

CÓMO JUGAR LOS JUEGOS, UN PROBLEMA DE TODOS

Profesora: Teresa Núñez
Escuelas: N° 8 y N° 13 D. E. 2°
Grado: 5°

Este trabajo está publicado en el documento: "Aportes para el desarrollo curricular". 2001:

http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/pdf/primaria/aportes/areas/educacion_fisica/ef_experienciasweb.pdf

1.-FUNDAMENTACION DEL TRABAJO:

Considerando que la escuela tiene la responsabilidad de:

"Sostener el espacio de elaboración de los propios juegos, la búsqueda y el encuentro de acuerdos, la construcción y la valorización de las reglas, generando nuevas instancias de reflexión grupal ante los diferentes conflictos".

... es que quisiera con este trabajo, contar a otros docentes algunas experiencias en la que los chicos jueguen, anticipen, organicen y cuenten sus acciones individuales y grupales con el objeto de resolver "entre todos" lo que se les proponga hacer.

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

JUGAR....

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

ÉXITO...

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

APRENDER...

- Queremos cambiar la idea de que sólo el maestro SABE y que sean todos, los que aportan al aprendizaje. Creo que este es uno de los ingredientes que convierte a los aprendizajes en significativos: lo grupal, el nosotros.
- ¿Qué pueden aportar los juegos a estos aprendizajes significativos?
- ¿Cómo pueden estos juegos integrarse, transferirse a la vida cotidiana y a lo que el imaginario colectivo piensa como cosas “serias”?
- ¿Se puede conseguir que los chicos logren integrar estos mecanismos de acción grupal, a toda su vida de relación y a los aprendizajes cotidianos?
- Creo que cuando los chicos juegan se ponen en acción con todo lo que saben y son. Llevan puesto por dentro y por fuera lo que han ido construyendo en sus aprendizajes anteriores. Y continúan construyendo y dando nuevos significados a los aprendizajes cuyo contenido parecería el mismo de ayer.

PROYECTO...

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

SI ALGUNA VEZ TE HICISTE ESTAS PREGUNTAS *tus decisiones pedagógicas estarán de acuerdo con las respuestas que diste.*

AHORA aportemos ideas de otros orígenes para enriquecer las definiciones:

DEL DICCIONARIO

ESTRATEGIA: Táctica. Maniobra.

Habilidad para dirigir un asunto

Destreza.

Este aparentemente sería el tema del que hablo.

ESTRATEGEMA: Usar muchas estrategias.

Ardid. Treta: Astucia

Ya veremos cómo juega esto en la realidad, para este tema del que hablo

DEL DOCUMENTO DE ACTUALIZACIÓN CURRICULAR N° 4, DE EDUCACIÓN FÍSICA (Cap. 6: “Construyendo la táctica”. Pag. 107)

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

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

Al ser nuestra vida, una serie de sucesos en los que nos comprometemos individual y grupalmente ¿por qué no tomar los juegos como un recurso más para acercar a los chicos al reconocimiento de la acción individual y su aporte a lo grupal, de organizar juntos las acciones, de obrar de acuerdo a lo decidido, de reflexionar sobre lo actuado y disfrutar del “lo logramos” o bien “¿qué nos pasó?”

Del mismo modo, los profes pensamos (más bien nos “devanamos los sesos”) estrategias para que nuestro trabajo adquiera el sentido que debe tener (¡y nos equivocamos tantas veces!) porque es fantástico sentir al salir de una clase “lo logramos: esto salió bien”, o bien ¿qué paso acá?

Este **NO** es un contenido sencillo. Realmente creo que es uno de los más complejos que debemos **enseñar**. Pensémoslo..., pues se encuentra explicitado de muchas formas en la página 322 del PreDiseño del Segundo Ciclo adonde leemos:

- “Resolución de conflictos sin intervención del docente o con su mediación”.
- “La organización para jugar en el grupo o en el equipo sin la intervención del adulto”.
- “La posibilidad del grupo de organizarse para un juego o una propuesta del docente sin su intervención”.
- “Anticipación de la organización táctica para un juego en la programación de acciones según las características del adversario”.
- “Anticipación de la organización táctica para un juego con la intención de provocar acciones en el oponente”.

En la página 320 leemos:

- “Reconocimiento y valoración de la importancia de los diversos roles para el logro de objetivos comunes.
- En la página 321 leemos:
- “Reconocimiento de las ventajas de la diversidad para la complementación en los roles de un juego

¿Qué hacemos con las diferencias?

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

Todos los chicos, sin diferencias, tienen derecho a aprender, a tener un lugar dentro del grupo, a poder hacer y decir, a escuchar y ser escuchado, a ser reconocido por sus valores propios. Es por eso que este tipo de planteo puede ir abriendo caminos en la tarea cotidiana para revisar esas jerarquías, prejuicios y discriminaciones que, de hecho y constantemente se producen sin que nosotros accionemos de algún modo en ellas.

¹ “Estrategias didácticas en Educación Física”,pág. 14 de Novedades Educativas – Julio 1996.

La idea de que en los grupos hay chicos más rápidos o más hábiles nos propone la presencia de su opuesto:” los que no les salen tan bien las cosas”, porque no son tan rápidos o hábiles como aquéllos. ¿Porqué no pensar en chicos diferentes, con diferentes tiempos?

¿Qué hacemos con esas diferentes posibilidades en los juegos, en la clase de Educación física..., en la escuela?

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

3.- LÍNEAS DE TRABAJO QUE PROPONGO A LOS CHICOS O”LÍNEAS DE ACCION”.

Se tratará de **enseñar** a los chicos a ver a los juegos, aún los más conocidos, como un problema a resolver entre todos.

Para eso se les propondrá :

- *Que puedan jugar muchas veces y muchos juegos.
- *Que puedan lograr una organización interna para el cumplimiento de las consignas.
- **Que hablen en el grupo, de los problemas que habría que resolver en los juegos propuestos.*
- *Que imaginen, se organicen y piensen alternativas de solución a estos problemas, precisando proyectos de acción (“planes”)
- *Que puedan ponerlos en acción.
- *Que puedan revisar lo actuado y contarlo, verificando si pudieron cumplir lo que habían pensado.
- * *Que hagan un ejercicio permanente de la verbalización de la acción.*
- **Que puedan ver las otras alternativas de solución propuestas.*
- * Que puedan escribir sobre lo que realizaron (en el mejor de los casos)
- * Que puedan pensar estratégicamente las acciones, para que la sensación de éxito esté en “lo logramos” y no sólo en “ganamos”.

¿QUÉ NECESITAMOS?

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

IDEAS PARA REFLEXIONAR CON LOS CHICOS:

¿Cómo podemos lograrlo?

¿Qué puede hacer cada uno en lo que se ha organizado entre todos?

¿A qué nos comprometemos cuando aceptamos un rol en el grupo?

- ¿Puede el grupo decidir cuál será mi rol en la acción? ¿Cómo lo decide?
- ¿Qué es “entre todos”?
- ¿Qué es planificar juntos?
- ¿Qué puedo hacer solo y qué “con otros”?

4.- ETAPAS DE UNA PROPUESTA DE ENSEÑANZA.

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

1ra etapa:

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

2da etapa , alternativa 1:

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

2da etapa , alternativa 2: Para plantear a los equipos antes de jugar.

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

3ra etapa: que se repite cada vez que sea necesario después de jugar y puede adoptar las formas que cada uno imagine según el juego y la acción que se desarrolle.

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

A veces es difícil mantener la calma y dejar que esto se vaya dando en el tiempo. En mi caso debo luchar con mi impaciencia natural y remitirme a organizar la puesta en común haciendo que se escuchen y guiar el análisis de los sucesos.

Además..., ¿qué hacer con las diferencias entre ellos? Este es un verdadero problema cotidiano, ¿no?

4ta etapa:

*Dejar pasar unos días y volver a jugar el mismo juego. No olvidarnos que a los chicos les gusta repetir los juegos que ya conocen. Y seguirán aprendiendo de ellos.

PARA NOSOTROS; LOS PROFES.

Ante cada juego, seguramente surgirán nuevas y diferentes preguntas que podamos hacer para enfrentar a los chicos con su imaginación, su pensamiento, su proyecto, su acción, las consecuencias de su acción, etc.

Cada variable que movamos de un juego transformará la acción que proponemos y, por ende, la respuesta del grupo. Habrá motivaciones nuevas para lograr más habilidad y destreza en esto de PROYECTAR y ACCIONAR JUNTOS. Desde un simple "todos contra todos", pasando por los relevos hasta un deporte, con llevan organización, estrategia dentro de reglas establecidas de antemano..

Trataré de dar algún ejemplo desarrollado y con registro de las respuestas de los chicos ante los cambios de variables y ante las preguntas que van surgiendo de esa acción, en la realidad del patio escolar.

Voy a relatar algunos de los juegos que propongo a 4º y 5º grado en pos de este objetivo y en los que evito, si es posible, usar pelotas, aunque todos podrían jugarse con ellas. Es interesante probar lo que pasa cuando no las usamos.

5.- LOS JUEGOS PROPUESTOS:

5.A) Guerra de piratas

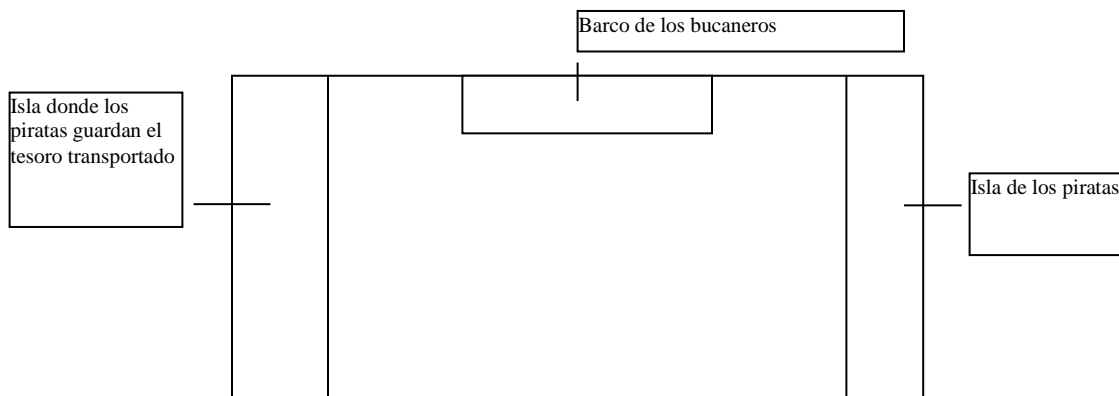
El juego consiste en entregar a los piratas tantas tapitas de colores (tesoro) como niños juegan de piratas, los que deberán transportarlas desde la isla de los piratas a la isla del tesoro. Los bucaneros serán los encargados de interceptar ese transporte para quedarse con el tesoro de los piratas.

REGLAS DEL JUEGO:

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

CONSIGNAS:

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



Este juego fue realizado para su registro en dos escuelas: 13 y 8 D.E. 2º.

La escuela 13 tiene un patio de 14 x 8 metros y la 8 tiene uno de 40 x 20mts. Hubo que adaptar la cantidad de bucaneros al espacio disponible:

- En la 13 jugaron 22 niños divididos en 5 bucaneros y 17 piratas. Este patio puede ser recorrido rápidamente, por eso puse pocos bucaneros (B) para darle chances a los piratas (P) de encontrar brechas por donde acceder a la isla del tesoro y que no abandonaran el juego por considerar imposible la búsqueda del objetivo propuesto.
- En la 8 jugaron 24 niños divididos en 12 bucaneros y 12 piratas. A la inversa que en la 13, este patio es muy extenso, y las brechas se armaban solas, entonces los que sentían que el objetivo era inalcanzable eran los B, por lo que tuve que colocar igual cantidad de B que de P.

Lograr una equivalencia de fuerzas entre B y P es fundamental para que el juego tenga desafíos que puedan ser atractivos y además puedan vencerse de algún modo. Especialmente si los planes para llevar a cabo durante el transcurso del juego fueron pensados entre todos.

PROPUESTAS DE LOS CHICOS

ESCUELA 13 : 5to grado A y B.

Plan N°1-

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

Plan N°2-

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

Plan N°3-

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

Plan N°4-

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

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

Plan N°5-

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

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

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

Plan N°1- Me mataron...

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

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

¿Qué sucedió? Je.. je..

Plan N°2- Me mataron...

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

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

En los momentos de reflexión:

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

* Hice hincapié en cómo deben tomar las decisiones para que sea un “plan” de y para todos.

¿Plan con estratagemas?, ¿ el nacimiento del amague?... En fin, creo que se rompen el cerebro pensando cómo engañar a los otros y van logrando buenos planes. Estoy segura de que les gusta porque lo piden en forma permanente.

Posteriormente les propuse escribir lo que había pasado (ver al final del trabajo). Lo hicimos durante un día de lluvia en que no se podía salir al patio. No siempre se consigue que la maestra pueda dedicarle tiempo a nuestras ideas.

ESCUELA 8: 4to grado D

El espacio en esta escuela es enorme y los chicos son “difíciles” de enganchar con juegos que no incluyan la pelota pero decidí probar igual a pesar de la resistencia.

Para eso” me mandé “con una historia de piratas y bucaneros propia de una película para explicar la mecánica del juego y donde el tesoro les fue entregado en una caja que fue colocada en la isla de los piratas. Para ese momento ya todos deseaban ser piratas y no bucaneros.

El grupo fue dividido en dos ya que el mar a cubrir es enorme. Las reglas se acotaron más, porque estos chicos tratan de alargar como chicle lo permitido sólo con el objeto de ganar.

La consigna fue que el tesoro, sin su caja, debía ser pasado en mano de los piratas, a la isla del tesoro y que los que fueran atrapados, podían ser liberados si un compañero lograba tocarlos sin ser tocado por un B, después de dejar sus monedas en la caja de los bucaneros.

El juego finalizaba cuando en el cofre de los P no quedara ninguna moneda para transportar.

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

Las explicaciones iniciales se dieron en la misma forma que en la escuela 13 pero los cambios espaciales obligaban a otras reglas y otra división de equipos. Por ejemplo, que B tuviera que pensar en guardianes para su barco, para cuidar a los prisioneros. El juego se hizo y pasaron las siguientes cosas:

Plan N° 1-

Los P se repartieron las monedas y sin organización ninguna trataban de pasar la barrera que los B armaban para detenerlos. Si eran atrapados se dirigían al barco de B donde estos no habían previsto dejar ningún guardián por lo que siempre había algún P en condiciones de salvarlo para que pudiera seguir jugando.

Al terminar el primer juego los reuní y en un lío tremendo logré hacer un acercamiento a cómo habían resuelto su juego. Hubo algunos que no cumplieron la regla de ser salvados cuando un P libre los tocara y se

escaparon del barco B. Obviamente los B gritaban enojados. Repetimos el juego poniendo el énfasis en respetar las reglas del juego y inventar un “plan” para trasladar las monedas de una isla a la otra.

Plan N° 2-

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

Plan N° 3-

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

Plan N°4-

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

Al reunimos después de cada juego la queja de ambos grupos con respecto al otro fue: “ellos hacen trampa”.

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

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

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

¿CÓMO SE REGISTRARON LOS CHICOS DURANTE EL JUEGO?

- Esc 13 D.E.2- 5to “A”.

Antes del registro escrito les propuse escribir sobre lo que había sucedido en este juego y les pedí tener en cuenta que debían contar:

- 1) qué lugar ocuparon cada vez que jugaron,
- 2) el plan que decidió llevar a cabo el grupo,
- 3) cómo tomaron las decisiones,
- 4) si pudieron realizar lo que les tocaba hacer según el plan,
- 5) si tuvieron que “inventar” solos, algo de urgencia para lograr el objetivo.

TESTIMONIOS

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

La tercera vez fui bucanero, pensamos que los piratas harían el mismo plan, pero no lo hicieron, gracias a un compañero que se dio cuenta que el tesoro era falso. Tiraron el verdadero y él lo atrapó. Gracias a él ganamos” Karina Soriano-

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

“Yo era bucanero. Nos colocamos unos a los lados y otros salían a tocar a los piratas. Ese plan no nos funcionó. “ Angélica Díaz Martínez –

“Había unos piratas que tenían que trasladar unas tapitas de gaseosa que era como oro, pero había bucaneros. Una posibilidad para los piratas era pasarse la bolsa de manos a manos, así llegar hasta la isla. “ Fernando Leguizamón-

“ Yo era pirata. Decidimos abrir la bolsa del tesoro y extender las monedas en la ropa y la bolsa del tesoro rellenarla con algo para que los bucaneros piensen que están ahí.” Antonella Oviedo-

“ El juego estuvo bastante bueno, es más de estrategia que de correr. Hay que prestar mucha atención porque el tesoro está repartido. El patio es grande y era muy difícil.” Kevin Hazan-

¿CÓMO PLANIFICARON SU ACCION?

“Cuando yo fui pirata Juan Cruz sólo quería hacer su plan, se enojó y dije: está bien hagámoslo. Lo hicimos y ganamos.” Kevin Hazan-

“Yo fui pirata. A mí se me ocurrió meterlas en los buzos y Juan Pablo no quería, yo me enojé y aceptaron el plan y ganamos”. Juan Cruz Cives-

“Lo planeamos por medio de votar, por ejemplo: alguien planeaba algo y otro y otro y se votaba”. Angélica Díaz Martínez-

“Nosotros hicimos propuestas y las votamos...Y Juan Cruz nos decía así: Vos hacé esto, etc.” Cyntia Romero-

“Lo decidimos así: uno decía una cosa, cada uno daba su ejemplo y el que tenía más votos, hacíamos así el juego.” Grecia Díaz Rojas-

“ Tres chicos tenían ideas, uno quería escondérsela en la remera, otro quería hacer una bolsa falsa y otro quería separar las tapas. Y votando ganó el de la bolsa falsa.” Gabriel Galzerano-

“Nos teníamos que poner de acuerdo porque teníamos dos planes. Así que votamos y votamos más por el plan de Juan Cruz” Karina Soriano-

¿QUÉ APRENDIERON?

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

REFLEXIÓN:

¿No es interesante ver cómo cada uno ve a su modo lo que propuso Juan Cruz?

¿Y lo que escribió al final de sus pensamientos Lucas Moreira?–

“ Me gustaría que juguemos más seguido a La reina y el rey”.

Esto me lleva a pensar que tendré que contarles alguno de los juegos que hacemos para pensar planes antes de jugar y durante el juego y, si es necesario, reorganizarse pidiendo “minuto”.

Ya que parece que a Lucas le atrae éste más, es el que describo.