

¿se pudieron plantear en el juego las modificaciones previstas? Si no pudieron, ¿por qué? ¿Qué cuestiones técnicas y tácticas habría que mejorar para jugar mejor en equipo? ¿Pueden jerarquizarlas? Elegir una y buscar posibles soluciones.

6. Volver al juego y poner en práctica lo conversado.
7. Para terminar, conversar entre todas y todos en relación con:
 - a. la modalidad de trabajo mixta,
 - b. la posibilidad de pensar juntos las maneras de mejorar el juego,
 - c. los aportes realizados por cada uno y como equipo,
 - d. el significado de jugar juntos.

El juego reducido permite una necesaria y mayor participación de todos los miembros del equipo, un recorte de la situación táctica deseada y la utilización del gesto técnico en el contexto real de juego.

Actividad 2

Los juegos y las actividades físicas cooperativas o de resolución grupal, en general, se suelen relacionar más con el campo de la recreación y la lúdica, y no tanto con el deportivo. Así, se establece y se construye una idea dicotómica acerca de los deportes como competitivos y el juego como actividad placentera y pasible de ser compartida con todos. En muchos casos, la escuela es el único lugar donde los estudiantes pueden acceder al conocimiento de nuevos juegos y deportes, y allí debatir en relación con el juego/deporte y la competencia, el juego/deporte y la participación real de todos los jugadores, el juego/deporte y el cuerpo, el juego/deporte y la cooperación.

Podemos intentar la enseñanza de contenidos poco abordados que afiancen el diálogo y la confianza entre los estudiantes, que redundan en el cuidado y el respeto del cuerpo propio y el del otro. En segundo lugar, podemos poner a disposición de ellos herramientas para ensayar el pensamiento estratégico, la elaboración de nuevas reglas, el descubrimiento de distintas capacidades que habilitan un mejor desempeño.

Clase mixta, juegos de resolución grupal

A continuación proponemos diez juegos y deportes adaptados que permiten abordar:

- la cooperación y la comunicación entre los participantes,
- el placer y el disfrute por el juego,
- la construcción de reglas y la elaboración de estrategias colectivas,
- la posibilidad de tomar decisiones en grupo.

Sería conveniente seleccionar sólo cuatro o cinco para trabajar en una clase, tratando que entre los juegos elegidos haya alguna relación que los vincule entre sí. Las actividades que aquí se presentan, aparecen a modo de propuestas tentativas para que, tanto docentes como estudiantes, puedan innovar o inventar otras, según los elementos y los espacios con los que se cuente.

Antes de empezar a jugar, formaremos equipos, integrados cada uno de ellos por varones y mujeres. Se sugiere constituir los equipos a partir de un juego que nos permita esta agrupación.

JUEGO 1. LA CORNISA. Los jugadores del grupo se paran uno al lado del otro en fila sobre una tira de papel de diarios dispuestos a tal fin. El equipo deberá ordenarse (armar una nueva fila) según las consignas dadas, por ejemplo: ubicarse de mayor a menor edad, por orden de número de calzado, por orden alfabético según la inicial del nombre, etcétera.

Aquí los integrantes de cada equipo deben ayudarse corporalmente entre sí para que en los traslados nadie pise fuera de la tira de papel y logren construir la nueva hilera según la consigna dada.

JUEGO 2. BÚSQUEDA CIEGA. Un integrante del equipo que se encuentra dentro de una zona previamente demarcada, con los ojos vendados, deberá encontrar una serie de objetos dentro de un espacio limitado (mínimo 5 x 5 m), guiado por sus compañeros que se encuentran parados fuera de los límites de dicho espacio. Los equipos juegan sucesivamente.

En esta actividad, el equipo piensa una estrategia de comunicación para que el jugador o la jugadora encuentren los objetos en el menor tiempo posible. Se proponen y consensuan las reglas que se van a utilizar entre todos los miembros de los equipos participantes.

JUEGO 3. DAR VUELTA LA LONA. El grupo entero parado sobre una lona debe lograr invertir la cara de esta sin pisar fuera de ella, para quedar todos parados en el reverso. El docente determina el tiempo del que disponen para concretar el objetivo del juego (se calcula, en general, entre 2 y 4 minutos).

JUEGO 4. TIRAR DE LA LONA. Cada equipo, menos dos integrantes, debe estar parado sobre una lona. Buscarán la estrategia para trasladarse sobre la lona de una línea de partida a otra de llegada, a no menos de 10 m de distancia.

Estos dos juegos permiten desarrollar otro tipo de pensamiento, más colectivo, a los que estamos habituados en la clase de Educación Física. Aquí, la estrategia es la respuesta al problema planteado por el juego. Por otro lado, el esfuerzo físico requiere de la ayuda de los compañeros, sin el cual es muy difícil lograr el objetivo.

JUEGO 5. FÚTBOL GEMELO. Se forman equipos de tres parejas cada uno. En una cancha reducida, las parejas, dentro de un aro, juegan fútbol convencional. Antes de empezar, los jugadores proponen y establecen las reglas especiales para este deporte adaptado.

La idea es que, tanto varones como mujeres, jueguen al fútbol en igualdad de condiciones; puedan ayudarse entre ellos y proponer nuevas reglas de juego.

JUEGO 6. TELARAÑA. Se elabora una telaraña con sogas atadas entre dos árboles y/o postes, sillas, mesas y otros objetos afines. Cada equipo deberá establecer una estrategia para, ayudándose entre ellos, ir pasando del otro lado de la tela, cada jugador por un agujero distinto de la telaraña.

Esta propuesta favorece el pensamiento colectivo de una estrategia de juego que permita que todos puedan realizarlo y que ninguno de los integrantes del equipo quede afuera. Por otro lado, el esfuerzo físico requiere de la ayuda de los compañeros, sin la que es muy difícil lograr el objetivo.

JUEGO 7. LA ENREDADERA. El equipo, de no menos de cinco y no más de ocho jugadores, se ubica alrededor de un círculo que contiene papelitos numerados del 1 al 24. Se le otorga a cada jugador del equipo un orden de juego predeterminado. El equipo deberá tapar con el pie derecho de cada integrante —comenzando por el jugador que tiene el primer orden de juego— la mayor cantidad posible de papelitos en forma correlativa, sin salir del círculo marcado (1,5 m de diámetro aproximado). Si lo logran, seguirán tapando —en el mismo orden de juego que la ronda anterior— los números siguientes con el pie izquierdo; luego del mismo modo, con la mano derecha; y a continuación, con la izquierda. Gana el equipo que logre tapar mayor cantidad de papelitos.

JUEGO 8. LOS COCIDOS. Los integrantes de cada equipo se encuentran unidos por un hilo imaginario entre las ropas. Sin que el hilo se corte deberán realizar una carrera de obstáculos.

Básicamente, estos juegos se realizan para poner a los estudiantes en situación de búsqueda de un objetivo común bajo la lógica del cuidado mutuo.

JUEGO 9. FILA A CIEGAS. Los integrantes de cada equipo se colocan en hilera, uno tras de otro, con los ojos vendados y tomados de los hombros del compañero de adelante. El último de la hilera tendrá los ojos descubiertos y guiará a sus compañeros quienes deberán recorrer, sin soltarse, un camino prefijado por el

docente. El grado de dificultad estará dado por el tipo de recorrido y por los canales de información que se utilicen (palabras, códigos corporales, sonidos). Estos podrán ser consensuados entre los equipos o propuestos por el docente.

En este caso, el juego favorece distintas formas de comunicación, la observación, la escucha del otro y la cooperación entre los integrantes del equipo para mantenerse unidos y conseguir un objetivo común.

JUEGO 10. VÓLEIBOL TELAS. Cada equipo (de a dos por cancha) deberá pasar la pelota a la otra cancha con una tela que mantienen extendida entre todos. La dinámica de juego esperada es la misma que la del juego del vóleybol.

La idea es que tanto varones como mujeres jueguen al vóleybol adaptado en igualdad de condiciones, puedan ayudarse entre ellos y proponer nuevas y variadas reglas de juego que posibiliten el juego de todos y todas.

En un segundo momento, y luego de haber pasado por la experiencia de los juegos seleccionados, los estudiantes conversan a partir de las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo se sintieron cooperando para cumplir el objetivo de cada juego?
- ¿Cómo se planteó la comunicación entre los integrantes de los equipos? ¿Todos pudieron hacer aportes o los aportes estaban liderados sólo por algunos? ¿Por qué? ¿Siempre era el mismo integrante del equipo el que dirigía o proponía las estrategias? ¿Influye el género en los liderazgos?
- ¿Mujeres y varones tuvieron roles específicos asignados en el juego o todos pudieron asumir distintos roles por igual? En el caso de cumplir roles específicos, ¿podrían identificar cuáles fueron?
- ¿Modificaron reglas para jugar juntos o las reglas tuvieron más vinculación con el objetivo del juego que con la constitución de los equipos? ¿Pudieron ayudarse entre ustedes o aparecieron dificultades? ¿Cuáles? ¿Cómo las resolvieron?
- ¿Qué diferencias pueden identificar en relación con los juegos entre varones y los juegos entre mujeres, y las propuestas en las que juegan juntos?
- Para terminar, ¿cuál es el significado y la riqueza que aporta el jugar juntos? ¿Podría esto extenderse a otras actividades de la vida cotidiana? ¿De qué manera?

En un tercer momento, se realiza una puesta en común. Tanto la puesta en común como el trabajo de reflexión y debate son tan importantes como la experiencia de jugar los juegos. Se debe tener en cuenta que las conclusiones que se desprenden del plenario son para retomarlas en otras oportunidades. Los avances, en términos de lograr progresivos y mayores niveles de cooperación entre los grupos, no se manifiestan después de una única propuesta de juegos cooperativos. Esto lleva su tiempo y las prácticas cooperativas se evalúan en distintos contextos, tanto escolarizados como no escolarizados.

Este tipo de juegos son ideales para ser jugados en jornadas y encuentros recreativos con estudiantes y sus familias, entre distintos grupos de Educación Física de la misma escuela y entre estudiantes de diferentes escuelas. Sugerimos, en este último caso, constituir equipos que incluyan estudiantes de los distintos establecimientos participantes.

Actividad 3

Decíamos que las propuestas de actividades expresivas son una deuda en la clase de Educación Física aunque, al mismo tiempo, una excelente posibilidad para transitar espacios de conocimiento propio y del otro. Son interesantes también ya que permiten que los estudiantes transiten por distintos lenguajes estéticos, posibilitan la circulación de la voz y el pensamiento de los jóvenes, y ponen en juego otras habilidades, capacidades y sensibilidades. En algunas escuelas, si bien aparece la gimnasia rítmica o algún tipo de danza, estas propuestas quedan circunscriptas a las clases con mujeres. Sin embargo, es altamente significativo