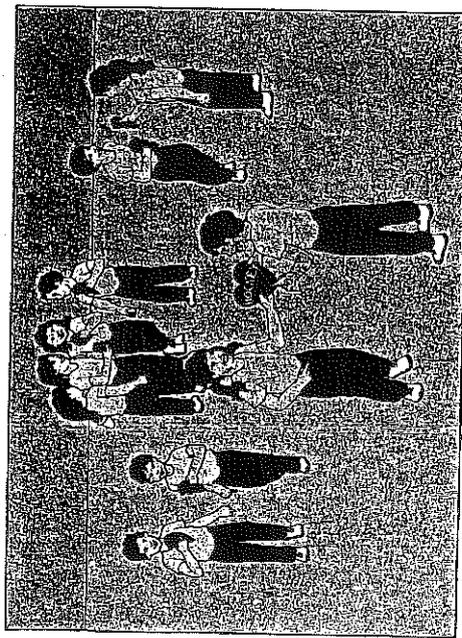


MATERIAL A UTILIZAR:

Cartones de aproximadamente 12 x 8 (con el dibujo de un corazón, con una palabra escrita).
Fibrones.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

A la orden del profesor deberán encontrarse los corazones que se correspondan, luego se les dice que se integren por profesiones, deportes o que armen frases. Antes del inicio se calculan cuántos equipos se deben formar, y así se preparan los corazones.



Aspectos a considerar/variantes: Los cortes deben ser diferentes, las palabras deben graduarse en relación a la dificultad, acorde a la edad. Se aconseja poner música movida mientras juegan.

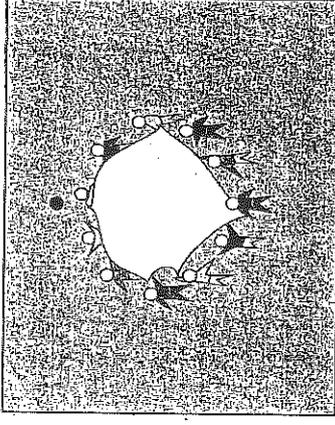
Nombre del juego:

EL PARACAIDAS

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		✓
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	B	
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	B	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se ordena al grupo. Previo a esto se entrega una tela amplia y resistente.

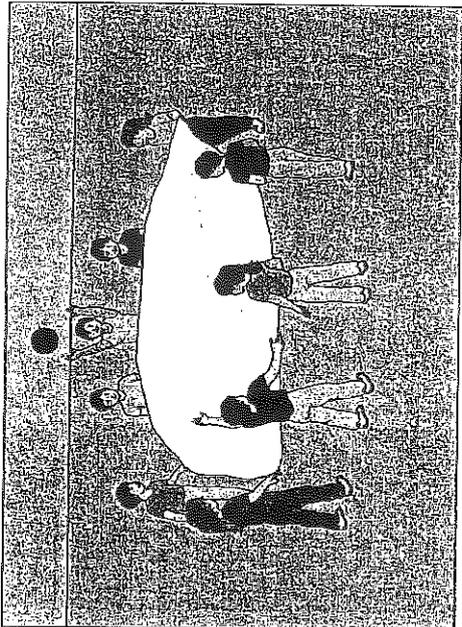


MATERIAL A UTILIZAR:

Un paracaídas, cubretecho de carpas o tela resistente.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

El docente irá sugiriendo acciones; ejemplo: levantar y esconderse, levantar y saludar al amigo de enfrente, levantar y sentarse debajo, hasta llegar a que los integrantes del grupo sugieran acciones a seguir.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden agregar pelotas grandes, si salieran de la tela darán una prenda al niño que la pasará sobre su cabeza.

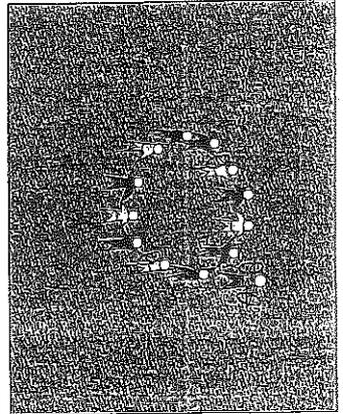
Nombre del juego:

LOS BAILARINES

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A B B A	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------	------------------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se organiza al grupo en ronda tomados de la mano.

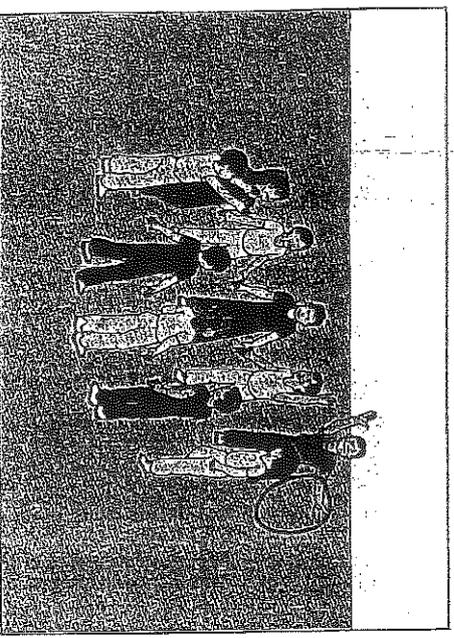


MATERIAL A UTILIZAR:

Aros (cada tres participantes)

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El docente pedirá que dos personas se suelten de las manos. Luego colocará un aro entre ellos, tomándose nuevamente.



El aro irá circulando en el sentido de las agujas del reloj, por entre los jugadores sin que se suelten de las manos, pasando por todo el cuerpo.

Aspectos a considerar/variantes: Se puede complejizar aún más la consigna colocando músicas y que los participantes se pasen los aros bailando.

Oscar Incarbone

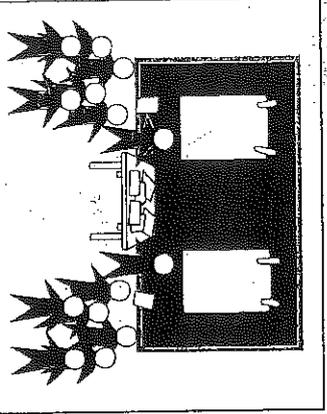
Nombre del juego:

MUSICOMANIA

CLASIFICACIÓN:	1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A A A B	CICLO SUGERIDO:	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	---	------------------	------------------------	--	---

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se prepararán cartulinas con estrofas de canciones de moda, o conocidas por el grupo. Y por otro lado cartones con los títulos de las mismas.

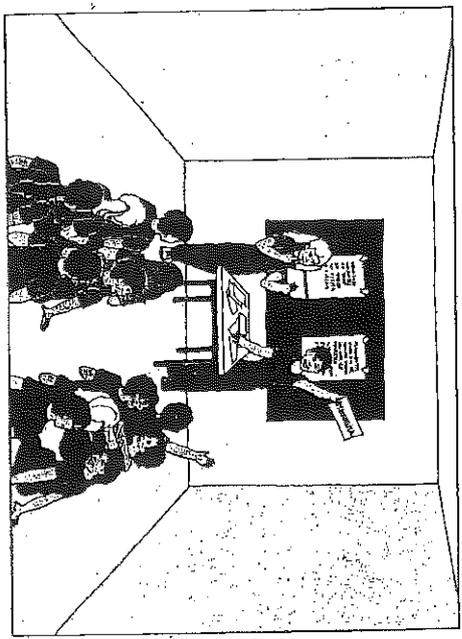


MATERIAL A UTILIZAR:

Cartulinas.
Fibronas.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada equipo elegirá un representante, los cuales deberán encontrar el hilo de la canción que le tocó entre los cantones mezclados, que se encontrarán sobre una mesa.



El equipo que lo logre primero deberá cantar con todo el grupo para poder obtener el punto correspondiente.

Aspectos a considerar/variantes: Si el grupo pertenece a escuela con doble idioma, agregar canciones de ese idioma. No olvidar agregar temas de música tradicional.

Oscar Incarbone

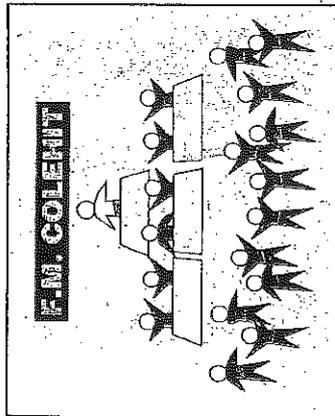
Nombre del juego: FM. COLEHIT

TEATRO MUSICAL

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
	A A C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se piden 6 ó 7 voluntarios. Estos se colocarán sentados frente al resto del grupo que hará de auditorio.



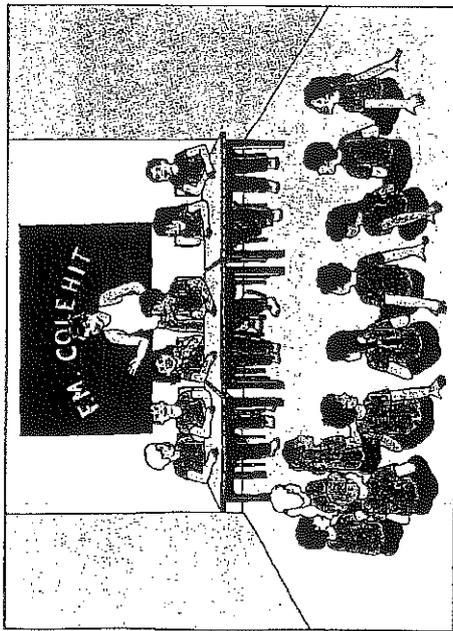
MATERIAL A UTILIZAR:

Pasacassettes.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Cada uno de los voluntarios, será una emisora de radio, y elegirá un tema para su emisión: fútbol, humor, música, etc.

Cuando el profesor toque la cabeza de uno de ellos, éste comenzará a transmitir. El cambio de emisora cada vez será más rápido, generando así situaciones graciosas con interferencias entre una y otra emisora.



Aspectos a considerar/variantes: Se puede armar la actividad dividiendo al grupo en 2 equipos, permitiendo que trabajen instrumentos musicales. Por ejemplo, un espacio de publicidad podrá ser acompañado por una representación. En lugar de radio, sugerir TV Cable. Conviene previamente trabajar los posibles temas.

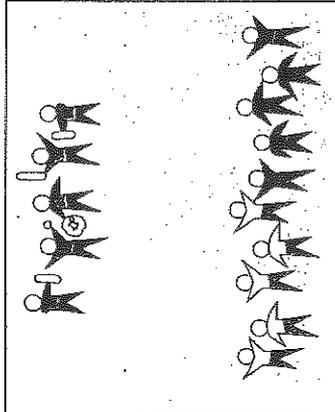
Nombre del juego:

TEATRO MUSICAL

CLASIFICACIÓN:	CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles.	1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
	A A C

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

En el aula o similar se dividirá al grupo en tres equipos.

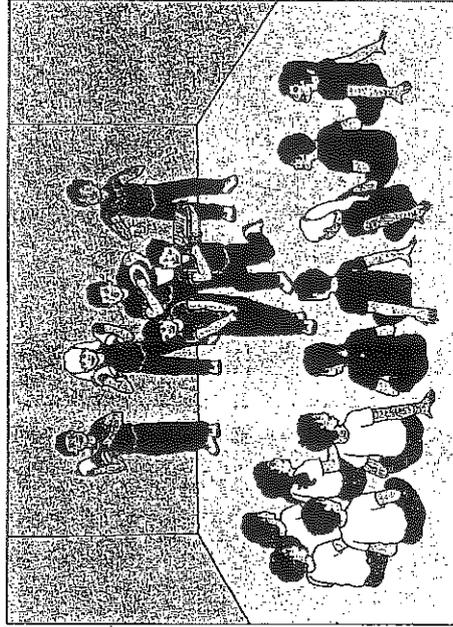


MATERIAL A UTILIZAR:

Material de descarté, martillo, pizarras, hilo, alambre, botellas, etc.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Esta actividad tendrá 3 momentos:
1º Búsqueda de un tema que pueda ser representado con mímica y sonido. El docente puede traer propuestas y cada grupo elegir o modificar las mismas.
2º Se distribuirán los roles y se contextualizarán los instrumentos musicales (alambre y tapitas de gaseosas con un orificio central, pasando el alambre se tiene un instrumento; caja de fósforos grandes con elementos dentro: porotos, clavos, etc; botellas de agua mineral vacías, se ata a la parte abierta un trozo de cámara de auto, (se forman tambores), lapas de ollas (platillos), una cuchara y un rallador viejo (se frota y hace un ruido muy especial, botellas colgadas con distintos niveles de agua (cuidado debe ser supervisado)
3º Representación.
Gana, el equipo que demuestro originalidad, dramatización, etc.



Aspectos a considerar/variantes: Los instrumentos pueden ser variados, entregando el material a los chicos estimulando su creatividad. Es interesante grabar los sonidos y luego hacerles reconocer los materiales. Se puede trabajar previamente con la puesta "En escena", la confección de los instrumentos, o pedir que los chicos los armen en sus casas.

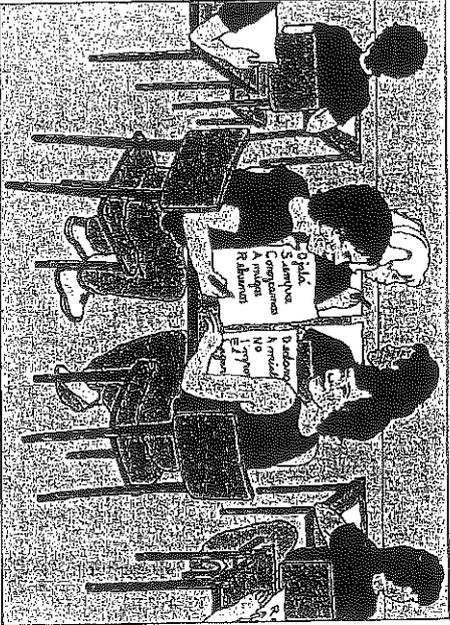
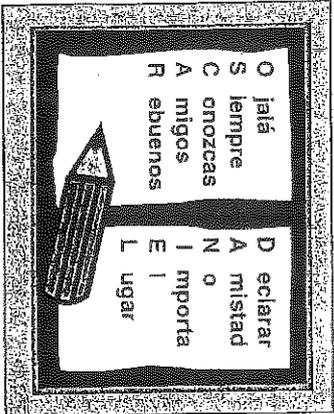
Nombre del juego:

LOS POETAS

CLASIFICACIÓN: 1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse: _____ 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica: _____ 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles: _____	A A A	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
--	-------------	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

El juego es individual.



MATERIAL A UTILIZAR:

1 lápiz y 1 hoja para cada participante.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Cada niño deberá armar una frase teniendo en cuenta las letras de su nombre.
 Gana el que realiza la frase en primer lugar, o aquel que en un tiempo determinado hace la mayor cantidad de frases.

Aspectos a considerar/variantes: Se podrán colocar en una hoja 2 ó 3 nombres. Es preferible llevar armado nombres en papeles pequeños y que los alumnos rellenen de a uno el que le corresponde. Se pueden utilizar palabras del deporte.

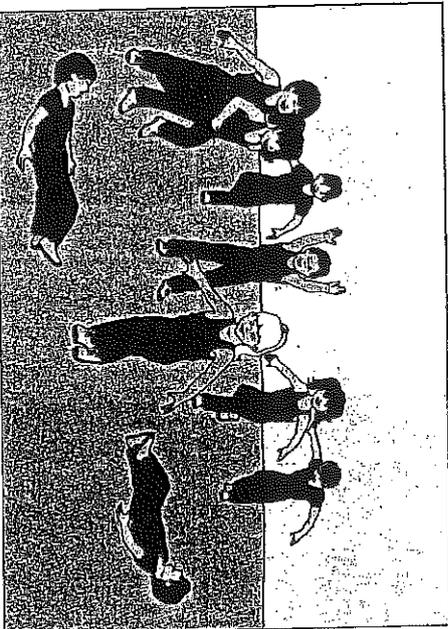
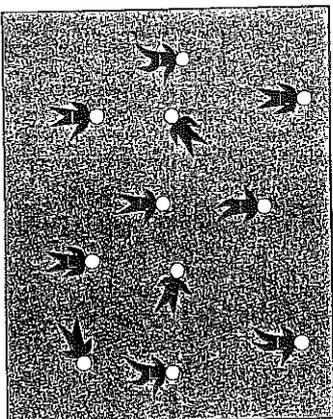
Nombre del juego:

LOS ESPÍAS ASESINOS

CLASIFICACIÓN: 1. Juegos c/ acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/ acento en el ámbito a realizarse: _____ 4. Juegos c/ acento en la intensidad orgánica: _____ 5. Juegos c/ acento en organización grupal y asignación de roles: _____	B A A	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
--	-------------	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Los niños se distribuirán libremente por el patio. Previamente y sin que el grupo se de cuenta, el profesor elegirá tres espías.



MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El grupo cambia por el patio.
 Los espías, caminarán sin dejarse notar y al guitar un ojo, automáticamente matarán al compañero quien contará hasta 10 y luego caerá con un fuerte grito.
 Cuando alguien se de cuenta de quién es el espía se lo dirá al profesor.
 Gana el chico que descubre los tres espías o es último en caer.

Aspectos a considerar/variantes: Se puede poner música de fondo.

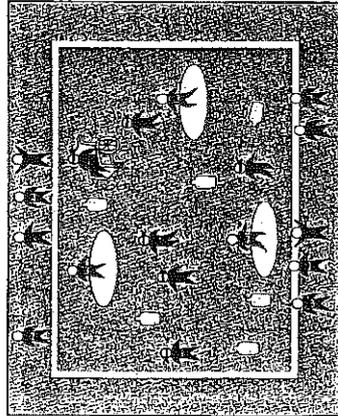
Nombre del juego:

PERDIDOS EN EL LABERINTO

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A/B	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en 2 equipos, cada uno elige 6 jugadores que serán los que crucen el laberinto, y 3 que serán los monstruos fantásticos. Dentro del espacio delimitado se armará un laberinto.

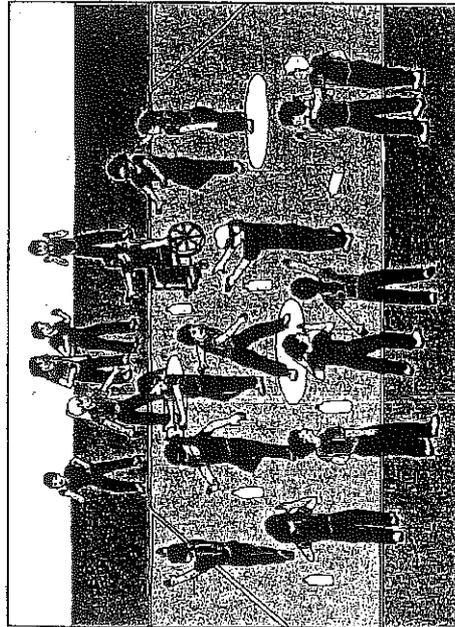


MATERIAL A UTILIZAR:

Conos o botellas de plástico, vendas o sillas, 3 aros.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

1. equipo iniciará primero tratando de que sus 6 jugadores vendidos pasen el laberinto. De un lado, se ubicarán sus compañeros tratando de orientarlos para que no toquen ningún objeto ni sean atrapados por los monstruos fantásticos. El otro equipo espera ubicado en el otro extremo tratando de confundir a los perdidos en el laberinto. Los 3 compañeros que hacen de monstruos tratarán sin salir del aro, de tocar a los perdidos, quienes si son locados deberán volver a la salida.



Aspectos a considerar/variantes: Se estipula el tiempo y se cambian los roles, gana el equipo que logra cruzar más jugadores. Si alguno llega antes de finalizado el tiempo habilita a otro compañero a cruzar.

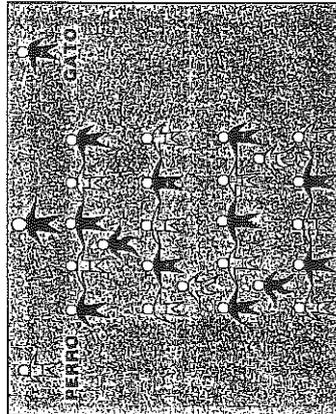
Nombre del juego:

PERRO Y GATO

CLASIFICACIÓN:		CICLO SUGERIDO:
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		1º ciclo de 6 a 8 años.
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B	2º ciclo de 9 a 11 años.
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	C	3º ciclo de 12 a 14 años.
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.		
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.		

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se ordenan los alumnos, uno al lado del otro, de frente o costado, de manera tal que puedan tocarse la punta de los dedos. Al inicio todos estarán mirando al frente.

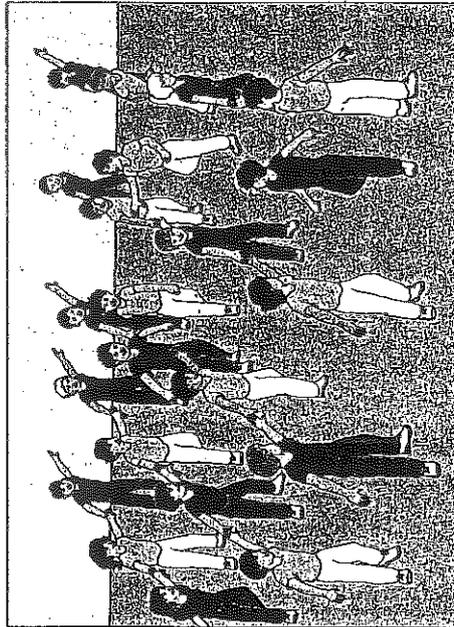


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

Se pueda dividir al grupo en 2 o más equipos, o los varones por un lado y las mujeres por el otro. De cada uno se elige 1 representante, que deberá correr el otro. Cada uno en su rol de perseguidor deberá hacerlo en el menor tiempo posible, ganando así el equipo. El docente dirá fuerte "giro" y el grupo en su totalidad girará a un lado u otro, al gritar frente volverán a la posición inicial. De esta manera se complicará la carrera, ningún corredor podrá pasar por debajo de los brazos de la mirilla humana.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden poner varios corredores.

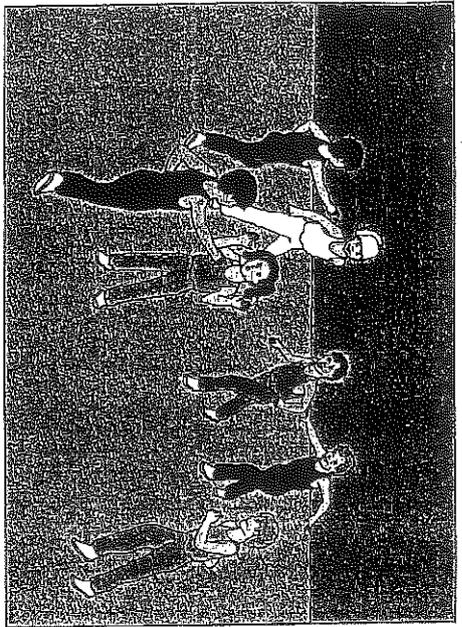
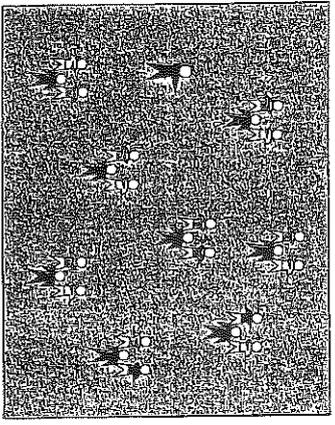
Nombre del juego:

A CORRER INGENIERO

CLASIFICACIÓN:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. 		
		B B/C B	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
			<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en tercetos, se colocan dos chicos espalda con espalda (robots). El tercero (ingeniero) estará libre. Los dos separados entre sí en diferentes lugares.



MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

El juego se iniciará con una narración, que cuenta sobre la era espacial y como la Educación Física ya tiene robots. En este momento los dos elegidos del terceto se ponen espalda con espalda entendiéndose con sonidos y mostrando sus brazos hacia delante, en el lugar.
El docente continúa diciendo que por falta de presupuesto los robots sólo caminan hacia delante, pero el ingeniero los conducirá. El tercer chico girará la cabeza de a uno de los del dúo tomando éste esa dirección. El ingeniero que logre enfrentar a sus robots, primero gana.

Aspectos a considerar/variantes: Conviene que los robots salgan primero y luego los ingenieros. Se puede acompañar el juego con música.

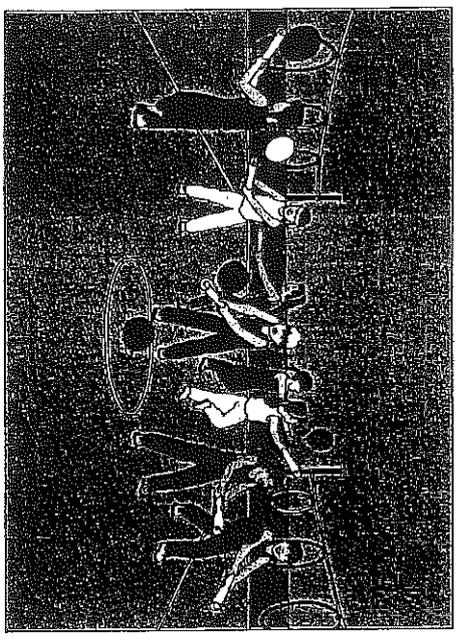
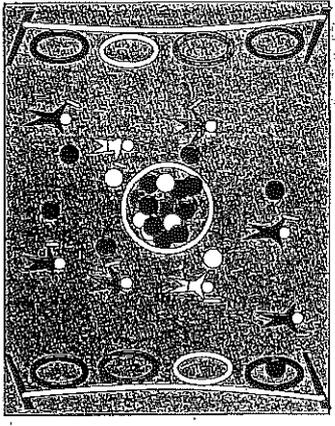
Nombre del juego:

BASTÓN GLOBOGOL

CLASIFICACIÓN:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base. 2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. 3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse. 4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica. 5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles. 		
		B B C	1º ciclo de 6 a 8 años. 2º ciclo de 9 a 11 años. 3º ciclo de 12 a 14 años.
			<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en 4 equipos (o más) cada uno tendrá un color, coincidente con los globos (estos tendrán un poco de papel picado). El espacio de juego tendrá cada extremo un aro para cada equipo con su color colgado de una soga a 1 metro 1/2 de altura. Se dejarán 6 globos de cada color.



MATERIAL A UTILIZAR:

Globos de distinto color (1 por equipo)
Papel picado o similar.
Dartos.
Vinchas brazaletes o similares para identificar los equipos.
2 aros por equipos.
2 sogas elásticas o similar.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Cada equipo deberá tratar de llevar a su aro la mayor cantidad de globos posibles y tratar de que los otros equipos no logren hacerlo. Únicamente podrán tocar los globos con el papel de dardo que estará enrollado en forma de bastón. Si algún equipo explota 1 globo, sea suyo o de los otros equipos, tendrá 1 punto en contra.
Al finalizar el tiempo estipulado gana el equipo que más globos haya pasado por su aro. El inicio será al unísono con una indicación.

Aspectos a considerar/variantes: No se debe permitir que tapen la zona de emboque. Pautar antes del inicio con el grupo, después de unos minutos de prueba, 2 ó 3 reglas básicas.

54

MUSIMANIA

Nombre del juego:

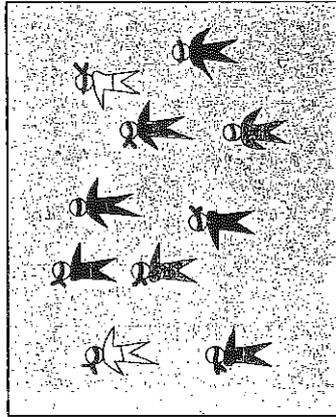
CRUCEROS HUNDIDOS

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	B	✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A	✓
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	A	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A	

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.	C	✓
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A	✓
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	A	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	A	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

El grupo se formará en parejas, cada una de ellas elegirá una canción, que ambos conozcan. Luego se vendarán los ojos y a la señal del profesor se mezclarán hasta que cada pareja se encuentre lo más distanciada posible.

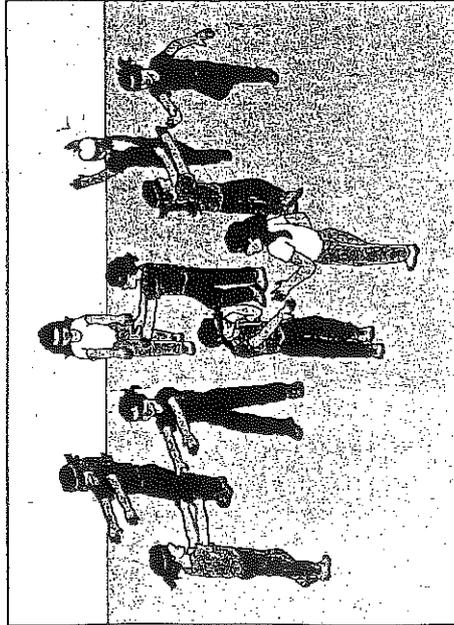


MATERIAL A UTILIZAR:

Pañuelos para vendarse los ojos. 1 por participante.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

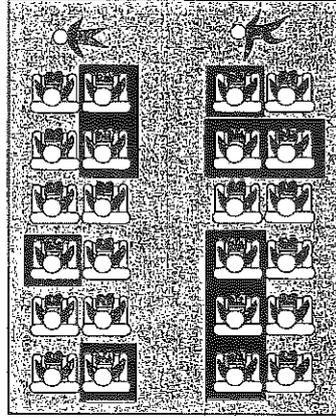
El juego consistirá en que cada pareja tratará de encontrarse. Para esto deberá encontrar la melodía elegida por ambos.
Gana la pareja que primero lo logre.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden dividir por grupos, y al finalizar la primera parte (encontrarse) deberán representar la canción con música, sin hablar.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo teniendo en cuenta los lados, izquierdo y derecho del micro. El profesor indicará el número de asientos de cada uno. Se elegirá 1 capitán.

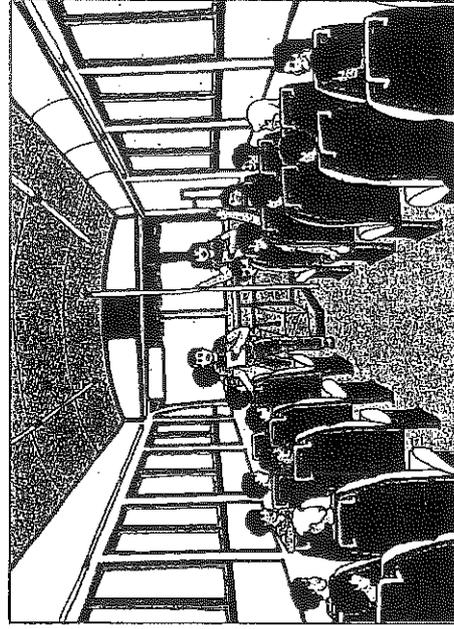


MATERIAL A UTILIZAR:

Cartones.
Fibrones.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

El capitán tendrá un cartón donde dibujará sus cruceros (de acuerdo al gráfico). Por orden se "disparará". Si hay acierto el niño del asiento gritará "tocado o hundido".
El primero que hunda los cruceros ganará. Se aconseja 3 cruceros de un chico, 2 de dos y 1 de tres.



Aspectos a considerar/variantes: El docente verificará que estén escritas correctamente las posiciones de los cruceros antes del inicio del juego.

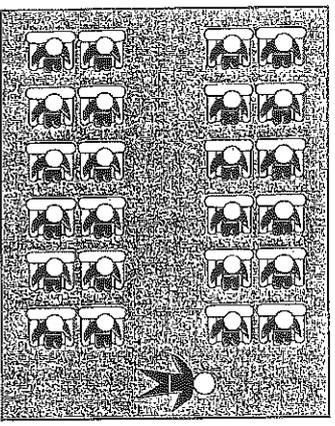
Nombre del juego:

GUERRA DE CANCIONES

CLASIFICACIÓN:	<ol style="list-style-type: none"> Juegos c/acepto en la habilidad motora de base. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. Juegos c/acepto en el ámbito a realizarse. Juegos c/acepto en la intensidad orgánica. Juegos c/acepto en organización grupal y asignación de roles. 	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
-----------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en 2 equipos, sentados desde la mitad hacia adelante, o del lado izquierdo o y derecho.

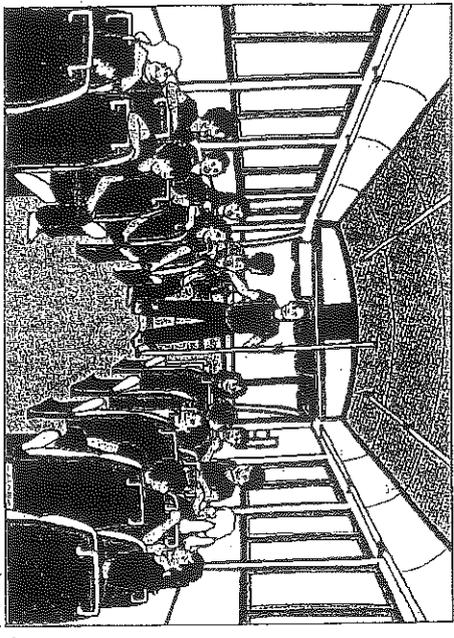


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

A la orden del profesor iniciará el equipo una canción. El otro, al escuchar una palabra que de pie para iniciar otra canción grta "oro, oro". Gana el equipo que termina de cantar una canción sin ser interrumpido.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden utilizar frases o refranes.

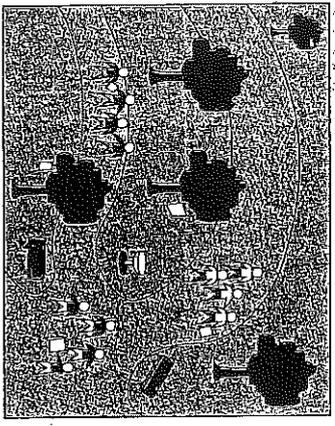
Nombre del juego:

ATENCIÓN CON EL MUNDO

CLASIFICACIÓN:	<ol style="list-style-type: none"> Juegos c/acepto en la habilidad motora de base. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas. Juegos c/acepto en el ámbito a realizarse. Juegos c/acepto en la intensidad orgánica. Juegos c/acepto en organización grupal y asignación de roles. 	CICLO SUGERIDO: 1º ciclo de 6 a 8 años. ✓ 2º ciclo de 9 a 11 años. ✓ 3º ciclo de 12 a 14 años. ✓
-----------------------	--	--

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Una plaza, o similar. Se divide al grupo en tres equipos.
El docente 1, y 1 ayudante preparan el lugar antes del juego.

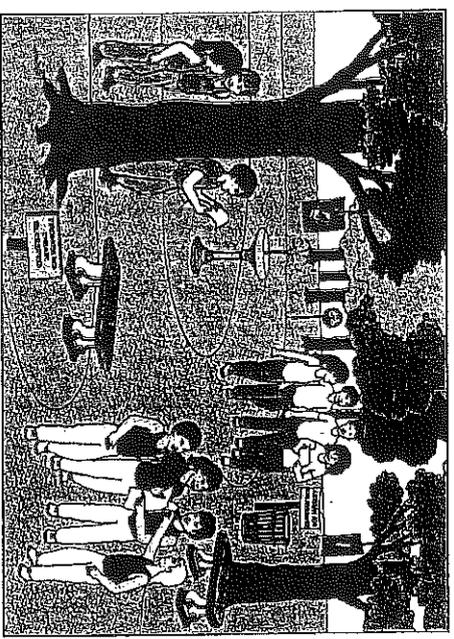


MATERIAL A UTILIZAR:

Material de descarta, 1 plano por grupo (foto de ruta) más 1 lápiz por grupo, 1 grabador con música especial.

PREPARACIÓN/ CONSIGNAS

El docente entregará una tarjeta a cada grupo con un plano para recorrer el lugar. En su recorrido deberán describir objetos propios del lugar y otros colocados por el docente que han apareciendo acorde recorrerán el lugar. [Por ejemplo, tipo de árboles, pías, basura peligrosa (barrigas) etc.] Los objetos pueden estar dibujados y atados en lo alto de un árbol. Al terminar el recorrido se les hará escuchar a los 3 grupos distintos sonidos para que anoten en su tarjeta a que corresponden. El grupo que suma más puntos gana.



Aspectos a considerar/variantes: Deberán clasificar los objetos por beneficiosos o dañinos para el medio ambiente.

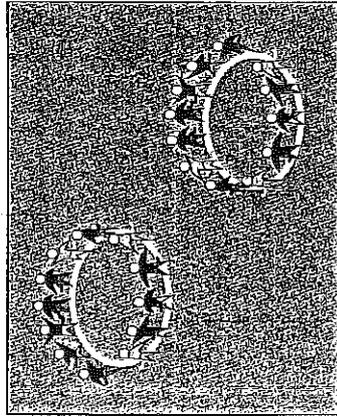
CADENA ECOLÓGICA

Nombre del juego:

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	D	✓
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	C	✓
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	C	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide a los chicos en 4 equipos. Se ubican los chicos coloreándose alternadamente uno de cada equipo en dos rondas. A cada equipo se le otorga 1 color, haciendo una charla sobre el equilibrio de la vida en el planeta. Los colores representan: el negro: hombre, mata a todos los colores menos al amarillo (viento huracanado); rojo: animales; mata a todos menos al azul (océano); amarillo: mata a todos menos al azul; azul: mata a todos menos al negro.

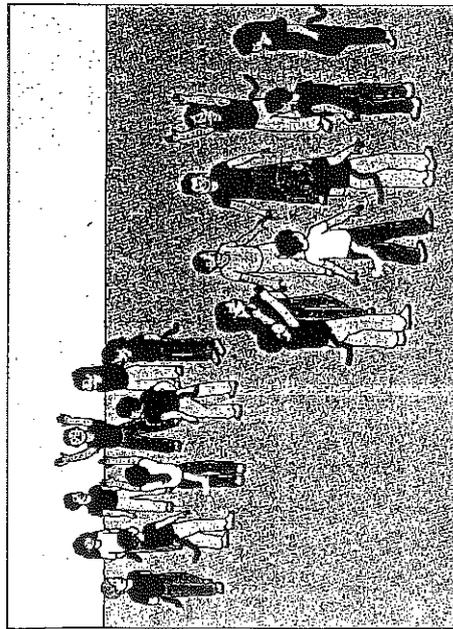


MATERIAL A UTILIZAR:

Cintas de colores (4 colores) de 40 cm cada una (una por chico).

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

Los jugadores se tomarán de las manos y girarán, cuando suene el silbato, se soltarán de las manos y correrán tratando de sacar la mayor cantidad de cintas posibles sin perder la suya respetando su ordenamiento ecológico. Si se confunden de cinta tendrán puntos en contra. El equipo que más puntos haya obtenido es el ganador.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden variar los problemas ecológicos y los tipos de formación inicial.

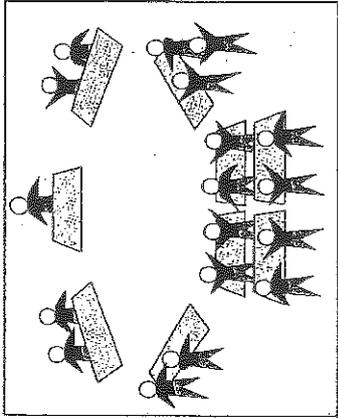
Nombre del juego:

EL CONGRESO

CLASIFICACIÓN:		
1. Juegos c/acento en la habilidad motora de base.		
2. Juegos aplicativos de habilidades motoras específicas.		
3. Juegos c/acento en el ámbito a realizarse.	A	✓
4. Juegos c/acento en la intensidad orgánica.	A	
5. Juegos c/acento en organización grupal y asignación de roles.	B	

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se dividirá al grupo en sub grupos de un senador y dos diputados, dándole 1 tarjeta a cada uno con un rol. Además, habrá tres infiltrados que tratarán de complicar los temas.

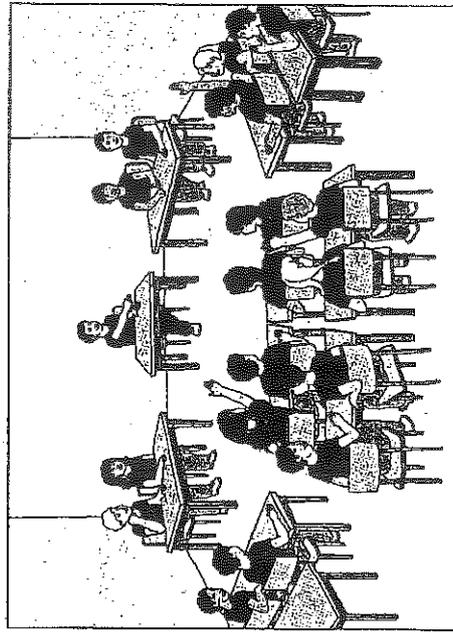


MATERIAL A UTILIZAR:

Ninguno.

PREPARACIÓN / CONSIGNAS

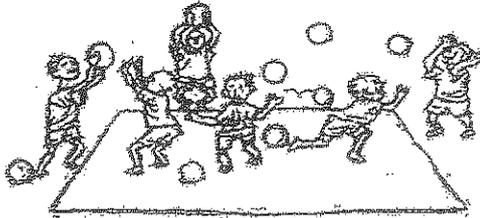
Se armará una sesión del congreso con un tema a elegir y cada equipo tendrá un rol. Representando a un partido político "no político", por ejemplo: a) Los Protege Mundo; b) Los Todo Deporte; c) Los Todo Rock. Inicia la sesión, el profesor será el moderador, dando 1 punto cada vez que algún planteo sea considerado aprobado.



Aspectos a considerar/variantes: Se pueden organizar otras situaciones, la escuela, el colectivo, etc. Al contenido es conveniente que el profesor sugiera los temas a debatir y ayude a cada grupo. Si hay acuerdo con los directivos de la escuela se pueden tocar temas como drogadicción, violencia, etc., con algún invitado externo, o los profesores de otras materias.

Material compilado del Programa Nacional de Innovaciones Educativas

1.- COMO EMPEZAR A JUGAR AL HANDBOLL



¿Por qué esta propuesta?

En los primeros intentos de realizar juegos deportivos adaptados con balón, los profesores notamos que los alumnos se agrupan alrededor de éste, intentando capturarlo. Esto no sería llamativo si fuera sólo una actitud de los jugadores del equipo que no tiene el balón; constatamos, por el contrario, que es la de casi todos los jugadores. Se produce entonces una aglomeración en el centro del terreno de juego de la que se quedan afuera aquellos jugadores a los que no les gusta ese contacto físico.

Cuando la propuesta es jugar al handball se evidencia la imposibilidad de compartir la pelota: los chicos hacen pocos pases y, fundamentalmente, pocos tiros al arco. Los jugadores parecen jugar para y por la pelota. El portador del balón intenta retenerlo mediante acciones individuales (si puede), la lanza hacia cualquier lado o se encoge sobre sí mismo; en consecuencia, realiza menos acciones.

La definición de objetivos pasa por evolucionar de un juego estático -en racimo, sin pases y sin tiros al arco- a un juego más dinámico -de un arco al otro, en el que los alumnos intenten progresar en el campo hacia el arco contrario-, lo que significa incorporar la intención de "atacar". Cuando los alumnos intenten atacar, verificará la posibilidad motriz que tienen de avanzar con pases. Generalmente, usted constatará las dificultades de motricidad general para indicarles cómo realizarlos correctamente

Proponga a sus alumnos variedad de juegos y ejercicios que posibiliten el dominio y el control de la pelota: atraparla, lanzarla, pasarla, picarla, realizar malabarismos, etc. Pero también indiqueles actividades que rompan con el estatismo: juegos con variación de desplazamientos, equilibraciones, cambios de velocidad y de dirección, etc. Hay muchos juegos que brindan esta posibilidad: poliladrón, manchas varias, carreras con combinaciones de saltos, giros, piques, arrastres.

Actividades propuestas

- Juego con pases de pelota

Divida la clase en dos equipos y realice 10 pases con cada uno. Pueden pasarse la pelota entre ellos, pero estos pases no suman a la cuenta (sólo sirven para seguir teniendo la pelota). El objetivo de que usted sea el que hace los pases es el de distribuir el balón entre todos los jugadores, intentando estimular a aquellos que han estado menos implicados con el juego y evitando el monopolio por parte de dos o tres jugadores.

- Juego de limpiar el cuadrado

En el centro del patio delimite un cuadrado y coloque allí las pelotas con las que cuente. Designe un equipo para "limpiar el cuadrado" arrojando los balones hacia afuera del límite marcado; el otro equipo tiene que recogerlos e intentar volver a introducirlos. Los defensores no pueden impedir que los reintroduzcan. La intención del juego es que los alumnos se desplacen para buscar pelotas, atraparlas; manipularlas, pasarlas, picarlas y llevarlas.

- Juego de los ladrones

Separe a los integrantes de un equipo a ambos lados del campo, a unos 10 ó 12 metros unos de otros, e indiqueles que se pasen pelotas rodando por el suelo de manera continua. El otro equipo, a quien habrá ubicado en el medio del campo, tratará de atraparlas. Los balones capturados se recolectan en una caja. Gana el equipo que lo hace en menos tiempo. Aquí tendrán que recibir pelotas en movimiento, rodando y prever sus trayectorias para interceptarlas.

- Juego de limpiar la casa

Se juega con dos equipos ubicados en dos campos enfrentados. Ambos están provistos de las pelotas que se dispongan. A la orden de comenzar, los alumnos tienen que lanzar todos los balones hacia el campo contrario y recepcionar rápidamente los que reciben para volver a lanzarlos. A la señal del árbitro de detenerse, termina el juego. Gana el equipo que tiene menor cantidad de pelotas en su sector.

- Juego de juntar pelotas

Se colocan balones en un extremo del terreno y en el opuesto una caja (canasta o similar). Un equipo lleva las pelotas (varias a la vez) y las coloca en la caja. En su intento, son interceptados por los integrantes del otro equipo (defensores) quienes entregan al profesor las pelotas que puedan obtener. Gana el equipo que reúna mayor cantidad de pelotas. En este juego los alumnos realizan pases con varias pelotas en situaciones de defensa de la pelota y desmarque, se desplazan evitando el quite del elemento e intentan interceptar a los otros jugadores para apropiarse de la pelota y conseguir el objetivo del juego.

- Juego de meter en la casa

Intervienen dos equipos; cada uno tiene una caja con pelotas en los extremos del campo. A la orden del árbitro, tratan de sacarle los balones al otro equipo y llevarlos a su caja mediante piques y pases. Sólo se puede quitar un balón por vez y no hay defensa. El juego propone trabajar los desplazamientos, el atrape de la pelota y el dribbling.

Aspectos a tener en cuenta

El racimo está beneficiado, muchas veces, por la cantidad de jugadores que hay en la cancha. Cuando se juega doce contra doce, para los alumnos es muy difícil encontrar espacios libres para desmarcarse, poder percibir a compañeros para hacerles un pase o "ver" el arco. Le sugerimos reducir la cantidad de jugadores y preparar el terreno para que se pueda jugar un mayor número de partidos.

En los primeros partidos no marque áreas de arco o, si lo hace, aconsejamos que sean muy pequeñas (de no más de dos metros). Trate de que haya muchos tiros acercando los arcos; adapte el reglamento. En principio sea estricto con las faltas al contrario: no debe existir contacto físico -fundamentalmente con el portador del balón y sobre todo con su brazo, para que pueda pasar y lanzar correctamente-, pero sea

permisivo con fallas en el juego de la pelota (pasos, doble pique, etc.). Lo importante es que el juego sea cada vez más dinámico y que tenga continuidad; ya habrá tiempo para enseñarles las reglas y de jugar respetándolas.

Cuando los alumnos jueguen mejor, cuando logren realizar más pases y más lanzamientos, cuando el juego sea más dinámico, vaya alejando paulatinamente las áreas para que los arqueros tengan más posibilidades de éxito en los lanzamientos. En este ciclo es correcto finalizar jugando con áreas que estén a cuatro, cinco o seis metros de la línea de arco.

Estas mismas observaciones las podemos hacer para otros juegos deportivos colectivos tales como el básquet, hockey, fútbol, etc.

Aportes sobre la propuesta N° 1: Antón García, J. L. *Balonmano: fundamentos y etapas de aprendizaje*. Gymnos, Madrid, 1990.

2.- INICIACIÓN A LAS CARRERAS ATLÉTICAS

Naturalmente, a los niños les agrada correr, perseguirse y, a veces, probarse con respecto a otros. El "te juego a quién llega más rápido" lo hemos dicho, lo escuchamos en nuestros alumnos y a veces -en las clases- lo propiciamos desde lo programático.

Si bien es una actividad sencilla y elemental, igualmente elegimos aportar algunas propuestas para el aprendizaje y la competencia atlética en carreras.

Por ende, incluiremos también las carreras atléticas de velocidad (distancias cortas; postas; con vallas/obstáculos; de media distancia) y de resistencia (entre 300 y 400 metros), ya sea en terreno llano o en la modalidad con obstáculos (cross-country).

En el Nivel Inicial debería haberse trabajado sobre el modo correcto de correr (apoyos, braceo...) con distintos ritmos, velocidades, frentes, distancias. Ahora pensamos propuestas tendientes al objeto de esta propuesta: iniciarlos en las carreras atléticas.

Actividades sugeridas

- Practique partidas diferentes (de pie, de espaldas, agachados, en posición de banco...) hasta llegar a la partida baja.
- Proponga a los alumnos trotar sobre un camino; con distinta longitud de pasos, según consignas que usted les plantee.
- Propóngales realizar carreras con velocidad creciente o decreciente; correr a la par de un compañero (éste va variando el ritmo de carrera y la longitud de los pasos y el otro debe seguir sus acciones).
- Cada alumno marca una distancia que considera que puede recorrer manteniendo, tras una partida baja, un ritmo medio de carrera. Luego prueba a hacerlo con un ritmo alto. A medida que lo logra, va sumando tramos cortos. Esta actividad se puede realizar de a dos, con un compañero como testigo- control. Recomiéndeles no exigirse más de lo que puedan hacer. Si algún equipo elige correr un tramo a velocidad máxima personal, controle que no exceda los 50/60 metros; si lo recorren a velocidad media, que no supere los 120 metros.
- Indíqueles correr libremente saltando sobre los obstáculos que usted coloque en el suelo. Una variante de la consigna puede ser iniciar el salto siempre con el mismo pie (el que a cada uno le resulte más cómodo).
- Reúna a los chicos en pequeños grupos y hágalos disponer, en el espacio de trabajo, objetos que previamente habrán reunido (cajas de cartón, botellas plásticas, bolsitas de arena, etc.). La

consigna es la de colocarlos en línea recta, de manera que conserven entre sí la misma distancia, para permitir un pasaje rítmico de frecuencia de pasos entre uno y otro antes de saltarlos (siempre con la misma pierna de ataque). Una variante es colocar objetos que se vuelquen fácilmente y que tengan un poco más de altura que los anteriores.

- Después, puede indicarles que cada uno arme su propio camino de obstáculos para correrlo saltándolos; a la mayor velocidad posible.
- Prepare una pista de carreras con obstáculos (vallas) en dos o más andariveles y organice pasadas de los alumnos en carreras cortas. La partida la marca la señal del largador, que podrá ser un alumno que irá rotando en sus funciones.
- Proponga practicar la "llegada": indíqueles anteponer el pecho y proyectarse hacia adelante. Puede jugarse en equipos de tres o cuatro alumnos: dos sostienen un trozo de lana y los otros que juegan a "correr y llegar", cortándola con el pecho. Luego propóngales que varios larguen al mismo tiempo para ver quién llega primero a la meta (a cortar la lana).
- Practique juegos de relevos continuados (gana el equipo que termina primero) y no continuados (en tandas, larga un jugador de cada equipo y todos corren al mismo tiempo a ver quién llega primero. Suman los puntos ganados parcialmente, en cada tanda.).
- Para jugar en parejas: el que lleva el objeto (testimonio) debe correr y el compañero trotar libremente. Cuando aquél entrega el testimonio, primero lo hace de un modo libre y luego de un modo pautado. Después cambian los roles.
- Cada pareja tiene que encontrar el modo más rápido, práctico y seguro de pasarse el testimonio para que quien lo reciba salga corriendo rápidamente hacia adelante, casi sin detenerse. Para lograrlo, los dos compañeros deben correr en el mismo sentido, en línea recta. Luego se muestran unos a otros el modo encontrado para realizarlo.
- Establezca calles y andariveles de carrera y distribuya a los alumnos en grupos de tres y de cuatro para que, separados unos de otros, practiquen el pase del testimonio, al que inicialmente llevará consigo quien largue con él.
- Al practicar carreras de postas, todos atenderán a ver qué equipo logra que su testimonio llegue primero desde un punto hasta otro preestablecido, luego de que haya pasado por todos los integrantes del equipo. A continuación, analizan la mejor manera de hacerlo que encontró cada equipo.

Puede probar variantes como éstas:

- a. establecer zonas de relevo en cada carril, para cada cambio de corredor;
 - b. incluir partida baja, zonas de pase de testimonio y la lana en la línea de llegada. Es conveniente no superar los 4 por 50 metros.
- Llévelos a dar una vuelta alrededor de la escuela, trotando en grupos. La consigna será la de trotar todos juntos, manteniendo un ritmo estable que todos puedan sostener.
 - Si tiene la posibilidad, utilice un radiograbador con buena amplificación para que todos escuchen una canción de buen ritmo para acompañar el trote. Tienen que seguir la canción trotando del principio al final (aproximadamente tres minutos).
 - Una variante: en pequeños grupos, todos los integrantes siguen el ritmo cambiante de carrera que proponga un compañero, durante el tiempo que dure la música. Empiece con tramos cortos y vaya alargando, poco a poco, la duración del tema musical o empalme varios.
 - Propóngales recorrer distancias -entre los 150 y los 400 metros- a ritmo liviano y sostenido.
 - Es interesante que les proponga desafíos individuales.
 - Le sugerimos, también, organizar torneos atléticos para aprender cómo sumar puntos entre todos a partir de la evolución de cada uno.

Aportes sobre la propuesta N°2: Olivera Beltrán, J. 1169 *ejercicios y juegos de atletismo*. Paidotribo, Barcelona, 1990.

3.- PARA JUGAR EN EQUIPO: PASE Y RECEPCIÓN

En los juegos deportivos colectivos, de cooperación y oposición, y en los juegos deportivos adaptados a este ciclo de la EGB, el sentido de juego en equipo está dado por la posibilidad y la necesidad de avanzar colectivamente hacia el campo contrario para marcar los tantos (en el vóleybol este objetivo tiene particularidades). Estos avances (o progresiones en el terreno de juego) se realizan con acciones individuales (por ejemplo, piques o conducción del balón) o con acciones que implican la relación de dos o más jugadores, los pases y recepciones de estos pases. Los alumnos de estas edades privilegian las acciones del primer tipo. Los docentes tenemos que intentar que los alumnos realicen acciones de juego de conjunto.

La intención táctica de los pases es la misma en todos los juegos deportivos colectivos, más allá de la forma de realización de los mismos (técnica): avanzar hacia la meta contraria o ganar terreno; en caso de que esto no sea posible, pasar a un compañero que no esté adelante, pero seguir en posesión de la pelota e intentar avanzar por otro lado.

Para mejorar las posibilidades de pasar y recibir es necesario que los alumnos desarrollen la coordinación dinámica general (para encadenar las diferentes acciones); la coordinación óculo-manual (para manipular el balón sin dificultades); la coordinación óculo-pedal (para patear, parar y manejar la pelota con los pies); las disociaciones segmentarias (para realizar una actividad con el tren superior -pasar, por ejemplo-, y otra con las piernas, como correr); el equilibrio (para dominar sus gestos y posiciones), y estructuración espaciotemporal (para apreciar la trayectoria, la velocidad y la dirección del balón, y la ubicación de compañeros y contrarios).

Las actividades de pase y recepción colaboran con el desarrollo de esos aspectos, pero no son los únicos recursos para este desarrollo.

Las situaciones que le planteamos se pueden desarrollar tanto con las manos como con los pies. Recuerde trabajar de esta forma con sus alumnos y alumnas.

Actividades propuestas

- Un juego de mucho valor para trabajar los pases y las recepciones es el juego de los 10 pases y sus variantes. En este juego los alumnos deben tomar decisiones que seguramente se les presentarán en otras situaciones de juego. La dificultad reside en que el objetivo del juego no conlleva la necesidad de avanzar hacia un objetivo (no progresan en el campo); pero tiene un valor inestimable desde el desarrollo de los aspectos perceptivos: los jugadores deben atender constantemente a compañeros, adversarios y pelota en un ángulo de 360°.
- Sobre la idea de la "tocatta" usted puede desarrollar propuestas interesantes. El juego tiene como objetivo apoyar la pelota en una zona ubicada en uno de los extremos del terreno de juego. La consigna de apoyar puede ser modificada por la de embocar en un canasto, realizar un pase en una zona determinada, voltear una botella, pegarle a un dibujo hecho en tiza, etc. Cada equipo avanza hacia la meta contraria con pases (no está permitido dribblear ni correr con la pelota). El equipo que no tiene el balón intenta evitar ese avance interceptando pases o tocando al portador de la pelota. Como lo que usted está intentando es desarrollar los medios colectivos para el traslado del balón, indíqueles a los alumnos que eviten el pique de la pelota y los pases, y luego, paulatinamente, incorpórelos como reglas.
- El "medio" es un juego muy utilizado por los profesores. Cuando lo proponga tenga presente los objetivos que persigue, porque, en general, los alumnos tienden a pasar y recibir estáticos y realizando pases "de globo", lo que los lleva a necesitar alejarse cada vez más del compañero. Esta situación es generada por la propuesta misma y por las limitaciones de los alumnos de esta edad. Los pases no podrán ser utilizados en los juegos. La propuesta será el "medio" pero en desplazamiento, evitando que el defensor esté en la misma línea que los pasadores; indicando

que hay que pasar y recibir en sitios distintos; evitar los pases parabólicos o jugar al "medio" pero para llegar a tocar la pared o a un tercero que se escapa.

- Desarrollar la capacidad de pasar y recibir no es sólo mover bien los brazos. En un juego deportivo, significa que un alumno está ocupando espacios libres para recibir el pase de un compañero (está "desmarcado"); que si tiene la pelota puede "ver" a un compañero que está libre y dispuesto a recibir, pues tiene "las manos listas" y está a "distancia de pase". Los ejercicios de pases de dos o tres jugadores son muy útiles, si usted ayuda a los alumnos con las propuestas correctas: infórmeles dónde está ese espacio libre o qué elemento deben atender para identificar una línea de pase libre.
- Los movimientos previos a la recepción colaboran con el juego dinámico: los receptores deben desplazarse para recibir, "hay que ir a buscar la pelota con las piernas"; si es corta, hay que adelantarse, si es larga, hay que atrasarse, etc.
- Para los pasadores es muy importante desarrollar posibilidades de pase con ambas manos (y pies). Le sugerimos que estimule este aspecto muchas veces olvidado. En el mismo sentido, los alumnos paulatinamente tienen que ir pasando sin mirar, lo que significa mirar -con visión periférica- tanto el juego como a quién le va a realizar el pase.
- Jugar a pasar y recibir con dos pelotas a la vez es muy útil para mejorar las disociaciones segmentarias; con pelotas iguales o distintas (las que tenga) propóngales jugar a pasar con una mano y con la otra simultáneamente, a pasar una con pique y otra por arriba, una con las manos y otra con los pies.

Aspectos a tener en cuenta

Realice las actividades en forma dinámica. Tenga en cuenta que en los juegos, cuando un equipo intenta realizar pases, el otro intenta impedirlo; por lo tanto, las actividades en las que los alumnos pasan y reciben sin oposición, sin desplazamiento de compañeros ni adversarios, sin modificaciones de orientaciones, sin tomar decisiones (pasar a uno o a otro compañero, pasar o tirar, etc.), no tendrán transferencia real al juego y sólo redundan en una mejora puramente técnica.

En este ciclo, las correcciones son globales. Respète las fases del aprendizaje motor: experimentación, disociación y automatización.

Proponga variedad de situaciones: realícelas con distintos materiales, en distintos juegos, con distintas estructuras espaciales y disposiciones.

Si tiene poco material, utilice pelotas de todo tipo y piense, más que nada, en desarrollar estos contenidos por medio de juegos.

Cuando los realice, siempre reduzca la cantidad de jugadores y arme varios partidos/juegos a la vez, para que todos los alumnos tengan una participación real en la actividad.

Aportes sobre la propuesta N°3: Aisenstein, A. (coord.). *Repensando la Educación Física escolar*. Novedades Educativas, Buenos Aires, 2000.

4.- EL DOCENTE COMO RECREADOR DE JUEGOS

El juego constituye un espacio propio en el desarrollo y el crecimiento de los alumnos, un momento en el cual pueden actuar tal y cual son. Permite la puesta en situación de los esquemas de percepción, de decisión y ejecución aprendidos y de las habilidades y destrezas que el alumno conoce.

Los juegos de reglas son la principal expresión de los juegos en este ciclo (más allá de que convivan con otras expresiones del juego en sí). El ejercicio de recrear los juegos permite acrecentar la cantidad de

recursos que posee el docente para poder brindar a los alumnos variedad de situaciones, buscar nuevas opciones y propuestas para resolver distintas situaciones, además de no encasillarse proponiendo siempre el mismo juego.

Los juegos son creaciones socioculturales del hombre; las consignas y las reglas, la disposición y segmentación espacial, la determinación temporal, los roles distintivos, los materiales, etc. son convenciones que establecen los grupos humanos para poder jugar. De hecho podemos comprobar que un mismo juego tiene nombres distintos en diferentes escuelas, ciudades y provincias o pequeñas variaciones en sus reglas.

Eos juegos de reglas y luego los juegos deportivos reglados tienen cuatro ejes de desarrollo y evolución para su aprendizaje y concientización:

- a. el eje del juego (táctico),
- b. el eje de la motricidad (técnica),
- c. el eje del reglamento,
- d. el eje del tiempo y del espacio.

En esta propuesta privilegiamos el eje táctico y supeditaremos a éste los otros tres. Tomamos esta decisión porque consideramos a la motricidad general y la especial (técnica) como sostenedoras del juego y de su evolución. Por otra parte, las reglas debe acompañar la evolución del juego y de los jugadores.

Secuencia de actividades

La propuesta se basa en la selección de un juego que los alumnos conozcan, pero modificado en distintos aspectos para trabajar diferentes conceptos de técnica y táctica individuales.

- Hemos tomado un juego muy conocido por todos los docentes: el juego de los 10 pases. Este juego consiste en que un equipo intenta realiza 10 pases seguidos, sin que el otro equipo toque la pelota o ésta caiga al suelo. Ese otro equipo trata de evitar que los pases se realicen y a la vez recuperar el balón, para comenzar ellos a realizar los 10 pases. No vale picar el balón, ni dar pasos en posesión de éste. Tenga en cuenta que, atendiendo a la cantidad de alumnos, es preferible realizar varios partidos paralelos y no jugar dividiendo la clase en dos grupos iguales. Es más recomendable armar dos partidos de 6 contra 6 que uno de 12 contra 12. Jugando con menor número de integrantes, los alumnos tienen más posibilidades de entrar en contacto con la pelota, de realizar mayor cantidad de desplazamientos, etc. De acuerdo con el nivel de juego del grupo, podemos disminuir la dificultad, jugando a los 6 pases; esto les dará a los alumnos una buena posibilidad de cumplir el objetivo del juego en forma exitosa.
- La siguiente variante consiste en dificultar la tarea de los atacantes (portadores del balón) incorporando una regla: si el jugador que tiene la pelota es 'tocado' debe entregar la pelota a los defensores. Aquí aumenta la presión temporal: el portador debe lograr conectar un pase antes de que lo toquen.
- Ésta es una variante del juego anterior en la que todos deben tocar al menos una vez la pelota. La proponemos con la intención de privilegiar el intercambio socio-afectivo entre pares. Podemos también plantear que no se pueden realizar dobles pases ("no se puede pasar a quien me pasó"). Esta variante del juego no puede ser permanente: si usted plantea en todos los juegos la necesidad de avanzar sobre el eje socio-afectivo, no podrá tener en cuenta otros problemas del juego y, entonces, la propuesta quedará desdibujada.
- La tarea consiste en dificultar la percepción de la situación y por lo tanto la toma de decisiones: proponga, por ejemplo, que los pases 4, 7 y 9 los realicen determinados alumnos (por ejemplo, aquellos que tengan remeras blancas o cualquier otra característica que encuentre en el grupo).

- Divide el patio (gimnasio, playón o cancha) en dos mitades y dé la consigna de no realizar más de tres pases seguidos en cada medio campo, lo cual implica un mejor aprovechamiento de los espacios y un juego más dinámico.
- Reparta el espacio en cuatro sectores paralelos. La propuesta es la de realizar los 10 pases pero siempre a un sector distinto del que ocupa el portador y del de aquel que recibe la pelota.
- Luego vuelva a jugar con el campo dividido en dos; cada equipo debe realizar los 10 pases en uno de los campos. Esto significa que, en cada campo, un equipo es atacante y el otro defensor. Este elemento comienza a desarrollar la idea de progresar en el campo, que luego retomaremos en los juegos deportivos colectivos.
- Varie finalmente la culminación de las acciones: luego de los 10 pases en un campo (como en el juego anterior), dé a los alumnos la consigna de realizar un tiro a un blanco (cono, aro, cajón, etc.).

Aspectos a tener en cuenta

Estas mismas modificaciones se pueden realizar atendiendo a las reglas de funcionamiento de los juegos, a la organización del espacio y también a las habilidades motrices que propongamos, por ejemplo, pases sobre hombro.

Un ejercicio muy interesante que le proponemos es el de recrear el "Delegado" mediante la modificación del espacio (dividiéndolo en mayor número de espacios, de otra forma, etc.), la lógica (que no estén todos adentro y uno afuera, etc.), la motricidad (estableciendo distintos tipos de tiros y pases), mezclándolo con otro juego (por ejemplo con una mancha).

Es importante registrar las variantes de los juegos que vaya creando, ya sea en un registro personal del docente o en afiches elaborados junto con los alumnos.

Tenga en cuenta, en los juegos de reglas y en los deportivos, la participación de los alumnos como árbitros.

Aportes sobre la propuesta N °4: Hernández Moreno, J. *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. INDE, Barcelona, 1999.

5.- LA POSTURA EN MOVIMIENTO

En una sociedad sedentaria como la nuestra los chicos pasan gran cantidad de horas leyendo, escribiendo, haciendo cuentas, estudiando, dibujando o frente la computadora, lo que los convierte en seres sentados. El peso de las mochilas escolares suma infinidad de dificultades posturales a las propias del crecimiento.

Por todo esto no podemos olvidar la tarea de los profesores de Educación Física en la prevención, detección y derivación de alumnos con problemas posturales.

La alineación postural tiene que ver con la percepción y la toma de conciencia del propio cuerpo. Para una buena alineación postural es necesario equilibrar los distintos segmentos corporales en relación al eje del cuerpo, la columna.

En el desarrollo del acto motor, el tono postural es controlado por el cerebelo (una de cuyas funciones es la de regulación estabilizadora). Cualquier movimiento es producido por la contracción de determinados grupos musculares y la relajación de otros. Sin embargo, este proceso es posible debido al "ajuste tónico del cual depende el ajuste postural y las reacciones de equilibración"¹. Este control regulador depende de un conjunto de informaciones táctiles, visuales, vestibulares, musculares, articulares y tendinosas.

Actividades sugeridas

• Puede comenzar con el juego "Un, dos, tres, cigarrillo 43". Continúe jugando "Un, dos, tres" pero cuando los alumnos se congelan (en el momento en que usted se vuelve), deben hacerlo copiando la postura que usted adopte. El juego puede continuar pero con un alumno dirigiendo el juego y definiendo las posiciones al congelarse.

- Le sugerimos que siga con el mismo juego, pero que ahora, al volverse, lo haga con carteles en los que hay dibujos de personas en distintas posiciones: acostadas boca abajo, boca arriba, de costado, agrupadas, agachadas, paradas en dos piernas juntas, abiertas, en una pierna, etc. Estos carteles se pueden reemplazar por objetos de colores que indiquen una determinada posición acordada antes de comenzar a jugar.
- Proponga un trabajo analítico de diferentes posiciones del cuerpo que cada uno haga en su lugar: "gato contento", "gato enojado", extendido con piernas y brazos abiertos, desde esa posición tocar una mano con la pierna del lado contrario manteniendo la espalda apoyada en el suelo, etc.
- En parejas, indíqueles recorrer, con la punta de los dedos, la columna vertebral del compañero para que la concientice y trate de movilizarla sin cambiar de lugar.
- Otra vez en grupos de dos alumnos, invítelos a jugar al espejo: uno moviliza su columna vertebral y el otro lo copia. Propóngales que realicen variedad de movimientos (suaves, sencillos, lentos) movilizandando la columna vertebral, la cintura escapular y la pelvis.
- Agrupe a los alumnos de a dos, según altura y peso similares. Se colocan espalda contra espalda, con las piernas separadas y los brazos levantados. Uno toma al otro de las muñecas y suavemente se inclina hacia delante, cargándolo sobre su espalda. El alumno cargado debe mantenerse relajado y con la cabeza colocada naturalmente.
- Proponga trabajos de flexibilidad. Es fundamental que usted tenga en cuenta la importancia de la realización de este tipo de ejercicios durante todo el año atendiendo los distintos grupos musculares.
- Trabaje también la relajación. Propicie ejercicios de control respiratorio en distintas posiciones y mediante diferentes actividades (relajación acostados boca arriba, sentados "a lo indio", caminando, saltando, etc.).
- Otros ejercicios adecuados (por su incidencia en el fortalecimiento de los músculos dorsales) son los de trepar por sogas colocadas verticalmente, suspenderse en pasamanos, anillas, trapecios y otros juegos de plaza. También juegos motores como, por ejemplo, cinchadas. De ser posible, recomendamos la práctica de natación y ejercicios en el agua.

Aspectos a tener en cuenta

- Considere que, para jugar con los carteles de personajes en distintas posiciones, debe prepararlos antes de la clase. También puede hacerlos con los alumnos en algún recreo o compartir la actividad de preparación con los docentes de Educación Artística (Plástica). El hecho de que los alumnos los preparen, sumado a su colorido y variedad, le dará a la actividad una riqueza importante. También se pueden armar con fotos de revistas.
- La tarea de prevención tiene que ver con un trabajo sistemático de fortalecimiento de la musculatura de sostén (abdominales y espinales, por ejemplo). Tenga en cuenta que este trabajo de fuerza debe ser adaptado a la etapa evolutiva y a las posibilidades anatómo-fisiológicas de los alumnos.
- Por otra parte, el desarrollo de la flexibilidad general tiene un valor muy importante en la alineación de los distintos segmentos y en el mantenimiento de buenas posturas. La tarea de prevención de dificultades posturales se puede realizar observando a los alumnos: la caída lateral de la cadera, el adelantamiento de los hombros, las cifosis exageradas son algunos síntomas característicos. Del nivel de desarrollo de estos síntomas dependen el trabajo en clase o la derivación. En grados mayores de problemas posturales, la tarea del profesor de Educación

Física consiste en la detección y derivación de los alumnos con problemas a profesionales médicos especializados.

Aportes sobre la propuesta N°5: Le Boulch, J. La educación psicomotriz en la escuela primaria. Paidós, Buenos Aires, 1984. Y J. Le Boulch. La educación psicomotriz en la escuela primaria. Paidós, 1997.

6.- JUEGOS DE RELEVOS

Los juegos de relevos o de postas son muy empleados en las clases de Educación Física.

A través de los años y de la observación práctica vemos que si bien son juegos muy sencillos, se cae habitualmente en una serie de errores u omisiones que atentan contra la actividad misma.

Este tipo de juego para llevarse a cabo necesita del cumplimiento de determinadas pautas: quienes participan en él, tienen que esperar turno, actuar solo cuando les corresponde, tratar de coordinar las acciones con otro compañero y con la mayor celeridad posible y tener sentido de equipo.

Hay opiniones encontradas respecto a estos juegos. Creemos que, propuestos en su medida justa y atendiendo los aspectos que aquí ofrecemos, pueden resultar óptimos, incluso para ser trabajados desde el primer nivel.

Actividades sugeridas

- Para mantener la buena atención y la dinámica de juego, recomendamos tener en cuenta algunas cuestiones al programarlos:
- Distribuya los niños en muchos equipos de pocos integrantes.
- Proponga acciones simples, seguras y que todos dominen. Le recomendamos no incluir destrezas gimnásticas ni acciones que requieran detalles técnicos muy precisos o que generen riesgos innecesarios.
- Fíjeles recorridos de distancias cortas (suficientemente cortas).
- Programe el juego de manera que el tiempo de espera de cada alumno sea más corto que su acción.
- No complejice porque sí, innecesariamente. Lo rebuscado no es sinónimo de adecuado, de mejor ni de atractivo.

Le proponemos esta secuencia para lograr la mecánica del relevo continuado:

1. Distribuya los equipos al azar: reparta papeles de colores, objetos pequeños o tarjetas con figuras de animales, etc., y haga que los alumnos que coinciden se encuentren.
2. Una vez establecidos los grupos, fíjeles una tarea para realizar una vez a cada uno, organizados espacialmente a gusto. Luego analizarán lo acontecido. Las tareas pueden ser, por ejemplo, dar tres saltitos en el lugar, con los pies juntos, y habilitar al compañero siguiente tocándole una mano, señalándolo con un dedo de la mano, entregándole una tira de género, etc.
3. Después se distribuyen todos los grupos en hileras (uno detrás del otro), a partir de una línea de partida y con el mismo frente. Juntos van trotando hasta una marca y regresan al punto de partida. Es interesante que los alumnos, en este punto, comprendan que la tarea propuesta se llevará a cabo sin acentuar la competencia entre ellos.
4. Sale un integrante de cada equipo por vez, cuando le toca: esto significa que lo hará cuando usted dé la señal para cada salida, no uno detrás del otro. Pruebe con cada uno de los equipos para comprobar que han comprendido las reglas del juego.

5. Sin apresurarse, que lo hagan de a uno por vez, llevando en su mano un trozo de madera (o un objeto similar) que sea adecuado para ser manipulado por los niños. Cuando regresan al punto de partida, pasan el objeto al compañero siguiente para que realice la acción propuesta.
6. ¿Podrán terminar de hacerlo, una vez cada uno, antes de que el profesor llegue caminando, como en cámara lenta, hasta un lugar prefijado? Cuando reciben la señal para comenzar, cada grupo entra en acción, y usted inicia su 'caminata lunar'. ¿Todos los equipos pudieron ganarle al docente? Invente otra forma 'temporal', externa a los grupos, para jugar con variantes sin generar dudas.
7. Carrera de los sombreros o las gorras. A una orden dada por usted, cada integrante de los equipos -a su turno- tiene que correr a la mayor velocidad posible para cumplir la tarea prevista y, al regresar al punto de partida, entregarle el sombrero o la gorra al compañero que sigue, quien no puede salir sin tenerlo bien puesto.
8. Piense otros juegos de relevos para jugar en parejas, en equipos de tres o más alumnos (siempre en pequeños grupos). ¿Qué consignas les daría? Estas son algunas de las propuestas que le sugerimos trabajar. Pruebe todas las ideas que a usted le parezcan interesantes para juegos de relevos simples o complejos, continuados o no, siempre atento a lo planteado en relación con el cuidado de la propuesta y su puesta en práctica.

Aspectos a tener en cuenta

- Proponga una gran variedad de juegos para que los relevos no sean la única propuesta de una clase.
- Es muy importante su actitud frente al juego y, en consecuencia, frente a la competitividad que puede generarse. Evite situaciones que enfrenten al grupo aunque sea en forma jugada.
- Busque elementos que sean aptos para ser fácilmente tomados y transportados y que no presenten riesgos en su manipulación.

Aportes sobre la propuesta N°6: Döbles, E. y Döbles, H. *Manual de juegos menores*. Stadium, Buenos Aires, 1981.

7.- EXPLORACIÓN ACTIVA DEL MEDIO Y DE MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES

¿Por qué es importante que los alumnos jueguen con elementos?

Porque:

- se conectan con diferentes objetos externos a ellos (con su forma, color, peso, tamaño, textura...);
- descubren diferentes posibilidades de movimiento inherentes a esos objetos;
- pueden imitar sus movimientos observables (el picar de la pelota, el girar de un aro, el plegarse de un papel, el rodar de un bastón?);
- se prueban a sí mismos en el manejo de los diferentes objetos según las propuestas que usted les haga o de acuerdo con ideas propias, y amplían tanto las propias habilidades como la coordinación general;
- pueden asociarlos con otras imágenes y jugar en consecuencia;
- pueden proyectar en ellos vivencias personales.

Además, en la exploración sobre el elemento/objeto, surgirán algunas particularidades que podrán ser corporizadas por cada uno. Corporizar es poder pasar al lenguaje del cuerpo algunas características de los objetos con los cuales el alumno se relaciona, además de las posibilidades propias de movimiento que se le puedan imprimir a cada elemento.

Entre las características de los objetos se encuentran, por ejemplo, la forma, el peso, la elasticidad, la textura.

Entre las posibilidades de movimiento tenemos, por ejemplo, el rodar y el girar del aro o del disco de madera; el modelar de la masa de sal; el deslizar de las bolsitas; el apretar / presionar de las pelotas esponjosas.

Todo elemento también podrá ser aprovechado como punto de referencia fijo o móvil. Entonces se podrá: pasar por arriba del elástico, enviar una bolsita, deslizarse, por debajo de..., trotar alrededor de una cubierta de auto que rueda, saltar con dos pies adentro y afuera del aro, etc.

Actividades sugeridas

- ¿Qué acciones pueden surgir de la exploración de las posibilidades del elemento bolsitas?
- Se las puede deslizar, lanzar, recibir o transportar. Otras posibilidades sugeridas son: amasar, aplastar, apoyar, apretar, presionar, empujar, girar, golpear, levantar, patear, rolar, saltar, amén de contarla como punto de referencia, para corporizar algunas de las acciones detalladas o para incorporarla en distintos desplazamientos.
¿Y con las cubiertas de autos?, ¿con los vasitos plásticos de yogur?, ¿con las telas grandes?, ¿con las hojas de papel de diario? ¿con las pelotas? ¿con las sogas?
- Enriquezca y amplíe las propuestas en función del objetivo prioritario de la clase, considerando aspectos relacionados con:
 1. Las distintas partes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento
 - indíqueles que prueben con distintas partes del cuerpo a modelar la masa de sal o la plastilina, etc.;
 - haga que intenten tomar y levantar un pañuelo que esté en el suelo.
 2. Las diferentes calidades de movimiento
 - les puede dar la consigna de inflar un globo, desinflarlo, soltarlo inflado y sin atar para luego mostrar con el propio cuerpo cómo se infla de a poco, cómo salió volando: "desinflamos nuestro cuerpo", "lo arrugamos como se arrugó la hoja de papel" y luego, "lo desarrugamos de a poco", según la energía y la velocidad con que lo va desarrugando nuestro compañero.
 3. Las nociones espaciales
 - puede darle a los alumnos la consigna de hacer rodar el aro por afuera de un sector marcado con una soga;
 - que logren que los bloques de madera se deslicen por un camino trazado en el suelo;
 - que hagan picar la pelota tan alto como, más alto o más bajo que la altura del respaldo de las sillitas de la sala.
 4. Las nociones temporales
 - agrupados de a dos, indíqueles pasarse la bolsita sólo mientras dure la música;
 - rasgar tiras de papel con las manos, siguiendo el ritmo de la canción que todos escuchan;
 - hacer flamear un trozo de tela y cuando lo desee, se detiene en estatua, para volver a flamearlo otra vez según su decisión (podría haber un fondo de sonido con parches manejado por el docente, o de piano o de guitarra, etc.).

5. Las posibilidades de movimiento con el/los otro/s

- esta vez la consigna es gatear y transportar sobre sus espaldas y entre varios, una colchoneta;
- hacer un arquito con las manos para que el compañero emboque allí la pelotita de plastilina, golpeándola libremente.

6. Combinación con otro/s elemento/s idéntico/s o diferente/s

- los alumnos hacen rodar el bastón y el aro y observan las diferencias;
- se colocan una cubierta y un aro en el suelo, a 0,50 metros uno del otro. Los alumnos rebotan con las piernas separadas sobre la cubierta y saltan: tienen que caer en cuclillas dentro del aro;
- con un aro tomado con las dos manos tienen que golpear el globo hacia arriba. Cuando éste comienza a descender, colocan el aro horizontalmente para que el globo pase por dentro de él.

Importante: puede ocurrir que su escuela no cuente con los elementos que convencionalmente son utilizados en las clases de Educación Física. Si así fuese, recuerde que con decisión e imaginación podrá cubrir gran parte de las posibilidades de esos elementos, trabajando con el apoyo de docentes de otras áreas (por ejemplo, plástica, o con la maestra de grado, etc.) y con los alumnos para procurar una buena provisión de papeles de diario (para hacer pelotas de papel), bloques de madera, palos o ramas largos (de 1,20 m de longitud), piedras redondeadas y pequeñas, cajas de zapatos o de zapatillas, hilos largos, pelotas hechas con medias viejas y rellenas con papel o telas, sábanas viejas y/o rotas, corchos, chapitas de bebidas gaseosas o similares, cajones de fruta, botellas plásticas, etc. Usted verá la mejor manera de adaptar y preparar cada elemento en función de las necesidades.

Aportes sobre la propuesta N°7: Porstein, A. M. y Bird, J. *El aprendizaje por el movimiento en el ciclo preescolar*. La Obra, Buenos Aires, 1981.

8.- CIRCUITO DE ESTACIONES: DE SALTO EN SALTO

Trabajaremos los saltos, una habilidad motora que permite gran variabilidad y aparece en juegos, danzas, deportes y en movimientos espontáneos. Lo haremos sobre saltos verticales (en altura y en profundidad), saltos horizontales y saltos de obstáculos.

La fuerza, el equilibrio y la coordinación son aspectos motores fundamentales que se deben trabajar para saltar correctamente.

Sugerimos la realización de un circuito de estaciones porque los recorridos permiten que, paulatinamente, los chicos trabajen en forma autónoma, que se organicen en grupos, evitando largas esperas y encontrando diferentes propuestas para trabajar los saltos con diversas variantes en la ejecución.

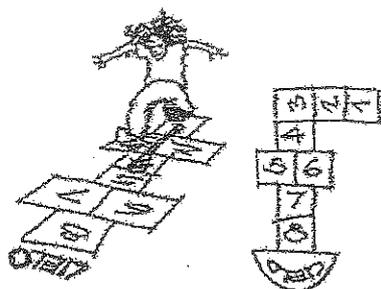
Intentaremos una participación real, continua y efectiva de todos los alumnos con materiales que habitualmente tenemos en la escuela.

Actividades sugeridas

- Entrada en calor con un juego de persecución, como la 'mancha bolita': uno o dos alumnos intentan tocar a los demás; quien es tocado se hace 'una bolita' y otro alumno lo salta para salvarlo.
- Cinco minutos de estiramientos, fundamentalmente del tren inferior.
- Armado del circuito de estaciones:



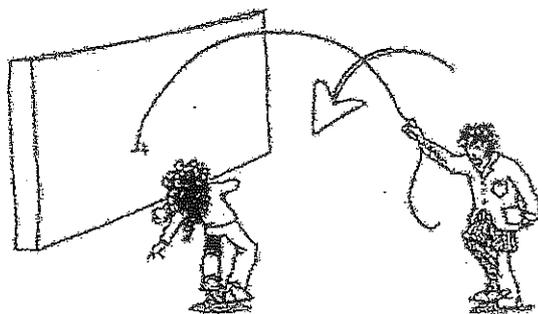
1. Colocar sogas; saltarlas individualmente.



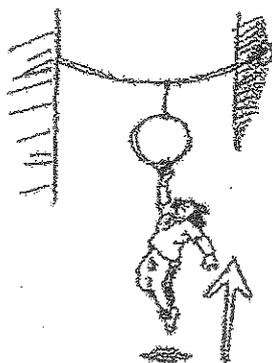
2. Dibujar rayuelas de distintos tamaños.



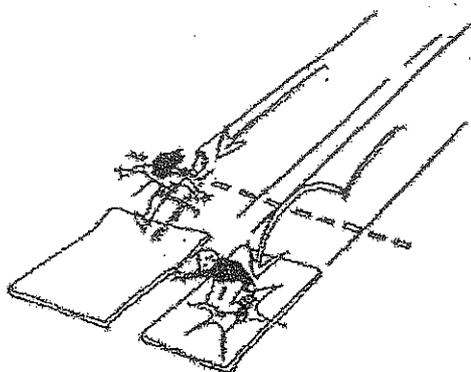
3. Cajón de saltos y colchoneta; subir al cajón y saltar a la colchoneta.



4. Asegurar una soga a la pared y saltarla.



5. Colgar un aro, saltar y tocarlo.



6. Corredera de tres colchonetas para saltar en largo.

- Luego de la confección del circuito, divida a los alumnos en seis grupos iguales.
- Asigne a cada grupo una estación de partida. Le proponemos que designe -o deje que los mismos alumnos lo elijan- un integrante de cada grupo para que repase la actividad haciendo que toda la clase la vea nuevamente.
- En la estación c) le recomendamos que se ubique usted para ayudar a los alumnos, y desde allí observar lo que sucede en las otras estaciones. Es importante que su ubicación le permita ver lo que pasa en todo el circuito.
- Entre los dos y los tres minutos los grupos tienen que rotar. en ese momento se cambian todos los grupos de una estación a la siguiente en sentido de las agujas del reloj.
- El circuito culmina luego de seis rotaciones cuando todos los grupos completaron la totalidad del recorrido. Según la tarea desarrollada, se puede realizar una segunda pasada por las estaciones del circuito.
- Una vez dominada la organización de la clase y las actividades a realizar en cada estación, puede proponer determinadas tareas durante el salto (en la fase de vuelo), antes de caer, por ejemplo: aplaudir en el salto, dar medios giros, giros completos, hacerse bolita y extenderse en el aire, tocarse la punta de los pies con piernas extendidas, caer dentro de un aro en la colchoneta, etc. También le puede proponer a los alumnos que inventen las actividades para la siguiente vuelta al circuito.
- Es importante repetir la elongación al finalizar la clase: siete minutos de estiramientos que le proponemos orientar fundamentalmente hacia el tren inferior, segmento sobre el cual se centró la actividad.

Aspectos a tener en cuenta

Es importante que los alumnos dominen, en forma general, la habilidad del salto para realizar el circuito correctamente y con seguridad.

Recomendamos atender las medidas de seguridad para llevar a cabo estos circuitos con tranquilidad: los saltos no deben realizarse cerca de paredes, vidrios, rejas, etc.; en los saltos en profundidad, debemos prever una superficie blanda para la caída (piso de tierra, colchonetas).

Cuando esté por enseñar el funcionamiento de los circuitos por estaciones, conviene que comience con circuitos de pocas estaciones y progresivamente vaya aumentando su número.

Es importante que prepare propuestas de circuitos por estaciones para una gran cantidad de habilidades motoras (correr, pasar y recibir, arrojar/lanzar) y combinarlas.

Piense cómo crear ambientes para la realización de saltos (entendiendo los ambientes como espacios) de manera que estimulen a los alumnos a utilizarlos. Para crearlos, le sugerimos colocar objetos atractivos en altura, facilitar la subida a una superficie y ubicar una colchoneta debajo -cuando se trate de saltos verticales-, estimular el impulso y la distancia de los saltos con aros, conos, botellas, colchonetas, etc. -cuando trabaje en los saltos horizontales.

Aportes sobre la propuesta N°8: Blández, Ángel J. *La utilización del material y del espacio en Educación Física*. INDE, Barcelona, 1995.

9.- EL DOCENTE COMO RECREADOR DE JUEGOS

El juego constituye un espacio propio en el desarrollo y el crecimiento de los alumnos, un momento en el cual pueden actuar tal y cual son. Permite la puesta en situación de los esquemas de percepción, de decisión y ejecución aprendidos y de las habilidades y destrezas que el alumno conoce.

Los juegos de reglas son la principal expresión de los juegos en este ciclo (más allá de que convivan con otras expresiones del juego en sí). El ejercicio de recrear los juegos permite acrecentar la cantidad de recursos que posee el docente para poder brindar a los alumnos variedad de situaciones, buscar nuevas opciones y propuestas para resolver distintas situaciones, además de no encasillarse proponiendo siempre el mismo juego.

Los juegos son creaciones socioculturales del hombre; las consignas y las reglas, la disposición y segmentación espacial, la determinación temporal, los roles distintivos, los materiales, etc. son convenciones que establecen los grupos humanos para poder jugar. De hecho podemos comprobar que un mismo juego tiene nombres distintos en diferentes escuelas, ciudades y provincias o pequeñas variaciones en sus reglas.

Los juegos de reglas y luego los juegos deportivos reglados tienen cuatro ejes de desarrollo y evolución para su aprendizaje y concientización:

- a. el eje del juego (táctico),
- b. el eje de la motricidad (técnica),
- c. el eje del reglamento y
- d. el eje del tiempo y del espacio.

En esta propuesta privilegiamos el eje táctico y supeditaremos a éste los otros tres. Tomamos esta decisión porque consideramos a la motricidad general y la especial (técnica) como sostenedoras del

juego y de su evolución. Por otra parte, las reglas debe acompañar la evolución del juego y de los jugadores.

Secuencia de actividades

La propuesta se basa en la selección de un juego que los alumnos conozcan, pero modificado en distintos aspectos para trabajar diferentes conceptos de técnica y táctica individuales.

- Hemos tomado un juego muy conocido por todos los docentes: el juego de los 10 pases. Este juego consiste en que un equipo intenta realiza 10 pases seguidos, sin que el otro equipo toque la pelota o ésta caiga al suelo. Ese otro equipo trata de evitar que los pases se realicen y a la vez recuperar el balón, para comenzar ellos a realizar los 10 pases. No vale picar el balón, ni dar pasos en posesión de éste. Tenga en cuenta que, atendiendo a la cantidad de alumnos, es preferible realizar varios partidos paralelos y no jugar dividiendo la clase en dos grupos iguales. Es más recomendable armar dos partidos de 6 contra 6 que uno de 12 contra 12. Jugando con menor número de integrantes, los alumnos tienen más posibilidades de entrar en contacto con la pelota, de realizar mayor cantidad de desplazamientos, etc. De acuerdo con el nivel de juego del grupo, podemos disminuir la dificultad, jugando a los 6 pases; esto les dará a los alumnos una buena posibilidad de cumplir el objetivo del juego en forma exitosa.
- La siguiente variante consiste en dificultar la tarea de los atacantes (portadores del balón) incorporando una regla: si el jugador que tiene la pelota es 'tocado' debe entregar la pelota a los defensores. Aquí aumenta la presión temporal: el portador debe lograr conectar un pase antes de que lo toquen.
- Ésta es una variante del juego anterior en la que todos deben tocar al menos una vez la pelota. La proponemos con la intención de privilegiar el intercambio socio-afectivo entre pares. Podemos también plantear que no se pueden realizar dobles pases ("no se puede pasar a quien me pasó"). Esta variante del juego no puede ser permanente: si usted plantea en todos los juegos la necesidad de avanzar sobre el eje socio-afectivo, no podrá tener en cuenta otros problemas del juego y, entonces, la propuesta quedará desdibujada.
- La tarea consiste en dificultar la percepción de la situación y por lo tanto la toma de decisiones: proponga, por ejemplo, que los pases 4, 7 y 9 los realicen determinados alumnos (por ejemplo, aquellos que tengan remeras blancas o cualquier otra característica que encuentre en el grupo).
- Divida el patio (gimnasio, playón o cancha) en dos mitades y dé la consigna de no realizar más de tres pases seguidos en cada medio campo, lo cual implica un mejor aprovechamiento de los espacios y un juego más dinámico.
- Reparta el espacio en cuatro sectores paralelos. La propuesta es la de realizar los 10 pases pero siempre a un sector distinto del que ocupa el portador y del de aquel que recibe la pelota.
- Luego vuelva a jugar con el campo dividido en dos; cada equipo debe realizar los 10 pases en uno de los campos. Esto significa que, en cada campo, un equipo es atacante y el otro defensor. Este elemento comienza a desarrollar la idea de progresar en el campo, que luego retomaremos en los juegos deportivos colectivos.
- Varíe finalmente la culminación de las acciones: luego de los 10 pases en un campo (como en el juego anterior), dé a los alumnos la consigna de realizar un tiro a un blanco (cono, aro, cajón, etc.).

Aspectos a tener en cuenta

Estas mismas modificaciones se pueden realizar atendiendo a las reglas de funcionamiento de los juegos, a la organización del espacio y también a las habilidades motrices que propongamos, por ejemplo, pases sobre hombro.

Un ejercicio muy interesante que le proponemos es el de recrear el "Delegado" mediante la modificación del espacio (dividiéndolo en mayor número de espacios, de otra forma, etc.), la lógica (que no estén todos adentro y uno afuera, etc.), la motricidad (estableciendo distintos tipos de tiros y pases), mezclándolo con otro juego (por ejemplo con una mancha).

Es importante registrar las variantes de los juegos que vaya creando, ya sea en un registro personal del docente o en afiches elaborados junto con los alumnos.

Tenga en cuenta, en los juegos de reglas y en los deportivos, la participación de los alumnos como árbitros.

Aportes sobre la propuesta N°9: Hernández Moreno, J. *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. INDE, Barcelona, 1999.

10.- LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN DÍAS DE LLUVIA

¿Por qué esta propuesta?

Un día de lluvia puede ser un buen momento para abordar una clase distinta, sobre todo si no se cuenta con un salón grande cubierto o gimnasio. Una propuesta de juegos o temas normalmente abordados en una jornada de trabajo en espacios diferentes de lo habitual, debería ser programada sin perder de vista su adecuación y la pertinencia al proyecto anual que cada grupo clase esté llevando adelante.

Para esto sugerimos que usted, a principio de año prepare algunas clases para días de lluvia, para cada grupo clase y las tenga presentes cuando sea necesario acudir a ellas. Entonces, si la lluvia lo sorprende, no será necesario suspender la clase del día dado que usted ya la tiene preparada.

Actividades sugeridas

- a. Si usted cuenta con posibilidades de captar y editar imágenes en un formato de video, pasará una "Galería de acciones" (que podrán ser gestos deportivos varios, situaciones de juego, etc.) y cada uno, a medida que se vayan sucediendo con una separación de 10" entre imágenes, irá anotando de qué se trata en una hoja. La puesta en común podrá dar lugar a incorporar algunos conceptos importantes que se propongan desde las imágenes.
- b. Presentación de un video con imágenes que proporcionen nuevos aspectos del deporte ya sean tácticos, técnicos o reglamentarios; o ejemplos de realizaciones adecuadas; estímulos para el inicio de una nueva actividad; un proyecto de campamento; etc. Actualmente son muchas las posibilidades que nos pueden brindar los videos tanto editados comercialmente, como los que usted haya grabado de programas televisivos, o los que pueda facilitarles alguna federación, técnico deportivo o colega docente. En este punto, la televisión puede resultar aliada suya.
- c. Si usted cuenta con equipo de videofilmación, tal vez haya captado situaciones de clase (en distintos momentos de un trabajo individual sobre las capacidades motoras, o en situaciones de juego o cuando cada alumno prueba distintos movimientos) y desee trabajarlas con los alumnos para que aprendan a observarse y opinar al respecto o corregir sus errores a partir de las imágenes.
- d. Trabajo de discusión en pequeños grupos sobre distintos recortes de diarios y revistas que usted haya seleccionado y/o fotocopiado, o de una serie de fotografías que, por la escena que contengan, estimulen la reflexión crítica sobre el hecho sociodeportivo en general; los beneficios de la actividad física en la salud; el tiempo libre y su buen uso; la inadecuada utilización de anabólicos, esteroides u otras sustancias inconvenientes en el entrenamiento y sus consecuencias, etc.
- e. Actualización del Programa de Entrenamiento Personal (PEP) (Ver Una educación física para toda la vida. El programa de entrenamiento personal).

- f. Juegos que, a modo de "Olimpiada" puedan ser desarrollados dentro del aula, en pequeños espacios, o en un salón cubierto, hall, etc.
- g. Enseñar el reglamento básico del deporte que los alumnos juegan les permitirá entender con mayor profundidad el deporte. Para esto, se debería centrar la mirada en los aspectos más significativos de la práctica del deporte, evitando el tratamiento de temas innecesarios o superfluos por su poca incidencia en el nivel de juego escolar (por ejemplo, peso de la pelota, situaciones no habituales, señales arbitrales poco comunes, etc.).

En relación con esto, se puede proponer:

1. Ping-pong de preguntas y respuestas: Se forman dos equipos y uno de los alumnos desempeñará la función de árbitro del juego. Uno de los integrantes de un equipo realiza una pregunta a un alumno del otro equipo. Si éste contesta bien en los 30" siguientes, la respuesta valdrá 2 puntos. Si lo hace en los 30" siguientes y asistido por sus compañeros de equipo, valdrá un punto. Se debe preguntar a cada uno de los jugadores del otro equipo antes de hacerlo nuevamente a alguno que ya haya contestado. Se jugará, por ejemplo, a 30 puntos.
2. Carrera de las preguntas ocultas: Cuatro cajas con idéntica cantidad de fichas numeradas en cada una y conteniendo preguntas sobre aspectos deportivos, atléticos, gimnásticos o de juegos que hayan trabajado en clases. Una hoja para cada equipo y una lapicera o lápiz con el que anotarán las respuestas y puntajes correspondientes. En forma de relevos, sale un jugador por vez de cada equipo y retira una ficha de su caja. En voz alta leerá la pregunta que ha elegido y sus compañeros de equipo tratarán de responder en 20 segundos. Si no lo hacen correctamente, la oportunidad de responder pasará a los otros equipos; si uno acierta, ganará un punto para cada uno de los equipos "en espera".
3. Batería de preguntas: Cada grupo de alumnos recibirá una batería de preguntas redactadas por el docente. Se propone el trabajo individual con autocorrección en dúos. Puede plantearse también una puesta en común final para atender dudas o consultas y dar lugar a otras preguntas que desee agregar el docente.

Estas propuestas también podrían plantearse con contenidos del deporte de tipo táctico, técnico o según otras alternativas válidas para las clases de Educación Física escolar que usted considere.

11.- PARTICIPACIÓN DE TODOS LOS ALUMNOS EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Habitualmente en nuestras clases nos encontramos con alumnos que no pueden realizar actividad física por diversos motivos. Por un lado, están aquellos que en determinado día de clase piden "SAF" (SIN ACTIVIDAD FÍSICA) por cuestiones puntuales como ser enfermedades (resfríos, alergias, etc.), desgano, necesidad de estudiar otras materias, entre otras y, por el otro, aquellos que tienen un SAF prolongado por situaciones que se consideran imposibilitantes para la actividad física en el ámbito escolar. Hace unos años, a estos alumnos se los denominaba "alumnos bajo régimen de proyectos".

En cuanto a los primeros, cabe decir que es conveniente que todos los alumnos participen, de una u otra manera, de la clase de Educación Física. Esto no significa que el alumno que no quiere o no puede hacer actividad física se convierta automáticamente en el "utilero", en el "secretario del profesor" o en el alumno privilegiado porque tiene la hora de Educación Física para estudiar otra materia.

La idea clave para revalorizar la Educación Física escolar ante el alumno en función de los aprendizajes que ésta provee y su significación, es que aquél perciba que su inclusión dentro del grupo clase es imprescindible y su acceso a los saberes del área puede hacerse de diversas maneras.

La premisa básica de toda clase de Educación Física debiera ser que todos los alumnos accedan a los aprendizajes propuestos y brindar, especialmente, a los alumnos que más lo necesitan -por diferentes razones- la mayor cantidad de estímulos adecuados para que, de una u otra manera, puedan disfrutar de la Educación Física escolar y lograr aprendizajes socialmente significativos.

Es posible que usted se pregunte: ¿un alumno que posee un certificado médico que lo califica como "no apto para realizar actividad física" estaría incluido en la clase?

La respuesta es: Sí. La clase de Educación Física es y forma parte de un proyecto en el que todos - docente y alumnos- son actores; y en él desempeñan distintos roles de igual importancia. Entonces, se deberían generar estrategias diversas, no ficticias ni necesariamente "físicas", que promuevan la apropiación de algunos contenidos del área desde la potencialidad del alumno en cuestión y no marginar su actuación resaltando los inconvenientes que imposibilitan su actuación práctica.

Cuando un profesor cree que un alumno tendrá serios inconvenientes para ser competente motrizmente (entendiendo por competencia motriz el conjunto de conceptos, procedimientos, sentimientos y actitudes que sirven para resolver problemas motrices ya sea dentro del ámbito escolar o fuera de él), se lo transferirá de manera sutil y terminará creando las condiciones adecuadas para que esto suceda. Al fracasar de manera constante, estos alumnos tienden a considerarse poco aptos para la Educación Física y, como consecuencia, se esfuerzan menos, terminan ausentándose en forma habitual, y hasta mostrando un gran displacer hacia la actividad. Esto perdura más allá de su permanencia en el sistema educativo.

Actividades sugeridas

- Desarrollar las competencias necesarias para la actuación del alumno como árbitro deportivo. Esto implica adquirir los conocimientos básicos para arbitrar. El aprendizaje no es espontáneo, sino que debe ser guiado de la mejor manera posible (con charlas, con prácticas adecuadas - dirigiendo con el profesor-, incentivando al alumno para que observe partidos del deporte en competencias oficiales, etc.).
- Enseñar los conceptos necesarios para ayudar a sus compañeros a administrar/gestionar/conducir su vida física. Esto implica constituir grupos de pares que puedan evaluarse entre sí y generar, en una planilla que usted proponga, una serie de tareas apropiadas para mantener un nivel y un ritmo de actividad física adecuados, dentro y fuera de la escuela. El alumno SAF colaborará en este proceso.
- Enseñar los conceptos necesarios para la gestión de un torneo interno. Permitir que el/los alumnos en cuestión sean coordinadores generales del evento, por supuesto, con su guía permanente.
- Pasantías con alumnos de EGB (cualquiera de sus ciclos) para la organización de actividades junto con el profesor del nivel. Ejemplo: participar en la organización de una jornada recreativa para los más chiquitos, actuar como líder de campamentos, etc.
- Elaboración de materiales de difusión (con insumos de otras asignaturas) con temáticas tales como el juego limpio, la actividad física saludable, la promoción de las "buenas prácticas" u otros temas valiosos dando al alumno la posibilidad de indagar acerca de la cuestión y concluir con la difusión de un contenido aprendido.
- Grabación de programas deportivos educativos en videos caseros que puedan formar parte de una videoteca escolar. Por ejemplo, construir un video con escenas de determinados deportes o con consejos sobre la actividad física que se brinden desde programas televisivos de interés general. En este último caso, es interesante que el alumno pueda confrontar estos consejos con material bibliográfico sobre el que usted lo pueda orientar para comentar si hubiese diferencias entre lo planteado y lo encontrado cuando se prevea la muestra de este material a sus compañeros. En ambos casos es muy importante que el alumno cuente con algún momento de

la clase para exponer el video ante sus pares y que pueda relatar aspectos generales de su contenido.

- Integrar los equipos con los alumnos que pueden realizar actividad física y complementar tareas. Por ejemplo, encargarse de la búsqueda y selección musical en caso de que la actividad fuera una presentación coreográfica.
- Confeccionar planillas de estadísticas sobre partidos reales de los compañeros de clase y, al finalizar, comentar con el grupo las conclusiones relacionadas con el seguimiento de las acciones de juego del equipo en las distintas situaciones planteadas.

Aspectos a tener en cuenta

Lo importante es:

- Que nadie se quede sin la clase de Educación Física en la escuela.
- Que el alumno tenga real acceso a los materiales que le sirvan de insumos para la tarea solicitada.
- Que los temas seleccionados, en caso de ser de desarrollo teórico, sean significativos para el alumno y que sus conclusiones tengan la relevancia y la difusión propias de cualquiera de las actividades propuestas para los alumnos que, normalmente, no se encuentran SAF.
- Que este tipo de actividades estén planificadas con la antelación suficiente, independientemente, del conocimiento que usted tenga acerca de la existencia de alumnos SAF.
- Revalorizar la Educación Física escolar en el marco de una propuesta que busca propiciar que todos los alumnos puedan vivenciar experiencias positivas, redefiniendo los logros en términos de progreso personal y no de superación de los demás.

12.- JUEGOS COOPERATIVOS

¿Por qué esta propuesta?

Asumiendo que uno de los fines de la educación es la socialización y que la presente es una época en la que, por distintas razones, hombres y mujeres están cada vez más aislados -solitarios, con acciones y trabajos sumamente individualistas y estimulados a ser 'el mejor' aun en detrimento de...-, el poder sostener y reforzar la cadena de comunicación entre pares nos parece uno de los puntos primordiales de la tarea educativa.

Claro que ello requiere, ante todo y más allá de enunciados, que cada docente lo tenga bien claro y busque los caminos más propicios para determinado grupo, clase, situación, incluso en los juegos.

Supuestamente, cada situación de juego grupal supone un funcionamiento cooperativo, pero no es así. Porque para que sea verdaderamente cooperativo tendrán que estar presentes los acuerdos internos, la asunción de distintos roles personales, la distribución coordinada de tareas, el aprovechamiento grupal de lo que mejor sabe hacer y puede cada uno de los integrantes del grupo; la acción conjunta; la reflexión sobre lo actuado para tratar de hacerlo mejor.

¿Quién no comprende la importancia del poder comunicarse con otro/s, a la sazón compañeros de tareas, de equipo, para tratar de resolver juntos un problema, una tarea, una estrategia?

El trabajo cooperativo requiere, en principio, que cada uno pueda pedir y ofrecer ayuda, aceptar complementar y complementarse con otro/s, pasar del yo al nosotros para empezar a tejer, propiciar y/o fortalecer una actitud solidaria, altruista, fraternal.

Actividades sugeridas

- En grupos, indíqueles que construyan, entre todos, una pirámide humana bajita -de modo tal que nadie quede afuera- cuya base sea de (x cantidad de) integrantes. Será válido colocarse de cualquier manera, siempre que sea segura



Ilustración: Gustavo Damiani

- Ahora indíqueles que construyan, también con los cuerpos de todos los integrantes del grupo, un tren, un automóvil, un televisor, un reloj cucú. Deben ponerlo en funcionamiento y jugar al "Adivina adivinador" entre equipos.



Ilustración: Gustavo Damiani

- Formar una "línea de albañiles" (o de jugadores de rugby) y, entre todos, se pasan una pelota (una silla, una caja de cartón, un globo, un buzo) y tratan de hacerla ir desde una marca hasta la otra, lo más rápido posible.
- Los equipos se organizan de modo de hacer llegar lo más rápido que puedan, de un sector a otro distante a unos 15 metros, los elementos que cada equipo haya recibido (para cada equipo deberán ser los mismos en tipo y cantidad). Plantee consignas muy abiertas, que posibiliten la búsqueda de distintas respuestas en cada grupo (la mejor, al parecer de cada uno). Asegúrese de que haya más elementos que jugadores y de que cada uno sólo pueda transportar un elemento por vez. Analicen juntos las variantes que surjan.
- Distribuya bolsas de distintos pesos. Cada grupo debe organizarse para hacerlas llegar desde un sector a otro sector cercano, poniendo especial atención en las más pesadas o más grandes.
- Defender al compañero u objeto. Juega un equipo contra otro: uno ataca y el otro defiende por fuera del sector delimitado dentro del cual se encuentra el compañero (u objeto) a defender. El

equipo atacante se pasa una pelota liviana (plástica o desinflada) mientras busca claros en la valla humana que los defensores forman para llegar hasta el objetivo (compañero u objeto). Luego, cambian las posiciones. El análisis de las distintas situaciones que se produzcan servirá tanto para los que defiendan como para los que ataquen.

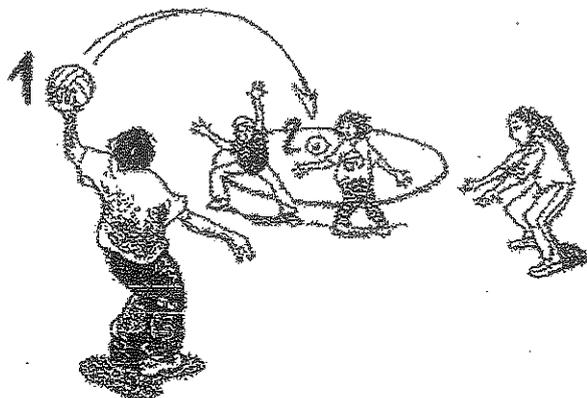


Ilustración: Gustavo Damiani

- Los cazadores y los patos Juegan dos equipos de igual cantidad de integrantes. Necesitan un reloj cronómetro. Se marcan dos sectores: el equipo de los patos (perseguidos) se ubica dentro del sector más grande y, a cierta distancia de aquél, en hilera, lo hacen los del equipo de los cazadores (perseguidores). A la señal, los cazadores, de a uno por vez y con el sistema de relevos que se decida, entran al otro sector a perseguir a los patos. Cuando el perseguidor de turno toque a un pato, éste debe agacharse en el lugar y, de ahí en más, actuar como obstáculo pasivo, mientras que el cazador sale rápidamente a habilitar al compañero siguiente. El juego finaliza cuando los cazadores han atrapado a todos los patos. Al cambiar de roles se compararán los tiempos empleados por ambos equipos y se verá cuál de ellos lo hizo más rápido. Se pueden plantear interrogantes tales como: ¿Quién irá primero como cazador? ¿Tratará de tocar a algún pato en especial? ¿Cómo ayudarse y organizarse para defenderse del mejor modo posible?
- Sugíérales a los alumnos jugar al fútbol, al básquet o al handball sobre espacios de juego con diseños cambiantes, que nada tengan que ver con los trazados de las canchas de esos tradicionales juegos/ deporte. Propóngales que se organicen grupalmente en función de cada variante.

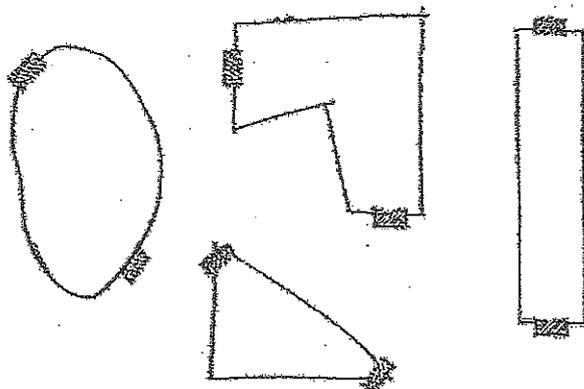


Ilustración: Gustavo Damiani

- Con la misma propuesta de juego deportivo, en secreto cada equipo establece (y se lo comunica a usted) quién será el jugador que debe apoyar la pelota en el sector del equipo contrario la próxima vez. Juegan para intentar cumplir con el objetivo y, en el transcurso del juego, adivinar la estrategia del otro equipo para impedir que éstos puedan cumplirlo.

Aspectos a tener en cuenta

- Le sugerimos que arme grupos pequeños porque con menor cantidad de integrantes se facilita la participación de todos.
- Propicie entre los alumnos el hábito de escucharse unos a otros, de buscar juntos las soluciones para lograr así mejores resultados.
- Estimule la organización interna y las tácticas originales, impensadas, apoyando el lado creativo de sus alumnos.
- Es aconsejable dejar siempre un horario dentro de la clase -en lo posible inmediato al juego central- para conversar acerca del trabajo realizado.
- Destaque oportunamente, ante todos los presentes, a aquel grupo que, por una acción cooperativa bien sincronizada, haya alcanzado un logro con eficiencia.

Aportes sobre la propuesta N°12 Velázquez Callado, C. y otros. *Ejercicios de Educación Física para Educación Primaria*. Fichero de juegos no competitivos. Escuela Española, Madrid, 1995.

13.- CONSTRUCCIÓN Y ARMADO DE ESPACIOS DE JUEGO

Por qué esta propuesta?

A veces nos encontramos con que no contamos con un lugar apto para desarrollar nuestras clases. No obstante, con un poco de ingenio y mirando al espacio en forma diferente, podemos generar nuevas instancias muy valiosas y atractivas para nuestros alumnos y, por qué no, para nosotros mismos.

¿Jugamos a modificar los espacios de trabajo y a ponerle una nueva tónica a nuestras clases?

Actividades sugeridas

- Proponga a los alumnos la búsqueda de elementos en desuso en distintos ámbitos de la escuela (en el patio, en el aula, en el salón de actos?) y que puedan utilizar en el armado y la delimitación de sectores para jugar. Procuren conseguir usted y sus alumnos sillas, sogas, una tarima, una escalera de madera, dos cubiertas de auto, un andamio o tablón grande, un trozo de tela también grande? Entre todos, armen una plaza de juegos. Luego organice con los alumnos qué hacer en cada lugar, de manera de trazar un recorrido con distintas estaciones. Los chicos completarán el recorrido o cada uno jugará en la estación que desee. A una indicación suya, pueden cambiarse a otros sectores que ellos elijan. Es importante asegurarse de que ninguno de los sectores requiera su presencia como cuidador; esto significa que tienen que ser lo suficientemente seguros para que los alumnos puedan circular entre los distintos espacios sin dificultades ni riesgos.
- Aproveche las posibilidades del edificio escolar y su entorno para generar situaciones de juego: escalinatas pequeñas, paredes bajas con rejas, arboledas, senderos en el jardín, líneas de baldosas de diferente color, etc.
- Si en la escuela (o en un espacio alternativo para las clases) tiene a su disposición un arenero, piense qué espacios de juegos podría preparar en él para que los chicos puedan jugar descalzos. Si la escuela cuenta con un lugar así, propóngales realizar saltos en longitud, recorrer rayuelas de pisadas o plantillas, reptar por un camino bajo obstáculos o techitos, rolar y rodar, armar grandes montañas, dejar distintas huellas, construir muñecos de arena, y otras actividades que los alumnos o usted inventen.