

EL JUEGO Y LA MODIFICACIÓN DE SU ESPACIO

AUTOR: Damián Feder, 2002

Este trabajo se propone describir una propuesta de enseñanza de contenidos, establecidos en el pre diseño curricular. Dentro del trabajo se presentan:

- 1- El colegio y los chicos
- 2- Saberes previos
- 3- Contenidos a enseñar
- 4- Descripción de la experiencia: desarrollo de las clases; los diferentes puntos de atención por los que fueron pasando las observaciones e impresiones
- 5- Análisis

1.- El colegio y los chicos

El colegio donde se desarrolla la experiencia es privado, laico, de la zona céntrica de Capital Federal. Concurren al mismo alumnos de jardín de infantes y primaria. Es de jornada completa (por la mañana castellano, por la tarde inglés). Cada grado tiene 3 horas curriculares de Educación Física. Una hora en la escuela, llevada a cabo en un patio que es un poco más grande que una cancha de voleibol y dos horas más en el "campo de deportes" (un club). El espacio que usamos en el campo de deportes es una cancha de básquetbol.

En el grado son 15 chicos en total: 8 niños, 7 niñas.

Hay algo fundamental que hizo posible el desarrollo de este trabajo, y ese algo tiene que ver con las características de este grupo:

- la resolución de sus conflictos o problemas salvo algunas excepciones no generan dispersión;
- la concentración y la participación en la clase es plena;
- aceptan las propuestas de juego con entusiasmo;
- es un grupo poco numeroso.

También se quejaban si no jugaban al fútbol o al delegado (esto ocurría a principio del año), pero esto no impidió el jugar a otros juegos o probar otras propuestas.

Cuando explicaban los juegos, si bien esto fue un aprendizaje para todos (me incluyo), siempre, en general, se mostraron muy atentos en la explicación del compañero.

2.- Los saberes previos

En la primera experiencia de enseñanza con relación al espacio, el contenido a enseñar fue la adaptación de los desplazamientos, a los distintos espacios de juego.

Para el desarrollo del contenido, era importante que fuera un juego conocido por ellos, por ejemplo la mancha congelada. No importaba tanto el juego en sí mismo, sino el espacio donde se realizaba. Así, éste podía variar en forma y tamaño, presentando distintas posibilidades de ajuste en los desplazamientos.

La propuesta fue realizar manchas dentro de cuadrados, rectángulos, círculos, rombos, y triángulos.

Aclaro que la atención no estaba puesta en una enseñanza de figuras geométricas, sino en jugar en espacios diferentes y analizar sobre las posibles trayectorias y ajustes, que se podían hacer en cada uno de los campos de juego.

Luego de haber jugado durante dos clases, planteé ciertos interrogantes:

- ¿Cuál fue el lugar más difícil para jugar?
- ¿Cómo son los desplazamientos por dentro del lugar de juego?

Las respuestas a los interrogantes fueron:

- las manchas jugadas en los triángulos eran más difíciles, para los jugadores que no eran manchas. Esto se debía a que el espacio de juego era más chico.
- las trayectorias eran curvas dentro de los círculos y rectas en las demás figuras.
- en algunos espacios como el triángulo tenían que frenar rápido porque se terminaba el campo de juego.

Por supuesto que no las dijeron con estos términos, incluso la primera forma de responder en general fue: "... es así, y pasa a demostrarlo prácticamente..."

Cuando esto pasaba les pedía que pudieran contar lo que habían hecho.

3.- Contenidos a enseñar

Una vez que se llegó a estas "conclusiones", mi intención fue profundizar un poco más en el espacio de juego. Me parece importante destacar que todo esto, lo que anteriormente describí y lo próximo, apunta a un desarrollo de la capacidad de jugar de los niños. No sólo desde lo motriz, sino también desde la comprensión, de cómo jugarlo, de cómo aprovechar las posibilidades, de los elementos que componen un juego (espacio, tiempo de duración, reglas, jugadores, roles y objetivos).

En este caso la atención estuvo puesta en el espacio de juego y en cómo se modifica, según el rol y las zonas, la forma de jugarlo.

Entonces los contenidos fueron:

Con relación al eje "el cuerpo y el medio físico":

*Representación gráfica del espacio de juego con un sentido de totalidad (distinción de zonas o sectores) y los diferentes desplazamientos que se producen en los mismos.

Con relación al eje "el cuerpo y el medio social"

*Juegos de persecución, con diferencias de roles en zonas y sectores.

*Invención y reelaboración del espacio de juego.

4.- Descripción de la experiencia

Desarrollo de las clases

a) Primera clase:

El juego con el que comenzó la experiencia se llama "Los cuatro castillos".

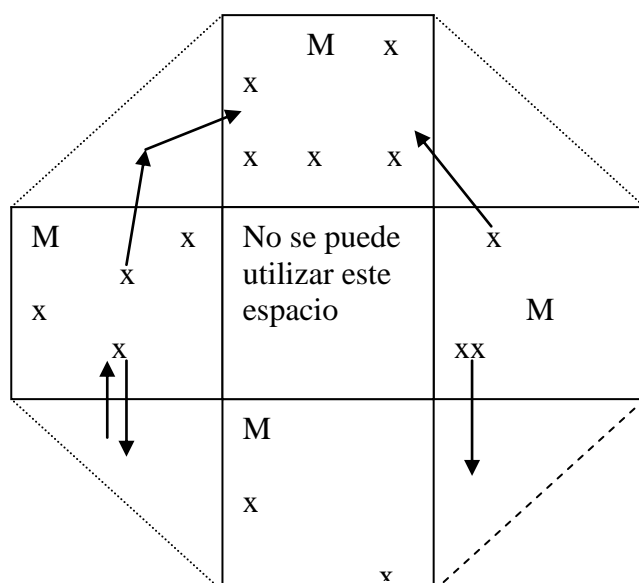
Campo de juego: el campo de juego es hexagonal. Dentro del mismo se dibujan cuatro cuadrados (castillos), y queda un cuadrado central y zonas entre cuadrado y cuadrado.

Manchas: cuatro, una en cada castillo.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por los castillos evitando ser tocados por las manchas. No se pueden desplazar por el cuadrado central. El jugador tocado queda congelado en el lugar. Éstos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.

La primera vez que realizamos el juego fue en el campo de deportes. El lugar fue en un patio en el que están marcados con diferente color de baldosas, los cuatro espacios que hacían de castillos, y entre medio de ellos hay una fuente. Mientras explicaba el juego iba mostrando los espacios por donde se podía correr o no, los espacios por donde estaban las manchas y todas las reglas del juego.

Gráfico del espacio de juego:



M: manchas
X: compañeros

Lo importante a mencionar con respecto a la explicación en este juego y en todos los siguientes es que no se hizo hincapié en ganar o perder.

Si esto se hubiera dado, a mi entender, se habría modificado la participación de los chicos. Por ejemplo: quizás con tal de ganar se hubiesen quedado todo el tiempo en las casas.

Luego de jugarlo varias veces cambiando las manchas a voluntad de los chicos, di por finalizado el juego. Dibujando en el piso, "como si viéramos de arriba", el campo de juego, los castillos, las trayectorias de manchas y demás jugadores.

La consigna final fue: para la próxima clase piensen cómo se puede cambiar el espacio de juego.

b) Segunda clase

Ninguno se había acordado de la consigna dada, entonces propuse el cambio de forma, en el campo de juego. Mientras lo explicaba dibujé en el suelo el siguiente gráfico:

x	M	M	
x		x	xx
M		x	
x	x	M	x

Campo de juego: Campo rectangular, dividido en cuatro zonas (castillos).

Manchas: cuatro, una en cada castillo.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por el campo de juego evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado queda congelado en el lugar. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.

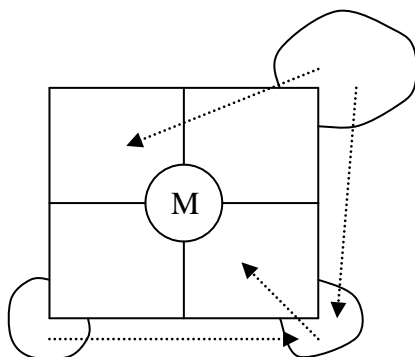
Después de probar el juego cambiando varias veces las manchas, pregunté en cuál de los juegos les resultó más difícil participar.

Las respuestas, en general, fueron: que para las manchas era más fácil y para los jugadores más difícil, porque no había ningún lugar para descansar o esperar (casa).

Luego pregunté quién quería hacerle una modificación al juego, siempre aclarando que ésta fuera con relación al espacio.

Por supuesto que la mayoría quería. La primera modificación que apareció en el campo de juego fue la siguiente.

Es importante aclarar que Sol, que explicó las nuevas modificaciones, lo hizo dibujando en el suelo.



En las modificaciones se sumaba una mancha, pero también tres casas, para los demás jugadores.

Una de mis observaciones: en el lugar donde había dibujado la primera mancha, estaba el círculo de la cancha de básquet marcado, y esto (creo) hizo que lo incorporara a la nueva modificación.

La otra observación del juego en plena acción, fue que los recorridos de los jugadores de casa en casa eran, muchas veces, por fuera del terreno de las manchas, lo que significaba para éstas, no poder tocar (congelar) a sus compañeros. Nuevamente quedamos en que, para la próxima clase, pensarán y dibujarán cómo se puede cambiar el espacio de juego.

c) Tercera clase:

Día de lluvia..., sólo uno de los chicos había dibujado su modificación. Pero por supuesto tenía el dibujo en su casa... Muchos dijeron haberla pensado.

Entonces la propuesta fue que se reunieran con quién quisieran entre tres o dos compañeros para dibujar lo que habían pensado. El que no lo había hecho antes podía hacerlo ahora.

Una vez terminada la propuesta, agregué nuevas consignas. Estas fueron:

- Identificar las manchas con un mismo color o letra (algunos ya lo habían hecho solos)
- Diferenciar en el dibujo cuáles eran las casas, los castillos y sus nombres.
- En un juego, dibujaron las trayectorias por donde podían correr las manchas.

De esta propuesta, surgieron ocho modificaciones o juegos diferentes. La nueva propuesta fue jugar cada uno de los juegos en las siguientes clases.

d) Cuarta clase

Realizamos dos juegos, explicados, por sus propios inventores.

Algunas de las consignas fueron:

- "Chicos, vamos a jugar a los juegos de Facundo y Rodrigo" (entre ellos decidieron que primero contaba Facundo) Para ayudarse en la explicación del juego, les traje el dibujo que hicieron ustedes, más grande.
- "Para que Facundo o Rodrigo puedan explicar el juego, hay que escucharlos hasta el final y luego les pueden hacer preguntas".

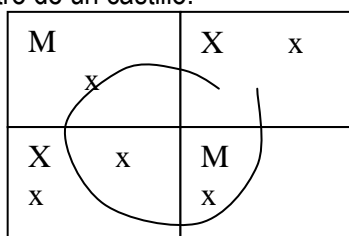
La respuesta de los chicos a la explicación de sus compañeros, en general fue buena. A todos les interesó la idea de contar su juego. Esto dio la posibilidad de que se escucharan. Este interés se mantuvo a lo largo de la experiencia, como también se fue modificando la forma de escuchar y preguntar.

Al principio hubo que recordarles que las preguntas había que hacerlas al final. Los interrogantes que surgieron fueron de todo tipo. Muchos se repitieron. Esto me hace pensar que, muchas veces, los chicos con las ganas de preguntar, sólo se centran en su pregunta (¿en sí mismos?), y no escuchan a los demás.

Juego de Facundo:

Campo de juego: un rectángulo dividido en cuatro zonas (castillos)

Manchas: dos, cada una dentro de un castillo.



Desarrollo: Los jugadores deben pasar por los cuatro castillos, corriendo en un mismo sentido. Al pasar por los castillos donde están las manchas, deben evitar ser tocados. El jugador tocado se suma a las manchas.

Ante una inquietud de los chicos (porque se confundían y no sabían quiénes estaban tocados y se convertían en mancha), la pregunta fue:

P: -¿cómo hacemos para distinguir las manchas?

- Levantando un brazo, gritando alguna palabra, haciendo un gesto con la cara. Entre todos se decidió por levantar un brazo.

P: -¿Por dónde les resulta más fácil pasar, para que la mancha no los toque?

- pasar cerca de los límites del campo de juego porque la mancha no estaba ahí. (las palabras subrayadas no fueron palabras de Facundo, que fue el que me contestó, sino que mostró corporalmente por dónde había pasado.)

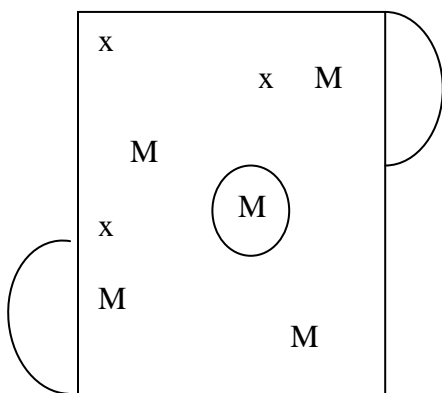
La mayoría pasaba cerca del cruce de las líneas, lo que provocaba un amontonamiento de niños en el centro del campo de juego, dándole mayor posibilidad a las manchas de tocar a más jugadores.

Juego de Rodrigo:

Campo de juego: Campo rectangular, con un círculo dibujado en el medio (castillo) y dos zonas semicirculares en los extremos del rectángulo (casas).

Manchas: cinco, una de ellas dentro del círculo central (castillo). Las demás dentro del campo.

Desarrollo: los jugadores deben cruzar de una casa a la otra evitando ser tocados por las manchas. Los jugadores tocados se dirigen al círculo central (castillo). Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.



Algunas de las preguntas a los chicos fueron: (la clásica)

P: -¿fue más fácil o más difícil cruzar de casa en casa?

- si fue más difícil;

P: - ¿Y salvar a los jugadores congelados, en el castillo?

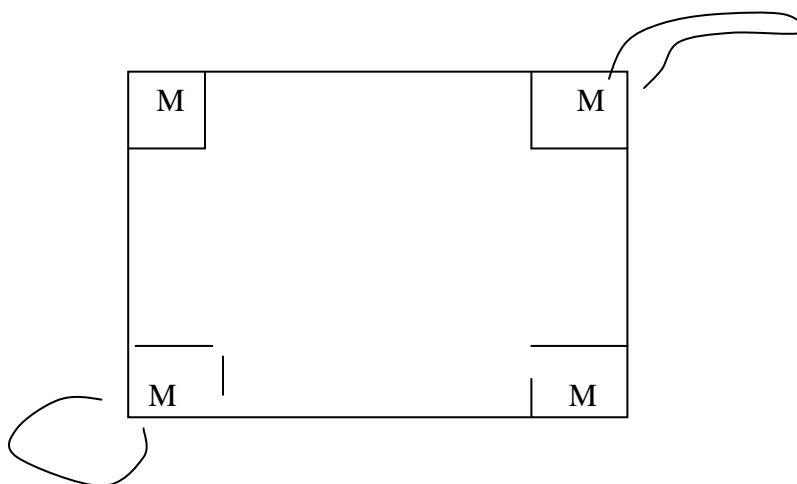
- Depende de quién sea la mancha.

P: -¿Qué es lo que tienen que hacer las manchas...?, ¿es lo mismo para la del círculo que para las demás?

- la del círculo no tiene que correr y tocar, las demás pueden hacerlo por todas partes.

e) Quinta clase

Juego de Mateo



Campo de juego: Campo rectangular, dibujado en las cuatro esquinas una zona para cada mancha (castillos). Por fuera del campo rectangular dos zonas para los demás jugadores (casas).

Manchas: cuatro. Cada una tiene su castillo pero pueden salir a tocar.

Desarrollo: los jugadores deben cruzar de una casa a la otra evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado es conducido por la mancha a su castillo. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.

Observación de la acción en el juego:

Lo que sucedía era, que los que estaban tocados cerca de las casas (de los jugadores) eran fácilmente salvados, pero una vez salvados y dentro de sus casas, era casi imposible que pudieran salir. Esto, más los otros congelados por las otras manchas, provocó que, en un momento, el juego haya concluido. Nadie podía salir a salvar.

Lamentablemente no pude hacer preguntas porque la clase terminó por el tiempo de recreo.

e) **Sexta clase:**

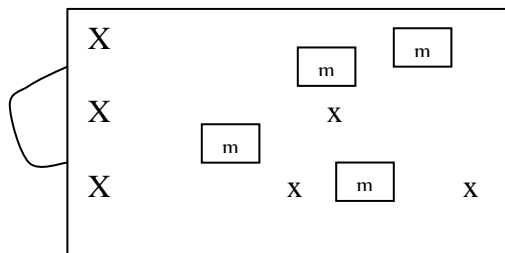
Esta vez le tocaba el turno a Francisco y a Laura. Intenté estar más atento en las explicaciones del juego y a las preguntas de sus compañeros.

Juego de Francisco:

Campo de juego: campo rectangular, y dentro del mismo, dibujadas cuatro zonas para cada mancha (castillos). Estas zonas son utilizadas como lugar de partida al comienzo del juego. Por fuera del campo rectangular una zona para los demás jugadores (casa).

Manchas: cuatro.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por el campo de juego evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado queda congelado en el lugar. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.



Para la explicación, tanto Francisco como Laura dibujaron en el suelo. Los dos me preguntaron si yo había traído el dibujo de la mancha.

A Francisco le resultó difícil explicar el juego. Por un lado, porque no era una explicación ordenada; algunos compañeros no esperaron a que dijera "hola", y ya le estaban preguntando si "había casa" o qué pasaba con el que estaba tocado. Y por otro lado una vez que pudimos esperar a su explicación, mi sensación fue que no tenía la idea global del juego; o sí, pero que algunas cosas no las habían pensado y las inventaba en ese momento.

Las preguntas de los chicos estaban relacionadas con:

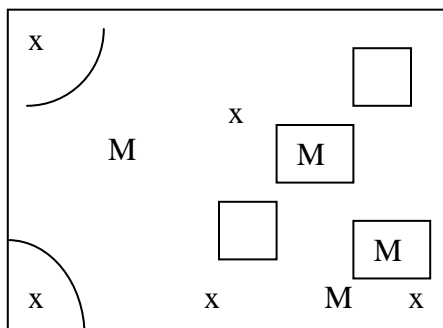
- cantidad de manchas;
- qué pasaba con el que era tocado;
- si había "casa" para los jugadores;
- qué pasaba con el que se iba del terreno de juego.

Juego de Laura

Campo de juego: Campo rectangular. Dentro del mismo, dibujaron seis zonas. Dos de ellas, las casas de los jugadores, ubicadas en esquinas. Las cuatro restantes son para las manchas (castillos).

Manchas: cuatro.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por el campo de juego evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado queda congelado en el lugar. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano. Si un jugador pasa por los castillos se convierte en mancha.



Cuando Laura explicó su juego, pasó algo similar a lo anterior.

Una de las preguntas, con respecto al juego que más me llamo la atención, fue de una de las chicas:

- ¿Qué pasa con las casas de las manchas? ¿desaparecen?

Laura respondió que no

- entonces ¿qué función cumplen?

Laura respondió que el que cruza por estos sectores se convierte en mancha, se va sumando a las manchas.

Luego de observar y escuchar esto, mi pregunta fue si ahora era lo mismo correr por todos lados, a lo cual me contestaron que no y que había que tratar de no pisar esos lugares.

(Este juego sólo lo hicimos unos pocos minutos por que no quedaba tiempo)

f) Séptima clase

El lunes siguiente jugamos el juego de Laura, luego de recordar las reglas. Al finalizar, pregunté si había más o menos espacio para pasar, sin ser tocado. En general me respondieron que menos.

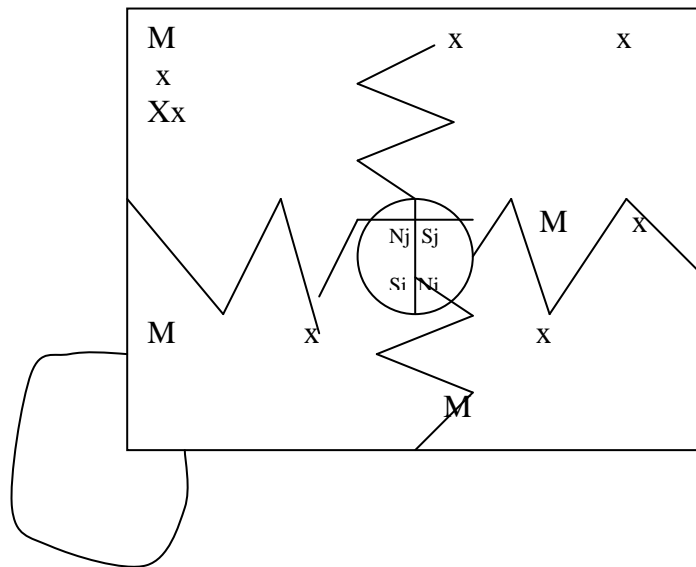
El siguiente juego que hicimos fue el de Sol y Constanza.

Juego de Sol y Constanza

Campo de juego: Campo rectangular, dividido en cuatro zonas (castillos). En el centro del rectángulo un círculo dividido en cuatro zonas, dos para las manchas y las otras dos para los demás jugadores. Por fuera del campo rectangular una zona más (casa).

Manchas: cuatro.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por el campo de juego evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado se dirige al círculo, a la zona de las manchas. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.



Para dibujar este juego utilizamos, tiza de colores para diferenciar las distintas zonas que había dentro del mismo. Al comenzar la explicación, suponiendo que les iba a resultar difícil, intenté dibujar el campo: no me dejaron, porque ellas querían hacerlo. Entonces, como estaban por dibujarlo las dos a la vez, les propuse que una dibujara y la otra fuera explicando cómo se jugaba.

Al ver el dibujo la mayoría puso cara de asombro y antes de que terminaran la explicación algunos ya decían que no entendían.

También en este juego intenté poner la atención en cómo explicaban y si quedaban claro las reglas. Me di cuenta, en este caso, de que las preguntas que hicieron los chicos ayudaron a aclarar o terminar de explicar lo que sus autoras no habían dicho.

A diferencia de lo ocurrido en el juego de Laura y Francisco, me pareció que ahora estaban pensadas la mayoría de las reglas y situaciones de juego, por lo menos las que preguntan habitualmente. Esto pudo haber sido por las chicas que lo

inventaron o, tal vez, por que fue uno de los últimos juegos. No lo sé, puede ser también una combinación de las dos posibilidades.

Volviendo al juego, creí necesario luego de la explicación, mostrarlo de cerca y hacer un recorrido por las diferentes zonas y líneas antes de comenzar a jugarlo.

Una de las preguntas que formulé después de que lo jugaran por primera vez fue:

P: -¿hay diferencia con el juego anterior?

-sí.

-¿Por qué?

-Porque las líneas están marcadas diferentes, no son derechas.

-¿Hay alguna ventaja para las manchas?

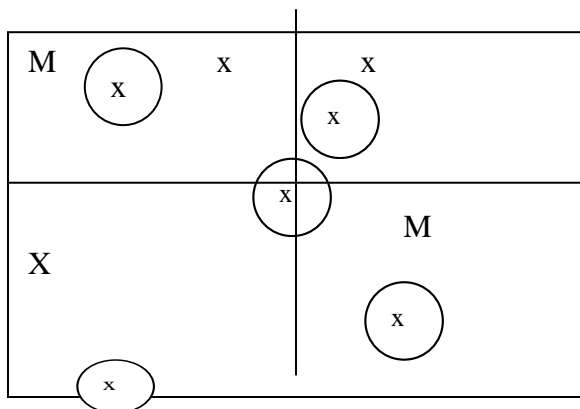
Algunos de los chicos me contestaron que no, otros que si, pero al preguntarles ¿por qué?, no pudieron responderme, porque les parecía que daba una ventaja, a excepción de Rodrigo, que contestó que podían avanzar sobre el otro terreno.

Lo jugamos nuevamente, intentando tener en cuenta esta observación.

Finalizado el juego, les pregunté si alguno de los que no eran mancha, utilizó las líneas.

Las respuestas, en general, no dieron muestra (o no fui lo suficientemente atento) de haber tenido en cuenta las líneas, en función de una táctica. Excepto uno de los chicos que sí las utilizó tácticamente. Porque mientras una mancha estaba mirando a los que estaban en la casa, él se ponía en una parte de la línea sin que la mancha del otro sector lo pudiera tocar. Aprovechaba uno de los codos que formaba la línea para que no lo tocaran.

g) Octava clase



El juego de Valentina

Campo de juego: Campo rectangular, dividido en cuatro zonas (castillos). En el centro de cada uno de los castillos un círculo (casas). Y un círculo central.

Manchas: cuatro.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por el campo de juego evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado queda congelado en el lugar. Estos pueden ser salvados solamente por un "salvador", que está ubicado inicialmente, en el círculo central del campo de juego.

En esta clase me propuse estar más atento a las preguntas de los chicos, la explicación del juego y a repreguntar en función de roles, funciones y sectores.

El juego lo explico Valentina, y como no quedaba claro, la consigna fue ¿alguien tiene alguna pregunta del campo de juego?

Y aparecieron estas preguntas:

- ¿cuáles son las casas de los jugadores?
- ¿Las manchas, tienen casas?
- ¿Qué es ese círculo en el medio?
- ¿Un jugador puede pasar por todos los cuadrados?
- Y ¿las manchas?

Luego de que Valentina fue contestando, aparecieron preguntas ya conocidas, sobre las situaciones del juego: ¿qué pasa cuando un jugador es tocado... se va a algún lugar o se queda congelado en el lugar?

Es importante destacar que apareció un nuevo rol y personaje en el juego: -“hay uno que salva a todos”, “es el único que puede salvar” y para eso está el círculo en el medio, es la casa del que salva.

Como me había propuesto, pregunté sobre las funciones de las manchas y de los jugadores, entonces:

- ¿ qué es lo que tiene que hacer la mancha?
- Tocar a todos los jugadores;
- ¿qué es lo que tienen que hacer los jugadores?
- Que no los toque las manchas y correr por todos lados;
- ¿qué es lo que tiene que hacer el que salva?
- Salvar a todos los jugadores congelados.

Las preguntas parecieron ser muy obvias para los chicos.

También esta vez, intenté observar con más precisión cómo jugaban, cómo utilizaban los espacios, cómo corrían y saber por qué.

Entonces en el juego un grupo de chicos corría de una casa a otra, después de gritar ¡¡¡ Ahora!!!. Uno de los chicos era el que gritaba y los demás corrían con él.

Sin parar el juego le pregunté por que hacía eso, ¿por qué cruzaban ¡¡¡ahora!!!? (Mi intención era saber qué significaba ese ¡¡ahora!!, que en realidad era muy claro con solo verlo). Quería saber si me lo podían decir ellos.

Como se divertían mucho gritando y corriendo, esa fue la primera respuesta:

– “...es que es divertido...”-

Cambié la pregunta:

- ¿cuándo, es más fácil cruzar de una casa a la otra?
- Joaquín respondió
- cuando las manchas no están.
- ¿Es por eso que cuando no están las manchas, decís ahora?
- Sí.

Al terminar el juego, les conté a los chicos cómo jugaba Joaquín y sus amigos para no ser tocado.

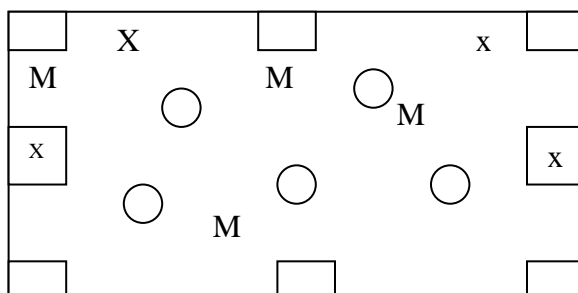
h) Última clase

Para esta clase me propuse hacer un “cierre” de la experiencia, centrado en qué es lo que se había aprendido y si esto resultaba utilizable en otra situación o juego.

Entonces, me formulé dos preguntas para definir un poco más el interrogante anterior:

- ¿Los chicos podían distinguir el espacio de juego y cómo aprovechar las posibilidades que presenta?
- ¿El tamaño o forma del espacio de juego influye en la dificultad o no del mismo?

Para el primer interrogante el juego fue:



Campo de juego: Campo rectangular. Sobre los bordes del campo y en las esquinas pequeñas zonas rectangulares (casas). Por el centro del campo pequeños círculos (castillos).

Manchas: cuatro.

Desarrollo: Los jugadores deben pasar de una casa a la otra evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado debe dirigirse a los círculos. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.

Era importante que el objetivo de cada rol haya sido entendido por todos los chicos. Para eso, luego de la explicación y antes de empezar a jugar, “remarcamos” los objetivos de cada rol:

-¿qué es lo que tienen que intentar hacer las manchas?

La respuesta fue clara para todos:

-tocar a todos los jugadores.

-¿qué es lo que tienen que hacer los jugadores?

Acá las respuestas variaron, no parecía tan claro como en la respuesta anterior:

-correr más rápido; esquivar a las manchas; ir por las casas.

Para concluir, definimos que el objetivo de los jugadores era cruzar por las casas sin que la mancha los toque.

Luego de jugarlo, las preguntas se dirigieron a cómo habían jugado, y por qué habían jugado así.

-¿Quiénes corrieron de casa en casa de esta forma?

En el gráfico del juego dibujé trayectorias que iban paralelas a las líneas de límite. Levantaron la mano seis chicos

-¿Por qué?

En general contestaron:

- Porque no estaban las manchas.

-¿Quiénes corrieron de esta forma?

Levantaron la mano nueve chicos.

-¿Por qué?

La respuesta fue distinta.

-Era más divertido que me persigan, y por eso cruzábamos pasando por el medio.

- ¿y cuándo lo hacían?

- Cuando no había ninguna mancha.

Para el segundo interrogante de este cierre de experiencia, se retomó uno de los primeros juegos.

M	x			x	M
M	x	x			M
X				x	

Campo de juego: campo rectangular, dividido en cuatro zonas (castillos).

Manchas: cuatro, una en cada castillo.

Desarrollo: los jugadores deben desplazarse por el campo de juego evitando ser tocados por las manchas. El jugador tocado queda congelado en el lugar. Estos pueden ser salvados si algún compañero les toca con la mano.

Nuevamente luego de explicarlo, intenté remarcar el objetivo de cada rol dentro del juego. Esta vez pareció quedar claro para todos, y además pudieron distinguir entre el objetivo y qué se puede hacer, para conseguirlo: para lograrlo, los jugadores debían intentar correr más rápido y esquivar las manchas. Pregunté:

- ¿Siempre tengo que correr y esquivar?, ¿qué es lo que tienen que mirar en este juego los jugadores? ¿En qué hay que estar atentos?

- Nuevamente respondieron lo anterior: - correr más rápido, esquivar las manchas.

- ¿Para esquivar las manchas que hay que hacer?

Entre muchas respuestas una fue

- mirar a las manchas.

- Y, ¿qué más puedo mirar para que no me toquen?

Entre otras, la respuesta fue

-tengo que mirar el lugar donde está la mancha, el cuadrado de la mancha.

Entonces, tomando todo lo que dijeron, recapitulé: para que no me toquen tendría que estar atento a la mancha y ver dónde está parada. Y después correr o quedarme parado; cambiar de cuadrado o quedarme.

Luego de todo esto, jugamos. Muchos chicos lo hicieron utilizando (a mi parecer) lo que habíamos estado charlando y otros no.

Volviendo al juego, lo realizamos dos veces con el mismo tamaño. Para seguir con la propuesta de cierre, a los chicos que habían sido las últimas manchas les propuse jugarlo en un espacio más grande.

Para mi sorpresa, las manchas pudieron tocar a todos. Pero tardaron más que en el campo de juego anterior, que era más chico.

Aquí las preguntas retomaron por un lado la charla anterior:

-Manu, ¿Querés contarnos cómo hiciste para que no te toquen?

-Sí, me puse en el medio del cuadrado, donde se juntan las líneas. Así mientras todos corrían, yo estaba parado y nadie me tocaba.

-Es verdad –dijo Joaquín- Por eso lo intentamos tocar primero.

Por el otro lado la charla se dirigió hacia el campo de juego.

-¿Fue más fácil o más difícil ésta vez?

- Depende, porque para las manchas fue más difícil, porque el espacio era más grande. Y por la misma razón, para los demás jugadores, más fácil.

5.- Análisis



En esta experiencia, el gráfico funcionó de sostén de la invención o reelaboración del espacio de juego.

La invención y reelaboración del espacio de juego, funcionó de sostén para avanzar en el aprendizaje: por un lado, de la evolución de los juegos, y por el otro, de cómo obtener un mayor “provecho” de los distintos elementos presentes en un juego. En este caso, el acento estuvo puesto en la observación del espacio.

Si bien partimos de un juego, y la modificación era sobre ese juego, lo resultante fue una batería de juegos nuevos, con características comunes, a saber: juegos de persecución, con diferencia de roles en zonas y sectores.

La representación gráfica en esta experiencia, fue realizada por casi todos los alumnos de este segundo grado.

Se podría decir que casi todos los gráficos presentaban ciertas características en común de posible codificación:

- Todos los juegos y por lo tanto los gráficos, representaban los distintos roles: las manchas y los demás jugadores.
- Todos los juegos presentaban diferentes zonas, para los distintos roles.
- Todos los juegos presentaban un límite (el campo de juego) el que diferenciaba el juego, del “no-juego”.
- En el primer gráfico de cada juego, tanto la identificación de las manchas con un color o letra para diferenciarlas de los demás jugadores; como la diferenciación de las casas de los castillos que cubren las manchas; y el dibujo de las posibles trayectorias de los jugadores, se constituyen en un paso hacia la codificación.

Por otro lado, el gráfico en sí permite transformar una idea, un pensamiento en algo concreto, objetivo, sujeto a un nuevo análisis y posible modificación. Y al momento de la explicación fue una herramienta indispensable para poder guiarse, ser más claros y a la vez poder preguntar.

Pero, sobre todo, quisiera resaltar la posibilidad de ser creador de un juego, poder contarlo y además jugarlo y que los compañeros se diviertan o lo quieran jugar. Que escuchen al momento de explicarlo intenta dar cuenta de la apropiación de los alumnos de la actividad.

Invitarlos a ser partícipes, estar presentes no sólo físicamente, sino en toda su persona en la propuesta.