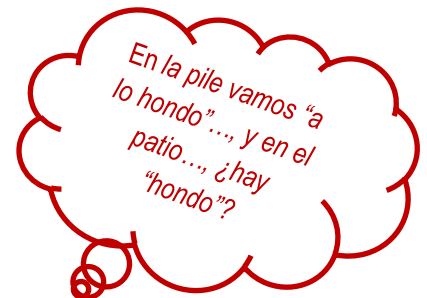


EL ESPACIO FÍSICO: LA ORIENTACIÓN ES UN PLANO “EN LA CABEZA”

La enseñanza de contenidos “espaciales” ayudará a los niños a reconocer la existencia de un espacio físico, objetivo (independiente de lo que ellos realicen), en el que tendrán que situarse para accionar durante las clases de forma cada vez más adecuada (sea en el patio, gimnasio, ámbito natural o natatorio),



Las nociones de adelante, atrás, arriba, abajo, derecha e izquierda (que fueron construyendo en relación con su propio cuerpo) serán utilizadas para describirlo.



Para ubicarse, tendrán que:

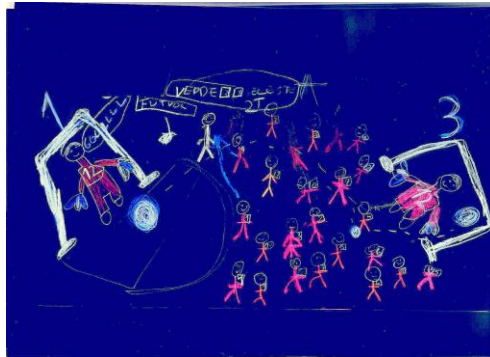
- ❖ Observar
- ❖ Buscar puntos de referencia
- ❖ Reconocer y representar adecuadamente formas, dimensiones, direcciones y sentidos utilizando las nociones aprendidas.



¿QUÉ PROPUESTAS DE ENSEÑANZA PODEMOS HACER?



Iremos de la experiencia concreta y la observación, hacia la abstracción y la representación mental




De “usar el espacio” a pensar tácticamente en el espacio

En los juegos presentamos a los chicos una cantidad de variantes (espaciales) dentro del campo de juego:

- zonas,
- refugios,
- áreas,
- sectores restringidos o vedados, con o sin funciones determinadas,
- límites,
- fronteras,
- recorridos,
- obstáculos.
- campos de diferentes formas...

Todos estos diseños ofrecen a los chicos distintas posibilidades de utilizar el campo, variables a las que atender para resolver los problemas que el juego presenta, o para tener en cuenta para “hacer los planes” con los compañeros...

	<p><u>Estas Variaciones ayudan a centrar más la atención en el espacio de juego...</u></p> <p><i>(no es lo mismo correr en un campo diseñado como un espacio libre con ciertas fronteras, que correr y tener en cuenta, simultáneamente, algunos obstáculos, zonas vedadas y un refugio...)</i></p>
---	--

Digamos también que estas variantes no sólo desafían la construcción espacial sino también la plasticidad de las habilidades motoras...

Parecería que, cuando les decimos:

- ❖ “pueden correr por este campo pero no se puede entrar en tal zona...”

- ❖ “se pueden refugiar en esta casa y allí no los pueden tocar...”
- ❖ “no vale perrito guardián...”

Las estamos presentando como “reglas que complican el juego”. .. O creando “una variante” para que el juego tenga algo diferente...

¡¡EN REALIDAD LES ESTAMOS PRESENTANDO JUEGOS CON CAMPOS DE DIFERENTE COMPLEJIDAD ESPACIAL QUE NOS DAN LA OPORTUNIDAD DE CONVERTIRLOS EN OBJETO DE REFLEXIÓN Y DE ANÁLISIS “TÁCTICO”!! (por ejemplo, ayudarlos a analizar que ventaja-o desventaja- tiene su equipo si hay zonas vedadas en el campo, y cómo pueden aprovecharlas en función de sus objetivos).



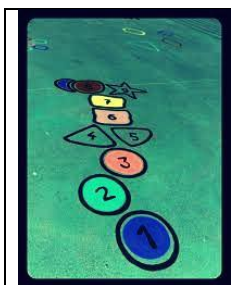
Del dibujo a la interpretación del plano: la representación gráfica

Los profesores de EF solemos acompañar la explicación de los juegos con un dibujo con tiza en el piso del patio... Estamos utilizando como recurso la representación gráfica del campo de juego, de la posición de los jugadores... ¿estamos seguros que todos los chicos **comprenden la relación espacial entre ese pequeño dibujo y el campo en el que van a jugar?**

ALGUNAS PROPUESTAS HECHAS A LOS CHICOS

(PARA COMPARTIR CON USTEDES Y SEGUIR PENSANDO...):

Proponer situaciones en las que tengan que dibujar el espacio en el que se encuentran, con sus características y particularidades, o los recorridos o circuitos armados con diversos objetos, es el comienzo de un camino que **aúna la observación de lo concreto con su representación**



Antes de dibujar un plano, es bueno trabajar en la representación gráfica de figuras vistas desde arriba (empezar, por ejemplo, a dibujar la “vista” de una serie de objetos colocados sobre una mesa). Esto ayuda a la representación y lectura de un mapa. También conviene tener en cuenta que en las propuestas iniciales tengan que dibujar planos de un lugar que ellos conozcan muy bien, por ejemplo, su cuarto.

Algunas tareas que presentamos:

- Les propusimos que dibujen un plano del patio (mientras están allí). También que incluyan diseños de recorridos con objetos.
- Les entregamos hojas con esquemas de campos de juego y les proponemos que dibujen distintas posiciones que se les ocurran para cubrir ese espacio en función de un objetivo, para luego probarlas y ver cuál les resulta más eficaz;
- Luego, que comparen los planos de distintos grupos y corrijan entre todos evaluando su ajuste a la realidad.



Más adelante..., dibujan el plano de un lugar (en “ausencia”...), evocando lo que recuerdan del mismo; también hacer un plano del campamento (como un espacio vivido pero no perceptible “de un vistazo”);

- En alguna salida, les propusimos que marquen el recorrido (caminado o en micro), en un plano del barrio (tipo Filcar, Lumi), para que se vayan familiarizando con ellos. También podemos proponerles que busquen ese plano en la computadora.
- En los juegos (en especial en grandes espacios, tipo búsqueda del tesoro) incluimos en los planos referencias, para que vayan inventando códigos o reconociendo códigos existentes.
- También nos dimos cuenta que, con este trabajo previo, comprenden mucho mejor los juegos de orientación que tradicionalmente presentamos y el sentido de la brújula como una organización codificada, universal, del espacio. *(teniendo en cuenta que la brújula es un elemento secundario, lo principal es la lectura del mapa y la observación)*
- Mapa con ventanas: les entregamos un mapa de un lugar a visitar, pero con espacios en blanco. Al recorrer la zona los niños deberán completar lo que se encuentra en esas ventanas.
- Cuando los chicos ya aprendieron a hacer planos en la escuela, se propone una búsqueda del tesoro con fotos. La pista estaba en el lugar que indicaba la foto.
- Otra opción: primero miraban en Google Maps el predio. Luego le entregamos a los chicos una foto de una parte del lugar. Tienen que encontrar esa foto.
- Tercera opción: les entregábamos la mitad de un plano del lugar. Ellos tenían que dibujar la otra. Esto hacía que miraran minuciosamente el plano que tenían.
- En salidas o campamentos, los chicos llegaban al lugar divididos en grupos con un plano grande, en el que había una marca que señalaba su zona de ubicación. El objetivo era que encontraran ese lugar.
- Otra experiencia pedía a los chicos, al llegar, que marcaran lugares de riesgo, lugares con sombra, arbolados para los juegos, y diversas consignas. Relacionado con esta tarea, pensamos en cómo enseñar el cuidado. Algunas reflexiones:

1. *Cuando no queremos que vayan a algunas zonas es importante que sepan por qué. Cuantos más elementos tengan los chicos para pensar, comparar y opinar más van a aprender a cuidarse. Construir “criterios” de cuidado.*
2. *En relación al tema de cuidado propio y de los demás a veces no alcanza con que nosotros les digamos para que aprendan. Hay que pensar estrategias de enseñanza.*
3. *Con los riesgos, obvio, hay que ser más determinantes. El límite hay que ponerlo siempre. Dar un paso más es tratar de llevarlos a la reflexión.*

- inventen juegos en los que tienen que definir el objetivo y la organización, con la condición que el campo tenga zonas con distintas funciones. Así los estamos poniendo en situación de analizar ese espacio tácticamente, en función de los objetivos de ese juego *(habrán visto en los ejemplos que presentamos que, en muchas tareas, les proponemos a los chicos que ellos distribuyan los aros desde los cuales van a poder tocar...,o tirar la pelota para quemar..., por ejemplo) .*

LA ORIENTACIÓN COMO CONTENIDO, LA ORIENTACIÓN COMO DEPORTE...

La Orientación es la forma de navegación terrestre más sencilla.

La Orientación como actividad, teniendo a la naturaleza como marco, puede desarrollarse en forma recreativa, como otra forma de recorrer un bosque, un parque e inclusive, el espacio urbano. Sólo hace falta un mapa... y la toma de decisiones

Y si a esto le agregamos dos elementos esenciales de toda competencia, contenidos en un reglamento: los participantes deben llevar una brújula y una tarjeta de control, y realizar ese recorrido en un orden establecido y en el menor tiempo posible, se transforma en: **el Deporte Orientación.**