

MÁS TIEMPO,
MEJOR ESCUELA

D

Propuestas para la enseñanza
en el área de **Educación Física**

Un patio para jugar y aprender



PRESIDENTA DE LA NACIÓN
Dra. Cristina Fernández de Kirchner

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS
Dr. Juan Manuel Abal Medina

MINISTRO DE EDUCACIÓN
Prof. Alberto E. Sileoni

SECRETARIO DE EDUCACIÓN
Lic. Jaime Perczyk

JEFE DE GABINETE
A.S. Pablo Urquiza

SUBSECRETARIO DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA
Lic. Gabriel Brener

DIRECTORA NACIONAL DE GESTIÓN EDUCATIVA
Lic. Delia Méndez

MÁS TIEMPO,
MEJOR ESCUELA

D

Propuestas para la enseñanza
en el área de **Educación Física**

Un patio para jugar y aprender



Ministerio de
Educación

Presidencia de la Nación

DIRECTORA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Lic. Silvia Storino

COORDINADORA DE ÁREAS CURRICULARES

Lic. Cecilia Cresta

**SEGUIMIENTO, LECTURA CRÍTICA
Y ASESORAMIENTO PEDAGÓGICO**

Cecilia Bertrán y Marion Ruth Evans, Marcela Terry y Ana Laura Herrera

AUTORES

María Fernanda Carral y Rodolfo Rozengardt

COORDINACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Gustavo Bombini

RESPONSABLE DE PUBLICACIONES

Gonzalo Blanco

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

Liza Battistuzzi

DISEÑO

Rafael Medel

Mario Pesci

Violeta Rizzo

Paula Salvatierra

Carral, María Fernanda

Propuestas para la enseñanza en el área de educación física: un patio para jugar y aprender . - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2012.

42 p.: il. ; 28x20 cm. - (Más tiempo, mejor escuela)

ISBN 978-950-00-0970-6

1. Capacitación Docente. I. Título

CDD 371.1

Fecha de catalogación: 26/10/2012

PALABRAS INICIALES

Estimados colegas:

Todos quienes hacemos a diario el Estado educador -docentes, supervisores, directivos y funcionarios- venimos trabajando intensamente para que la escuela pública sea el ámbito por excelencia en el que se garantice el derecho a aprender y a enseñar.

En este nuevo período de gobierno, asumimos nuevos y ambiciosos desafíos pedagógicos; en este caso, la ampliación de la jornada de nuestras escuelas primarias. Esta ampliación, enmarcada en una política hacia la niñez que busca ofrecer una experiencia rica, valiosa y relevante, expresa el firme propósito de generar iguales oportunidades en el acceso al conocimiento y a los bienes culturales de todos los niños y las niñas de Argentina.

Estamos presentes en esta tarea y queremos convocarlos, con estos cuadernillos, a la realización común de este proyecto. Los materiales que presentamos pretenden orientar y fortalecer el proceso colectivo de reflexión, la toma de decisiones y la reorganización de las escuelas. Tenemos plena confianza en que esta oportunidad será aprovechada y enriquecida en cada institución, en cada aula, en cada tiempo de reflexión, en cada encuentro entre docentes y niños.

Con el deseo de compartir un buen año de trabajo y de seguir pensando juntos la tarea de educar, los saludo cordialmente.

Prof. Alberto Sileoni
Ministro de Educación de la Nación

LA ESCUELA PRIMARIA AMPLÍA SU JORNADA

PRESENTACIÓN

El Estado Nacional reasumió desde el 2003 la responsabilidad de recuperar la escuela como espacio de enseñanza, revalorizar su función como institución integradora, potenciadora de vínculos y lazos sociales, constructora de ciudadanía. Diversas acciones pedagógicas y socioeducativas se han puesto en marcha para reconstituir las condiciones pedagógicas e institucionales para que todos los maestros y maestras puedan enseñar y todos los niños y niñas puedan aprender.

La ampliación de la jornada para las escuelas primarias fue establecida por la Ley de Educación Nacional (LEN) N° 26.206. A su vez, el Consejo Federal de Educación (CFE) resolvió inscribir dicha meta en el marco de las políticas de mejora progresiva de la calidad en las condiciones de escolaridad, el trabajo docente, los procesos de enseñanza y los aprendizajes. Ese órgano resolvió, entre las estrategias y acciones para la Educación Primaria, “implementar la puesta en marcha de modelos pedagógicos de jornada extendida y/o completa” (Resolución CFE N° 134/11).

En este marco, desde el Ministerio de Educación de la Nación se desplegaron acciones para acompañar a las jurisdicciones en el proceso de implementación de la ampliación de la jornada escolar y se definieron orientaciones para la elaboración de la propuesta pedagógica de las escuelas, de

modo que, de acuerdo con sus posibilidades y decisiones particulares, cada estado provincial garantice la viabilidad y consolidación de esta política.

Dado que la ampliación de la jornada escolar se constituye como horizonte para la totalidad de las escuelas, es esta una nueva oportunidad para contribuir a su reformulación conceptual y organizativa, pues queremos enriquecer la tradición y el reconocimiento social y político que supieron tener en épocas pasadas. Sabemos también que las transformaciones culturales y sociales de los últimos treinta años han aportado rasgos de complejidad al escenario cotidiano de las escuelas, lo que requiere encontrar mejores maneras de enseñar y ofrecer más y mejores condiciones para que el aprendizaje se torne efectivo.

En los últimos años la tasa neta de escolarización del nivel ha aumentado y los indicadores vienen mostrando una alta tendencia de mejora; sin embargo aún persisten situaciones que indican la existencia de desigualdades educativas. Es necesario enfocar la mirada sobre una trayectoria escolar en la que se advierten, para un conjunto importante de niños, rasgos de discontinuidad y baja intensidad en los efectos sobre el aprendizaje. Discontinuidad producto de ausencias de niños y docentes, de falta de rutinas organizadoras y propuestas de enseñanza progresivas y sin cortes y baja intensidad que refiere al hecho de que se puede estar en la escuela, se puede asistir y, sin embargo, alcanzar pocos e insuficientes aprendizajes.

Si bien se requieren mayores indagaciones al respecto, es posible vincular esas trayectorias no sólo a las condiciones socioeconómicas que estadísticamente muestran alta incidencia en los desempeños, sino también a ciertas características de la propuesta escolar. En este sentido, se vuelve especialmente relevante seguir avanzando en nuestras escuelas en la producción de saberes y experiencias que permitan desarrollar modelos pedagógicos más efectivos para el aprendizaje de todos los niños y las niñas, a la vez que revisar aquello que en el modelo usual afecta la continuidad de la enseñanza.

La propuesta para la ampliación de la jornada escolar adquiere su sentido en el marco de un proceso gradual de implementación que considera a las aproximadamente 2700 escuelas del país que ya cuentan con jornada extendida o completa y tiene como perspectiva a un conjunto de instituciones de educación primaria que progresivamente se irán incorporando a dicha implementación hasta el 2016. De esta manera, no se trata de un proyecto coyuntural, sino que se inscribe en los sentidos político-pedagógicos que señalan un nuevo horizonte para la escuela primaria argentina.

Dichos sentidos nos ponen frente a los desafíos de:

- ▶ repensar las cualidades de la experiencia escolar;
- ▶ fortalecer y producir modelos pedagógicos y organizacionales que potencien la enseñanza y el aprendizaje en contextos de diversidad (culturales, de ritmos de apropiación, etcétera);
- ▶ fortalecer las trayectorias escolares de los niños y las niñas a partir del despliegue de estrategias institucionales y mejores condiciones de enseñanza.

Asumimos el compromiso de hacer de la escuela pública un ámbito más justo, de inclusión educativa, en donde el derecho a enseñar y aprender se despliegue en el desarrollo de vínculos sólidos de afecto, respeto y solidaridad. Más tiempo de los niños en la escuela es construir un país con mayor justicia; nos demanda encontrar nuevas y mejores maneras de enseñar y ofrecerles a nuestros alumnos más y mejores condiciones para que el aprendizaje se torne efectivo, también nos impulsa a recuperar aquellas tradiciones que convirtieron a la escuela pública en la mejor expresión de un proyecto democratizador.

Frente al desafío de contar con más tiempo para enseñar y aprender en nuestras escuelas, el material que estamos presentando pone a disposición de los colegas directivos y docentes de todas las jurisdicciones del país, reflexiones y orientaciones que nos permitan pensar en conjunto algunas dimensiones para desplegar una propuesta pedagógica de cara al siglo XXI.

Dirección de Nivel Primario

ACERCA DE LA COLECCIÓN

Como parte de un entramado de políticas públicas, ponemos a disposición de las escuelas primarias una serie de materiales para directivos y docentes a fin de orientar el proceso colectivo de reflexión y la toma de decisiones que efectivice esta interesante oportunidad para repensar conceptual y organizativamente la escuela. Por consiguiente, han sido elaborados con la intención de acompañar en el armado de secuencias de enseñanza que contribuyan a hacer efectivo el derecho de cada niño a una educación integral y de calidad.

Los cuadernillos que conforman la colección incluyen propuestas de enseñanza de núcleos priorizados para las áreas del currículo –Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Tecnológica, Educación Física, Educación Artística, Formación Ética y Ciudadana y Lenguas Extranjeras–, así como de temas relevantes de la agenda contemporánea que trascienden la división en áreas propia de la organización tradicional de la escuela primaria y se inscriben transversalmente –como educación ambiental, educación sexual integral, entre otros–.

Dichas propuestas pretenden ofrecer ideas y alternativas, impulsar, orientar y sugerir modos de enseñanza y ricas invitaciones para sumar al trabajo cotidiano, en una escuela primaria que amplía su jornada. Conlleven la intención de constituirse en un insumo para la planificación de la enseñanza que, con la perspectiva de un tiempo escolar más extenso, hará cada equipo docente particular.

Al momento de acercarse a estos materiales es importante tener presente que la finalidad con la que ampliamos la jornada escolar de las escuelas primarias es la de “asegurar el logro de los objetivos fijados para este nivel”. En este sentido, las propuestas que aquí se presentan se plantean en continuidad con lo que los docentes vienen haciendo a diario en las escuelas: su encuadre lo constituyen los objetivos de la Educación Primaria establecidos en la Ley de Educación Nacional N° 26.206 y en las respectivas Leyes provinciales; sus contenidos apuestan a la concreción de los acuerdos curriculares nacionales y jurisdiccionales.

Sin embargo, también aportan algo distinto. Lejos de presentarse como un conjunto de talleres para ser sumados de manera aislada e independiente a la tarea habitual de la escuela, estos materiales ponen a disposición propuestas didácticas para la profundización de los saberes y el abordaje recurrente de temas propios de la educación primaria, con estrategias

innovadoras y distintos modos de agrupar a chicos y chicas. Propuestas didácticas que animen a los y las docentes a trabajar de manera articulada y pertinente con varias áreas o a abordar temas y problemas propios de la contemporaneidad. Propuestas que contribuyan a que ese mayor tiempo del que ahora disponemos sea un tiempo productivo en términos de aprendizaje para nuestros chicos y chicas.

En relación con la enseñanza de la Educación Física, en los últimos años, se han producido modificaciones conceptuales acerca del sentido del área en la educación primaria. A partir de asumir al niño como un sujeto integral y de la valorización de los saberes, en un contexto de creciente sedentarización, la Educación Física se constituye como un área del conocimiento escolar cuyo objeto se construye por la consideración educativa de las prácticas corporales motrices y su problematización. La ampliación de la jornada escolar propicia la posibilidad de repensar junto con las y los chicos el conjunto de actividades corporales disponibles en la sociedad, sus beneficios e inconvenientes, los valores que se promueven en unas y otras, el acceso que las personas tienen a las mismas, su relación con el mercado y los medios de comunicación. Disponer de más tiempo escolar para la Educación Física, en este período de la vida, contribuye también a la construcción de saberes que son fundamentales para una buena calidad de vida: el gusto por jugar tanto como saber hacerlo, el placer por la actividad física junto a la disponibilidad personal y grupal para su realización. En esa dirección se propone este material, que sugiere además una inserción plena de la Educación Física en la vida escolar, estableciendo relaciones con otras áreas que puedan enriquecer las oportunidades de aprendizaje de los niños y niñas.

En síntesis, la invitación es a explorar los cuadernillos, analizarlos, hacerlos propios y recrearlos, a la hora de diseñar las propias alternativas didácticas, en estrecha relación con los desafíos pedagógicos que plantean las alumnas y alumnos, en el día a día de cada escuela. Esperamos que los materiales se conviertan en una herramienta que contribuya a la tarea y a los desafíos que tenemos por delante en la implementación de las propuestas de ampliación de la jornada escolar; y que juntos logremos hacer una escuela en la que se enriquezca y potencie la trayectoria escolar de los niños y las niñas de nuestra patria.

Departamento de Áreas Curriculares

PROPUESTAS PARA LA ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE **EDUCACIÓN FÍSICA**

UN PATIO PARA JUGAR Y APRENDER

INTRODUCCIÓN

Las ideas que aquí se proponen para la educación física en los espacios que se habilitan con la ampliación de la jornada escolar se basan en la posibilidad de abordar algunos aspectos de la cultura en general, y de la cultura corporal en particular, como objetos de conocimiento para problematizar. En ese marco, se formulan tres propuestas y se desarrolla una de ellas. Para las tres se sugiere la enseñanza de **actividades corporales lúdico-expresivas** como recorte de la cultura corporal. Se trata tanto de los juegos como de actividades circenses, murgas, danzas populares y otras. La propuesta que hemos decidido desarrollar exhaustivamente es la de juegos.

Las propuestas se presentan como ideas abiertas para que cualquier profesor pueda darles la forma final en función de su propia formación, intereses, estilos de trabajo; atendiendo al contexto escolar singular, e incluyendo el conocimiento sobre y la participación de los alumnos “reales”, que son los protagonistas de la experiencia.

Las tres propuestas tienen una lógica común, forman parte de la enseñanza de las denominadas **actividades corporales lúdico-expresivas**. Si bien lo lúdico y lo expresivo se complementan e imbrican, cabe aquí realizar una aproximación a sus características particulares. Lo expresivo en la educación física implica la posibilidad de recrear, con cierta pretensión ética y estética, desde y con el cuerpo en movimiento, ideas, sensaciones, emociones, textos, juegos, conceptos, imágenes, en forma de intercam-

bio lúdico con otros. Esos “otros” pueden ser: los compañeros de juego; aquellos que han inventado las historias, los juegos y entretenimientos que se juegan; o los otros para quienes pueden organizarse las presentaciones de las actividades. A su vez, lo lúdico incluye no solamente “los juegos” (sean estos contenidos en sí mismos o recursos de enseñanza), sino y sobre todo el **jugar**. El jugar se refiere a esa forma particular de hacer/querer/sentir/pensar que involucra íntegra e intimamente al sujeto que juega en libertad. El jugar es el despliegue de la actitud lúdica de un sujeto en el encuentro que se sustancia entre una propuesta, una actividad, una idea, un juego, y el deseo y placer de quien se entrega a ello.

En síntesis, al hablar de lo lúdico-expresivo en educación física, se hace referencia a la posibilidad de jugar a y con diversas historias, en forma de juegos y/u otras actividades corporales-motrices propias de la cultura, que forman parte de la vida social.

Muchas expresiones de la cultura humana conforman este tipo de prácticas sociales corporales lúdico-expresivas: las murgas, las danzas, las fiestas comunitarias, los carnavales, las actividades circenses, el hacer de antiguos juglares, los juegos. Es interesante proponer que desde la educación física escolar se generen oportunidades para aprender todo aquello que permita ser activos sujetos en el intercambio cultural, a través del conocimiento y la participación en sus prácticas, como también en el proceso de recreación, transmisión, producción y transformación de estas.

Para ser sujetos activos de la cultura en la perspectiva planteada, la escuela debería abrir el abanico de la oferta cultural y presentar el mundo a los niños y las niñas de la manera más amplia y democrática posible. En tal sentido, se advierte que las actividades corporales lúdico-expresivas constituyen un universo lúdico que la educación física, con frecuencia, ha descuidado, olvidado o expulsado de la escuela. Por tal razón, resulta interesante que, conjuntamente con la implementación de la ampliación de la jornada escolar, la educación física se dé a sí misma la oportunidad de ampliar también el universo simbólico en el cual se propone inscribir a los niños y las niñas para que sean plenos sujetos de la cultura en toda su riqueza.

Para cualquiera de las tres propuestas se sugiere una organización flexible de los estudiantes, pudiendo trabajar con chicos de todo el ciclo a la vez, divididos en grupos distintos a los grupos clase habituales. En términos generales, esto podría enriquecer la tarea en varios aspectos. Por

un lado, la heterogeneidad de las experiencias aumenta la riqueza de las búsquedas e incrementa la cantidad y variedad de aportes. Por otro lado, el intercambio con chicos de otros grupos puede potenciar el mejoramiento de las relaciones entre ellos. Probablemente, los recreos de la escuela y los encuentros en otros ámbitos puedan dar cuenta de un incremento sensible del capital lúdico de los chicos. También el aprender juegos compartiendo el espacio con compañeros de diferentes edades y experiencias, juntos mujeres y varones, fortalece los procesos ligados a ese aprendizaje, como la capacidad de analizar las situaciones, la corrección de los gestos motores, las características rítmicas y estéticas, la comprensión del trasfondo cultural, la ampliación de significaciones sociales y otros muchos.

En particular, las propuestas que se sugieren aquí para su desarrollo presentan prácticas sociales que, en sus modos populares de realización, incluyen la participación conjunta de abuelos, adultos, jóvenes y niños, hombres y mujeres, sin distinciones de edad, y cada uno involucrándose de acuerdo con sus posibilidades. Más específicamente, en el caso de los juegos populares, la escuela puede officiar de puente entre los niños y las niñas de edades diferentes, ayudando a recuperar prácticas lúdicas que les permitan, luego, volver a jugar juntos en los espacios públicos, como probablemente recuerden haber hecho en sus infancias los adultos a quienes interroguen como parte de la tarea.

Otras formas organizativas también son factibles, incluso si en el contexto singular de la escuela se prefiere conservar el grupo clase como unidad de trabajo, podrían implementarse las tres propuestas, una para cada grado del ciclo. En este caso, se podría organizar un intercambio al finalizar.

En ocasiones, son los propios docentes quienes están fuertemente condicionados por la escuela graduada y les cuesta advertir la riqueza que generan los intercambios más heterogéneos. Inclusive los recreos –espacio de mezcla y negociación por excelencia entre los propios niños– son frecuentemente intervenidos por los adultos, pautando espacios y tiempos diferenciados según edades y en ocasiones incluso para mujeres y varones. Resaltamos la riqueza de promover nuevas agrupaciones y animamos a generarlas para el desarrollo de las propuestas.

ABIENDO EL JUEGO

Nos parece importante abrir el juego presentando algunos conceptos que “se juegan” en esta propuesta pedagógica.

LA CULTURA POPULAR Y LAS PRÁCTICAS CULTURALES

Los antropólogos nos enseñan que la cultura debe entenderse como la forma de vida de un pueblo, el ensamble coherente de creencias, valores, normas y comportamientos cotidianos. Qué hace, qué siente, qué valora un pueblo en forma compartida (Sirvent, 1999: 101).

Por su parte, el concepto de **cultura popular** puede admitir distintos sentidos. Uno de ellos es de carácter cuantitativo: el conjunto de objetos que recibe la aceptación de la mayoría de la gente. Es decir, que la cantidad de adherentes a un objeto es lo que define su inclusión en la categoría de lo popular. Podría ingresar aquí, por ejemplo, el conjunto de objetos que se consumen a partir de la recepción de los medios de comunicación de masas. Un sentido cualitativo, en cambio, considera la cultura popular como el conjunto de objetos producidos por los sectores populares de una sociedad. Es lo que el pueblo crea y elabora. Estos productos incluyen desde artículos de artesanía, canciones y poesías, medicina indígena, danzas, mitos y relatos. También los juegos y entretenimientos que se elaboran en los talleres de la calle (en las calles, las plazas, los patios escolares). Si bien estos sentidos pueden complementarse, en este texto adoptaremos

prioritariamente la perspectiva cualitativa, en tanto creación popular.

Llamaremos **prácticas culturales populares** a las actividades comunes, habituales entre las personas de una determinada comunidad social, ampliamente difundidas y realizadas durante un tiempo liberado de obligaciones. En tanto producciones sociales, son también objetos culturales.

Un criterio para determinar el carácter de las prácticas culturales corresponde a los modos en que los sujetos se relacionan con los objetos, con las propias prácticas y sus significados. Podría imaginarse un eje o una línea que va del absoluto consumo de lo que proponen los medios masivos, hasta la producción completamente propia, libre de toda influencia del consumo. Considerar este eje consumo/producción nos permite estar atentos a la promoción de prácticas culturales y de relaciones de los niños con ellas, que generen la posibilidad de formar sujetos críticos que reivindiquen el valor de la creación y recreación cultural.

Una relación consumista se aprecia cuando se repiten, sin modificación, las prácticas generadas por los diversos mecanismos de la industria cultural (la televisión, las publicidades, los juguetes fabricados en serie). Para el concepto alternativo, citamos a Sirvent:

El estilo productivo-creativo de relación de la persona con los objetos de su mundo circundante se caracteriza por una acción transformadora en la que se destacan: la participación directa en la creación del objeto cultural, sea este un objeto material o una norma o valor a ser compartido por un grupo social; la relación flexible entre emisor-receptor/productor-consumidor; la posibilidad de emergencia del pensamiento reflexivo, o el potencial para modificar la realidad a través de la acción individual o colectiva. (Sirvent, 2004: 114)

LOS JUEGOS POPULARES

En este cuadernillo se sugieren tres posibles propuestas con una lógica similar, centrada en elementos de las prácticas culturales populares. Tanto en los juegos, como en las murgas, actividades circenses y fiestas populares, encontramos estos mismos rasgos y potencialidades similares a la hora de transformarlos en contenidos escolares, en particular, en contenido de las propuestas de la educación física.

Retomando los criterios cuantitativo y cualitativo, denominaremos como **juegos populares** a aquellas expresiones lúdicas que, de un modo u otro, son conocidas, valoradas y transformadas por una comunidad, un barrio,

un grupo o una escuela, incluso aquellas que no son conocidas o practicadas por todos los miembros del grupo. Los juegos populares, tienen la virtud de convocar elementos de identidad y posibilitan el encuentro creativo de los sujetos.

La tarea de reconocer, identificar y aportar a la transformación de esas prácticas del **universo lúdico popular** tiene un elevado potencial educativo, y la educación física tiene en sus manos la posibilidad y legitimidad para trabajar por estos objetivos. El abordaje educativo de los juegos populares tiene una doble trascendencia: incluye a cada uno de los niños en las manifestaciones culturales que caracterizan a la comunidad y valoriza esas manifestaciones dándoles un lugar en la cultura aceptada por la escuela y en los saberes que se propone transmitir. A la vez que se enseñan juegos y se forman jugadores, se reconstruyen reflexivamente, mediante los procesos pedagógicos, los valores y relaciones sociales que dan marco a esas actividades lúdicas.

Algunos estudiosos del tema refieren a los juegos autóctonos. En muchas ocasiones es muy difícil, si no imposible, reconocer el origen preciso de un juego o conjunto de actividades lúdicas. Las tradiciones heredadas por la colonización y la inmigración europea aportan una riqueza variada de propuestas de juegos y entretenimientos que se han ido mezclando a lo largo del tiempo. Sí, en cambio, el concepto adquiere valor cuando se intenta reconocer prácticas culturales lúdicas de pueblos originarios o comunidades particulares que mantienen algún registro oral o informantes capaces de dar cuenta de ellas; o, también, de jugadores entre los alumnos. Es de especial interés educativo, reconocer y valorar los juegos de los pueblos originarios de nuestro territorio, en particular de aquellos que tienen representantes en la escuela, en la comunidad cercana o en la provincia. Es una manera, al alcance de la escuela, de aportar a la reconstrucción de la identidad y la dignidad de nuestro pueblo.

Por **juegos tradicionales** referimos a aquellas prácticas lúdicas que han pervivido a lo largo del tiempo transmitiéndose entre las generaciones, más allá del grado de popularidad actual. Además del valor como entretenimiento, tienen un enorme potencial pedagógico al proporcionar una herramienta para enseñar a jugar y, a la vez, a comprender características que hacen a la identidad cultural.

En esta propuesta, nos referiremos a los **juegos populares y/o tradicionales** como aquellos que son conocidos y representativos en una zona

o época determinada, “en función de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión entre diversas generaciones o grupos de personas)” (Lavega Burgués, 2000: 31). Seguramente, durante el desarrollo de la propuesta, en algunos casos, primará el componente “popularidad”, mientras que en otros, lo “tradicional” tendrá un fuerte peso. Y siempre resultará interesante retomar el conocimiento de los juegos “autóctonos”, en tanto estos permiten visibilizar la cultura de los pueblos originarios. El reconocimiento de estas características por parte de los niños forma parte del valor pedagógico de la tarea que se lleve adelante. Los docentes en cada circunstancia encontrarán las estrategias para tomar las decisiones que hagan más rica la propuesta.

Este universo lúdico popular que es la “materia prima” de nuestra propuesta incluye juegos y otras actividades lúdicas de muy diverso tipo e intensidad. Como aporte de la educación física, sugerimos particularmente la elección de “juegos de movimiento”, que son “aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta” (Pavía, 1994: 29). Esta característica no reemplaza sino que amplía todas las otras caracterizaciones de los juegos.

EL UNIVERSO LÚDICO

Si rastreamos en los orígenes de los términos, encontraremos que “juego” procede del latín *iocus, iocari* que significaba chanza, diversión, broma, cosa poco seria. “Lúdico/a” o “lúdrico/a” procede del latín *ludus, ludere, ludera, ludicrum* también asociados al juego infantil, al tiempo de recreo, diversión. En todos los casos, se trata de una práctica divertida y alegre. Jugar es una actividad preferida por los niños y una estrategia de aprendizaje de gran eficacia. “Los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir, del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país” (Lavega Burgués, 2001: 30). Para los niños, conocer estas prácticas forma parte de un proceso de reconocimiento de la cultura propia de su comunidad.

También podemos decir que en la medida en que una cultura determinada es muy distinta de otras culturas, sus juegos y el significado que se les da también son muy distintos. Conocer y jugar juegos de otras regiones o épocas puede colaborar en la comprensión de los modos de ser, de pensar y de actuar de los otros. Pero los juegos se aprenden jugando y se

transmiten por vía oral, lo que limita las posibilidades de reconocer su origen, al menos en los casos de culturas que han sufrido procesos de entrecruzamiento o colonización durante largos períodos. Aquellos grupos que han logrado mantener raíces culturales más transparentes, pueden dar testimonio de sus prácticas culturales, como los juegos y entretenimientos. La tarea a realizar en la escuela para su investigación o recreación, y los intercambios a que da lugar, colabora en el conocimiento mutuo entre alumnos de diferentes orígenes, entre generaciones y comunidades.

A partir de lo expuesto, proponemos aquí la idea de un **universo lúdico popular**, entendiendo que existe una construcción social colectiva, con características variadas, algunas locales —que identifican aspectos específicos de una cultura— y otras compartidas con otras culturas, pero que configuran elementos de la identidad. Comprende tanto las actividades identificables, como la producción espontánea de situaciones divertidas, alegres, placenteras, asociadas a la idea de juego. En este marco, podemos llamar **capital lúdico** al conjunto disponible de conocimientos sobre las formas variadas de entretenimientos y juegos de un grupo determinado. En un sentido cuantitativo, podría designar al conjunto de juegos conocidos o dominados para poder ser jugados. Y desde el punto de vista cualitativo, nos referimos a las aptitudes personales y grupales para jugar, valorar los juegos y estar dispuestos a su recreación activa y creativa.

La riqueza del capital lúdico manifiesta las posibilidades que un grupo tiene de variar las formas de entretenerte, de aprender, de comunicarse, pues el juego y el jugar tienen esa magia que permite la expresión de los elementos caracterizadores de una cultura y, a la vez, establecen la condición de posibilidad para lograr una comunicación universal entre jugadores.

UNA PROPUESTA LÚDICA

La propuesta que sugerimos aborda contenidos que se enmarcan en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para el Segundo Ciclo¹ que, entre sus propósitos, señalan:

- ▶ la valoración de variados juegos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas, a través de la participación en dichos juegos y del conocimiento y /o recreación de algunas variantes;
- ▶ la participación, apropiación y valoración de prácticas corporales motrices expresivas.

En el marco de estos acuerdos curriculares federales, en concordancia con los diseños curriculares provinciales, y en función de contar con más tiempo para la enseñanza, se propone incluir un espacio de Educación Física de doce encuentros a lo largo de un cuatrimestre, en el que se desarrolle una tarea pedagógica en torno a la cultura lúdica, expresiva y festiva popular, que genere la participación interesada y productiva de los niños del Segundo Ciclo de la escuela primaria. En el momento en el que los docentes se disponen para la preparación de los encuentros con los alumnos, el contenido de la enseñanza comienza a abrirse ante sus ojos al modo de un abanico. Los docentes pueden apreciar que el contenido, viéndose en detalle, presenta varias dimensiones inseparables. Cuando estos se despliegan,

1. Disponibles en el servidor pedagógico de las aulas digitales móviles y en www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res10/97-10_02.pdf

pueden advertirse sus cualidades, es decir, los atributos específicos que, al ser considerados por el docente, enriquecen el proceso de enseñanza y permiten que cada niño se apropie de los contenidos con nuevos sentidos.

- ▶ Los *conocimientos acerca de los objetos* en tanto prácticas culturales lúdico-expresivas con sus aspectos distintivos. Son elaboraciones de la gente, conformadas a lo largo de diferentes momentos y circunstancias; de un saber muchas veces indiferenciado en la vida cotidiana de una comunidad. En este caso, se trata de los juegos que todos juegan, los juegos populares/tradicionales –que siempre se jugaron–, las murgas, las actividades circenses, las fiestas comunitarias.
- ▶ Los *saberes que desarrollan los sujetos* en el proceso y como consecuencia de la apropiación de los objetos culturales. Saberes de sí, del mundo social y natural, de las relaciones interpersonales, de la experiencia de vida.
- ▶ Los *productos que producen* los sujetos en las clases, en el propio proceso de construcción de conocimiento. Implican objetivación, reproducción, recreación; evidencian experimentación, comprensión, apropiación, transformación de los objetos aprendidos. Son productos para sí mismos, para compartir, para entregar o para darle la posibilidad a otros de jugar. Se trata de versiones propias de las prácticas lúdico expresivas. Es la reformulación personal y grupal del universo lúdico abordado y está conformado por aspectos de organización de las actividades, su documentación, la muestra, la comunicación a los otros, el armado de infraestructura.

Rivero (2011: 56 y ss) identifica tres maneras en que los profesores incluyen el juego:

- ▶ como contenido a enseñar;
- ▶ como estrategia metodológica;
- ▶ como posible eje temático.

Según la primera, se presentan los juegos en entornos de enseñanza de otros ejes; si bien se trata a los juegos como contenidos de enseñanza, son secundarios en relación con otros contenidos prioritarios. En este sentido, los **juegos expresivos** se enseñan formando parte de la expresión corporal; los **juegos populares** se presentan por su potencialidad de producir situaciones de encuentro con los otros² y los **juegos deportivos** se enseñan en el marco del necesario aprendizaje de reglas o de la iniciación deportiva.

2. “Los profesores lo presentan [al juego popular] como aquel que proponen para que los alumnos compartan con otros la asignación de significados novedosos a las expresiones más comunes, para que se diviertan juntos. [...] Aquello que distingue al juego popular es la intención de compartir con otros la posibilidad de crear a partir de lo socialmente reconocido” (Rivero, 2011: 62).

La segunda manera de introducir el juego está relacionada con utilizar situaciones lúdicas o juegos, apelando a la fuerza motivadora que estos tienen sobre los niños, con la intención de lograr efectos puntuales sobre ciertas funciones o capacidades, o de provocar situaciones para el desarrollo de otros contenidos. Juegos para la entrada en calor, para el desarrollo de la resistencia, para el afianzamiento del esquema corporal, juegos pre-deportivos y otros.

En el tercer sentido, el juego adopta un lugar central, de mayor jerarquización, entendiéndolo como contenido identificatorio de la educación física. Un conjunto de juegos conforma el organizador temático de la propuesta de enseñanza.

Seguramente los docentes que se están acercando a esta propuesta se identifican con uno o varios de estos modos de comprender el juego en el marco de sus prácticas de enseñanza. Considerando con flexibilidad este esquema, pero poniendo más énfasis en el tercer sentido, proponemos la formulación de tres ejes temáticos: “Patio de juegos”, “¡A la murga y al circo!” y “Fiesta comunitaria”. Los tres comparten el hecho de proponer un recorte de contenidos referidos a la cultura lúdica y expresiva popular. También comparten objetivos de apropiación y reconstrucción del patrimonio cultural cercano a los niños y las niñas, la documentación y tratamiento por medios ligados a las TIC, y la presentación comunitaria de producciones propias.

Consideramos las tres propuestas como ejes temáticos. Cada una de ellas podría considerarse una unidad didáctica de amplio alcance, estableciendo un recorte preciso de contenidos a enseñar, una secuencia de actividades, tareas, realizaciones e interacciones con otras áreas y con actores sociales diversos, y llevando a cabo el abordaje de dimensiones variadas, ligadas a los objetos (prácticas culturales) a ser enseñados, a los saberes y capacidades de los niños, que se problematizan en las situaciones didácticas, y a la producción de nuevas prácticas, como variantes o muestras para los otros.

Como **estrategias didácticas** principales para el desarrollo de la enseñanza en estos tres ejes temáticos, se proponen:

- ▶ **La recopilación.** A partir de la memoria personal de los alumnos y sus familiares, vecinos, barrio, comunidad –implementando diversas estrategias de búsqueda y registro– se realizan catálogos de juegos populares/tradicionales, de leyendas e historias del lugar, murgas, circos o danzas. Se documenta lo encontrado para utilizarlo en sus propios momentos de juego y para presentarlo en espacios y situaciones sociales, comunitarias. Si

resulta posible se sugiere apelar a diferentes recursos de las TIC disponibles en la escuela, con la intención de compartir lo que se va encontrando y darle valor a la tarea de recopilación. Es necesario el apoyo institucional, de los docentes de aula y de otros actores de la escuela, a fin de poder aprovechar los múltiples recursos con los que se cuenta (biblioteca, aula digital móvil) y de poder llevar adelante los intercambios con otros chicos y/o con la comunidad que la tarea requiera.

- **La realización.** El *jugar los juegos* es la estrategia principal y la actividad que ocupará la mayor parte del tiempo destinado al desarrollo de la propuesta. Todos los juegos nos invitan a ponerlos a prueba, a reproducirlos tal cual los encontramos en las fuentes consultadas y a proponer variantes que también serán documentadas y compartidas en el espacio público como aporte del grupo a la cultura que se está reelaborando (y disfrutando).
- **La producción.** La tarea productiva implica la formulación de pequeños proyectos con los niños y su puesta en acción. En cada eje temático se diseña una producción final que implica la síntesis de lo recopilado y lo realizado, puesto en función de otros. Pero ello no equivale a que se piense en “hacer para mostrar”, sino que cada aspecto del proyecto requiere una tarea productiva y creativa, y la voluntad de compartir, enseñar y aprender.

Es importante enfatizar que todos los encuentros deberán permitir que los chicos y las chicas participen en tres momentos diferentes: situaciones de vivencia y práctica de juegos (*jugar*); diseño de instrumentos y/o búsqueda de información; elaboración, edición, producción y gestión de ideas o conocimientos.

Los tres ejes temáticos están pensados para ser desarrollados con las TIC como herramientas colaboradoras del proceso de construcción de saberes, de su documentación, difusión, intercambio.

En tanto ejes temáticos, y siendo una particularidad pedagógico-didáctica que pone en valor la enseñanza de las actividades lúdico-expresivas, en particular de estas propuestas que ponen en juego la cultura popular, implican la posibilidad de abordajes integrados con otras áreas de conocimiento: lengua, música, ciencias sociales, artes visuales, teatro, entre otras. En esta línea, la articulación entre áreas podría darse tanto en el marco del espacio específico destinado a las propuestas tipo taller, como mediante vinculaciones con el desarrollo de ciertas temáticas en las clases regulares, lo que requerirá del trabajo conjunto con los docentes a cargo.

Para los niños y las niñas, la integración de aprendizajes de diferentes áreas en un mismo proyecto suele agregar motivación, a la vez que amplía para todos las condiciones de posibilidad para el encuentro entre la pro-

puesta y el deseo personal de cada uno (actitud lúdica). Por ejemplo, cuando hay que diseñar la escenografía de un circo, ocurre que aquellos que se destacan en lo corporal se acercan a la plástica con otra mirada, mientras que los que gustan más de las propuestas artísticas, suelen involucrarse corporalmente con renovado entusiasmo. Esto mismo se ha observado en relación con aquellos niños y niñas con perfil más intelectual, que frecuentemente buscan excusas para “no moverse” –a veces incluso por vergüenza, pues no se sienten hábiles en relación con sus pares– y niños o niñas que destacan en Educación Física pero se sienten o manifiestan ajenos o “malos” en las clases de Ciencias o Lengua. Cuando, como en este caso, se propone un eje que vincula posibilidades de trabajo entre docentes y áreas, se generan *movimientos* que colaboran en la ruptura de ciertos estereotipos en los que se inscriben algunos alumnos.

Del mismo modo, cuando los docentes tienen oportunidad de compartir un proyecto de este tipo, suelen aprender mucho de las otras áreas y hacer conocer la propia a los otros, enriqueciendo sus perspectivas culturales. Pero sobre todo tienen la oportunidad de entramar vínculos de trabajo con otros compañeros, asumir desafíos de enseñanza compartidos, pensando más en los niños integralmente que en la materia que les toca enseñar. Los alumnos advierten rápidamente cuando los maestros son capaces de trabajar colectivamente y de comprometerse junto con ellos en un mismo proyecto.

Creemos que con el desarrollo de estas ideas a partir de la oportunidad que brinda la ampliación de la jornada escolar, todos juegan y todos ganan: los alumnos, la escuela, la educación física, el intercambio entre docentes, la comunidad, la cultura. Vaya entonces la invitación a jugar.

PRESENTACIÓN GENERAL DE LOS EJES TEMÁTICOS

Se presenta una sugerencia para el desarrollo de los tres ejes temáticos y, a continuación, se profundiza en las posibilidades de uno de ellos.

1. PATIO DE JUEGOS

Este eje temático (que se profundizará más adelante) se propone abordar como contenido específico los juegos, juegos populares/tradicionales y autóctonos. La lógica de trabajo permitirá reconocer el capital lúdico del grupo, la escuela, la comunidad, y a partir de ello construir nuevos sabe-

res, de modo de ampliar ese capital; recrear juegos conocidos e inventar variantes o nuevos juegos; organizar, clasificar, redactar repositorios de juegos pertenecientes a diferentes grupos, comunidades, regiones. Hacia el final del proceso se buscará generar dos dispositivos que llamamos “Patio de juegos” y “Juegos en el patio”, como cierre del trabajo realizado, que permitan evaluar lo aprendido, compartir con otros los saberes construidos, a la vez que inviten a seguir jugando.

2. ¡A LA MURGA Y AL CIRCO!

Este eje temático se puede desarrollar en función de dos prácticas de la cultura de movimientos, optando por una o trabajando con ambas conjuntamente. En este caso sugerimos las murgas y las actividades circenses.

La propuesta se desarrolla a partir de las leyendas de la región, y la posibilidad de recrear esas historias a través de la actividad corporal lúdico-expresiva. En los *Cuadernos para el aula. Lengua 4* se señala que:

A través de las leyendas, los hombres imaginaron posibles explicaciones de sucesos puntuales o fenómenos cotidianos o cercanos, a partir de razones sobrenaturales o mágicas que hacen pie en la realidad. Aunque se trate de fabulaciones, los protagonistas y los hechos tienen una vívida presencia en las creencias y en la tradición de los pueblos. [...] La leyenda siempre intenta explicar algo, al tiempo que entretiene con su historia y muchas veces deja enseñanzas. Sin embargo, en un sentido más profundo, la leyenda también se conecta con los temores, con los miedos atávicos de las personas, ya que se cuenta para exorcizar o conjurar un peligro.

Inicialmente, los profesores de Educación Física, junto con el maestro a cargo del área de Lengua, seleccionarán un conjunto de leyendas para su recreación. Se podrá implementar un gran juego de búsqueda (del tipo “búsqueda del tesoro” o “las siete maravillas”) para encontrar textos con diversas leyendas, previamente seleccionadas por el docente, invitando luego a los chicos a leerlas, intercambiarlas, comentarlas. A partir de ello, se podrá invitar a los niños y las niñas a seguir buscando más leyendas y a elegir algunas para que, en pequeños grupos, inventen un juego que recree la historia, para ser jugado con los compañeros. Todos los juegos pueden ser jugados, evaluados, valorados entre los mismos chicos. Luego, se propondrá pensar en las actividades circenses como otra forma de recrear las leyendas, diseñando presentaciones de “circo” que cuenten con

el cuerpo en movimiento lo esencial de las leyendas seleccionadas. Del mismo modo se trabajará con las murgas. Como cierre del eje temático, se puede realizar un evento artístico para evaluar lo aprendido, mostrar y compartir con otros los saberes construidos y, a la vez, invitar a jugar a otros los juegos diseñados.

Sin la pretensión de desarrollar este eje temático, tarea que queda en manos de los equipos docentes, proponemos algunas pistas para su implementación.

Pensar las estrategias de recopilación

- ▶ Realizar una cuidadosa selección de leyendas, atractivas por su historia, llamativas para los niños y las niñas, potentes en cuanto a sus posibilidades de ser jugadas y/o contadas con otros lenguajes.
- ▶ Presentar la propuesta y las leyendas de modo lúdico, tal como se sugiere más arriba, y/o buscando otras formas.
- ▶ Dar lugar a que se conozcan muchas leyendas distintas, y los mismos chicos participen en la decisión/selección de las leyendas para ser recreadas.

Con respecto a la realización

- ▶ En el intercambio de las leyendas se sugiere analizar el contexto, tiempo y espacio en que se desarrolla la leyenda, así como quiénes son los personajes que están presentes, cómo son, qué quiere cada uno de ellos, con qué otro/s personaje/s se alía para lograr sus objetivos, y a qué personaje/s y/u objetivos se opone/n.
- ▶ De acuerdo con el debate y las conclusiones que se deriven del trabajo anterior, se podrán elegir tipos de juego para inventar: de persecución, de búsqueda, por bandos, etcétera, y dejar librado a la imaginación de los niños y las niñas su invención, puesta a prueba, mejoramiento, codificación.
- ▶ Si se quisiera dar continuidad a los juegos en las murgas o las actividades circenses, se podrá avanzar del mismo modo a partir del reconocimiento de la acción dramática: contexto, personajes y conflicto. Para ello, los docentes diseñarán situaciones y tareas específicas a partir de la práctica corporal de la murga o del circo.
- ▶ En las murgas:
 - Se inventarán las canciones propias de cada momento (saludo, actuación y retirada) en las que sustancialmente se contaría la leyenda con la típica mirada crítica propia de la murga.
 - Se inventarán las coreografías y pasos, los instrumentos característicos, rotando en la participación de todos en los diferentes roles.
 - Puede resultar interesante organizar en conjunto con el área de Artes Visuales los vestuarios, pelucas o tocados, el maquillaje.

► En las actividades circenses:

- Enmarcar la propuesta en la corriente de “nuevo circo” que resalta el carácter expresivo, lúdico y estético del circo.
- Apelar a las actividades acrobáticas individuales y grupales, a los juegos de clown, a las actividades manipulativas y de malabares, para jugar a contar las historias.
- Es posible también un trabajo en conjunto con Artes Visuales para maquillajes, vestuarios, decorados, diseño de elementos que se necesiten.

Es imprescindible recordar que el desarrollo de la propuesta que se plañifique implica un trabajo de construcción que incluye a los niños y las niñas, sostenido en criterios pedagógicos, y en el desarrollo del proceso creativo, y cuyo principal sentido es siempre disfrutar, jugar y aprender. No importa hasta dónde se llegue o cómo salga si ello nos alejara de los aspectos antes señalados, inclinando la propuesta hacia repeticiones o técnicas en función de productos predeterminados, carentes de sentido para los protagonistas.

Por último, como estrategias de producción se sugieren: compartir los juegos inventados con otros grupos, incluirlos en la fiesta comunitaria y/o en el capital lúdico de la educación física de la escuela, salir a murguear las leyendas en la calle o a los niños más pequeños de la escuela, montar un circo a la medida de las posibilidades, y tanto cuanto se pueda jugar y crear a partir de estas ideas.

3. FIESTA COMUNITARIA

Este eje temático puede desarrollarse extensamente por sí solo o en forma acotada, como síntesis o complemento de las sugerencias de los dos ejes anteriores.

En el primer caso, los chicos podrían invitar a los abuelos y adultos más cercanos a contar de qué modo se divertía la gente en otros tiempos y lugares, investigando sobre fiestas populares, carnavales, kermeses y otras formas. La investigación podría ampliarse a otras regiones, otras comunidades y/o épocas históricas, en función de los contenidos que los chicos y las chicas estén trabajando en Ciencias Sociales.³ A partir de la información obtenida se podría probar alguna de esas vivencias en el propio grupo

3. Se sugiere la lectura de la propuesta “Vida social, festividades y rituales. La celebración del carnaval en la Argentina” en *Cuadernos para el aula. Ciencias Sociales 5*. De este modo puede aportarse a un trabajo integrado con otras áreas curriculares y darle nuevos sentidos al aprendizaje.

o gestionar las fiestas para toda la escuela. La posibilidad de analizar los significados sociales de dichas festividades abre la puerta a la alternativa de inventar “una festividad actual” con la cual los chicos se identifiquen: ¿qué significados podrían ser importantes para estos chicos hoy día y de qué manera se podría inventar “la fiesta de” para ser realizada en la propia comunidad? Esto último sería un buen evento para evaluar lo aprendido, compartir con otros los saberes construidos y, a la vez, generar una nueva oportunidad de encuentro comunitario a partir de la objetivación y recreación de dicha fiesta en el futuro.

En el segundo caso, sin el desarrollo completo del eje temático, igualmente se podría pensar en una gran kermés popular en la que los puestos de juegos sean algunos de los juegos populares elegidos y los juegos inventados con las leyendas regionales. No se descarta la posibilidad de un escenario en el cual mostrar las murgas o circos inventados, o bien, de modo juglaresco, animar la kermés recorriendo el espacio compartido con las murgas y los circos callejeros.

EJE TEMÁTICO: “PATIO DE JUEGOS”

Los contenidos de Educación Física abordados aquí son:

- ▶ juegos populares;
- ▶ juegos de los pueblos originarios;
- ▶ juegos tradicionales del mundo.

Los objetivos:

- ▶ Conocer, recrear y transformar los juegos populares-tradicionales y autóctonos, propiciando una experiencia de intercambio cultural entre actores diversos que favorezca encuentros de miradas diversas.
- ▶ Reencontrarse con la actitud lúdica y, a través de ella, revisar críticamente aspectos de la vida cotidiana: utilitario/superfluo; consumo/producción; movimiento/sedentarismo; encuentro/desencuentro interpersonal y otros.

Esta idea se sustenta en el supuesto de que todas las culturas en cualquier tiempo y lugar heredan, recrean, transforman y transmiten un universo lúdico que les es propio, que circula intergeneracionalmente, que constituye un bagaje singular de ciertos grupos sociales, pueblos, etnias, o que se conforma por juegos que, con sutiles diferencias, atraviesan barreras geográficas y temporales para ser jugados por todos los niños, jóvenes,

adultos y ancianos de cualquier lugar del mundo, como parte de un patrimonio lúdico universal.

Los niños y jóvenes —que hoy crecen en familias y comunidades de conformación diversa y estructura variable— son parte de un mundo marcado fuertemente por el consumo, el mercado, los medios masivos de comunicación y el acceso a las tecnologías “de pantalla”. En ese mundo se pone en evidencia (a simple vista, aunque sobradas investigaciones lo corroboran) que:

- ▶ todos (y especialmente los niños desde muy pequeños) nos hemos convertido en súper *sedentarios*;
- ▶ la TV (y los juegos de TV) junto a otras pantallas reemplazan peligrosamente la actividad corporal motriz en general, y los juegos y el jugar en particular;
- ▶ las prácticas de intercambio familiar entre adultos y niños se han achicado notablemente, especialmente entre abuelos y nietos, perdiéndose el traspaso intergeneracional de relatos y juegos;
- ▶ el discurso hegemónico acerca de “la seguridad” ha llevado a cerrar puertas y ventanas, achicándose los tiempos y espacios de encuentro social para estar jugando juntos en las plazas, en las calles, en las veredas;
- ▶ los niños y las niñas de hoy manejan hábilmente botones, teclados, pantallas, pero no siempre pueden (o saben) *jugar con otros* en vivo y en directo (se produce, en algunas oportunidades, un desentendimiento con los pares y una especie de ajenidad con los adultos: cuanto más distantes en edad, se sienten más mutuamente incomprendidos entre sí);
- ▶ los juegos y las formas de jugar están fuertemente condicionadas por la industria del juguete y los juguetes tecnológicos, llegando a los niños como invitaciones a decidir “con botonera”, sin necesidad de resolver situaciones con otros que puedan manifestar voluntades singulares. Lo que llamamos decisión a botonera es finalmente un juego egocéntrico donde uno siempre negocia consigo mismo y encuentra salidas o toma decisiones “a medida” personal.

Pensando entonces que el contexto descripto corresponde a aquel en el que crecen y viven gran parte de los niños y las niñas; pensando en que ellos se formen como sujetos y por tanto, sujetados a su época pero en condiciones de trascenderla y ser activos en ella, sugerimos una propuesta que permita vincular formas diferentes de estar en el mundo y de jugar(se) en él. Formas que adviertan las particularidades del contexto actual, que no añoren un “pasado mejor”, que incluyan los modos actuales de instituir(se) las infancias. Pero también, que instauren rupturas y eventos que permitan construir una mirada crítica en relación con la vida cotidiana, con las

estrategias de mercado, con el predominio de un estilo de vida consumista –incluso cuando algunos se encuentren privados de los objetos ofrecidos para su consumo o con reducidas posibilidades de acceso a esos bienes– y, desde allí, recuperar/recrear otras formas de relación y conocimiento que contribuyan a interpelar hegemonías supuestamente inmodificables, e imaginar otros mundos posibles. Desde esa perspectiva, entendiendo que la tecnología llegó para quedarse y es cada vez más accesible para todos, se trata de pensar de qué modos la escuela, y en particular la educación física, pueden generar estrategias de intercambio entre mundos y realidades materiales y virtuales; de modo que el inmenso intercambio y comunicabilidad que permite la tecnología al instante en la aldea global –Internet, celulares, blogs, tweets– no atente contra las relaciones interpersonales cara a cara en el pequeño mundo compartido con los otros, cuerpo a cuerpo y calle a calle. Por el contrario, se intenta desde esta propuesta que ambos mundos se encuentren y se complementen, buscando experimentar, enseñar y aprender, por qué no, con lo mejor de cada uno.

Esta propuesta de juegos invita pues, en la dirección antes señalada, a enlazar el saber y el no-saber, entendiendo a ambos como parte del bagaje cultural de los niños y las niñas de esta época. Intenta ser una idea para acercarse a la cultura desde una perspectiva recreadora, que favorezca el intercambio de procedimientos y estilos de vinculación, comunicación y producción de conocimiento “tecnológico/virtuales”, con otros “personales/corporales”; permitiendo un entrecruzamiento enriquecedor en todos los sentidos: con los juegos y el jugar en vivo y en directo, con su potencial de intercambio interpersonal, intergeneracional y riqueza socio-cultural; y también con las TIC, con su potencial para registrar, recopilar, comunicar y ampliar la experiencia social compartida “aquí y ahora” con “otros”, en espacio y tiempo diferidos, relacionando diversas experiencias similares, vividas en lugares y/o tiempos diferentes.

Reunirse con otros a jugar por jugar, recuperar espacios públicos para el juego y encuentro popular, entramar relaciones entre compañeros de escuela, vecinos del barrio, amigos de la plaza, reconocer rostros y voces entre quienes han jugado juntos al recorrer las calles, son todas razones o buenas maneras de consolidar y/o reconstruir lazos sociales, relaciones personales, vínculos de confianza; que hagan de los otros, compañeros de vida con quienes imaginar y construir el mundo, antes que (otros) desconocidos, ignorados, incomprendidos, enemigos o posible amenaza.

Jugar, jugar y jugar es una buena idea para conocerse y sentirse parte de un mundo común, para aprender a comprender y aceptar a otros sujetos y mundos diferentes, que sin embargo caben en un universo compartido. Jugar es jugarse a descubrir la unidad en la diversidad y –como en los juegos– querer/elegir/negociar lo que haga falta sin necesidad de eliminar a nadie para, sencillamente, seguir jugando y viviendo juntos.

ESTRUCTURA DEL EJE TEMÁTICO

Presentamos a continuación una estructura a modo de guión o hilo conductor del desarrollo de las tareas y actividades que se diseñen. Es importante resaltar que la estructura responde a una lógica epistemológica y no necesariamente cronológica, como se podrá apreciar en el recorrido de las tareas sugeridas a modo de ejemplo.

Se propone un formato que prevé *encuentros* (uno por semana, dos horas, durante un cuatrimestre) y *tareas interencuentros* (en la escuela, en los recreos, “en el mundo social de los niños”).

Lógica de las tareas

1. Relevamiento de juegos que se juegan.

- Los chicos protagonistas relevan juegos de movimiento que juegan o jugaron, que les gusta jugar.
- Se diseñan formas y herramientas para investigar los juegos que se juegan o jugaron en distintos subgrupos:
 » los padres y tíos;
 » los vecinos del barrio;
 » los abuelos;
 » las comunidades locales/cercanas de pobladores originarios;
 » los chicos de la escuela.

2. Jugar los juegos.

- Selección y práctica de los juegos recopilados.
- Reflexión e intercambio acerca de lo jugado.
- Registro de los intercambios en diferentes soportes: gráfico, oral, fotográfico, filmico.
- Organización de encuentros de juego: desafíos, competencias, jornadas, con invitación a otros grupos (grados, escuelas).

3. Selección de juegos.

- Patios de juegos: elección de juegos y diseño de un gran evento con varios juegos para jugar en la escuela, en la comunidad.
- Creación de soportes físicos para jugar en los patios de la escuela.

4. Intercambio de nuevos saberes.

- Análisis de la información a partir de las distintas fuentes: informantes, jugadores.
- Organización de un repositorio virtual de juegos: catálogo de páginas web, armado de blogs con textos y fotos, ficheros con juegos, y otros con información sobre los juegos.
- Comunicación de los resultados, con producciones en videos o animaciones, pinturas, murales, relatos para publicación, registros narrativos.

Orientaciones pedagógicas

- Cada encuentro puede tener tres momentos: a) jugar, b) diseñar instrumentos de búsqueda y procesamiento de la información, c) salidas (al barrio, a otras escuelas, etcétera) a producir la información o trabajarla con soporte de las TIC (organización, edición de videos, creación de blogs).
- La organización grupal puede permitir la realización de tareas diferentes, simultáneas, alternando entre grupos.
- Los profesores diseñarán estrategias diversas con sugerencias para la continuidad entre clases, tareas interencuentros.
- Sea cual fuere el juego que se juegue, el interés no radica en el enfrentamiento o la eliminación a través de la competencia, sino en su conocimiento, experimentación, reconstrucción, enseñanza.
- Se pretende establecer lazos. Por un lado, entre las generaciones presentes en los tiempos de los juegos. Por otro, entre comunidades o grupos a través de sus producciones lúdicas, y entre la cultura lúdica y las TIC.
- Generar situaciones que permitan reconocer y debatir los valores que se ponen en acción en los juegos. Por ejemplo:
 - los juegos de eliminación que generan exclusión;
 - algunos juegos son el mismo pero se denominan diferente; ¿genera los mismos significados jugar a “la muralla”, “el patrón de la vereda” o “el negrito”? (entendiendo que a veces se juegan estereotipos sociales discriminatorios en las formas de denominación de un juego).

Pensando más

Pueden constituirse espacios de colaboración con docentes de otras áreas. Con Ciencias Sociales se pueden trabajar los procesos investigativos de los productos culturales, los contextos de producción y significación de los juegos, las diferencias y sus valores. Con Tecnología se puede abordar el análisis de los procesos implicados en la elaboración de soportes físicos para el desarrollo de algunos juegos, entre otras posibilidades.

Las tareas sugeridas pueden ser enriquecidas a partir de la planificación de los docentes, de los intereses que manifiesten los chicos, los acuerdos con otros docentes de la escuela o de escuelas vecinas.

Algunas sugerencias a modo de tareas interencuentro

- Impulsar diversos modos de intercambio de información (papel, correo electrónico, redes sociales).
- Imaginar los niños y los juegos del futuro (por ejemplo, en el tricentenario), formular mensajes para ellos sosteniendo el valor del juego.
- En las zonas que tengan cerca el mar o un río, mandar juegos en botellas, invitando a jugar.
- Diseñar objetos, juguetes, elementos para jugar.
- Inventar campañas de bien público sobre la importancia del juego, los derechos del niño, el derecho al juego y difundirlas en la comunidad y en los medios.⁴
- Analizar valores presentes de diversos modos en los juegos y diseñar modos alternativos de jugar.

TAREAS (POSIBLE SECUENCIA)

1. Los niños y las niñas seleccionarán juegos que les guste jugar y los escribirán de a uno por tarjeta, en tarjetas pequeñas, con el nombre de quien los propone. Todas las tarjetas se pondrán en una caja que se denominará según decidan los chicos. Dicha caja conforma el patrimonio o capital lúdico inicial del grupo.

2. Durante los encuentros, se irán sacando las tarjetas y quien propuso el juego lo presentará, describirá y organizará para ser jugado por todos. Una vez jugado, se conversará acerca del juego, de sus características, de lo que genera en los jugadores y se irán pegando en una cartulina o panel las

4. En el cuadernillo *Campaña multimedial de bien público: TIC, escuela y comunidad*, de esta misma serie, se presenta una propuesta de trabajo en torno a la elaboración de una campaña de bien público.

tarjetas de juegos ya jugados. Cuando se repitan los juegos, no se volverán a jugar pero se pegarán conjuntamente las tarjetas con los mismos juegos. Esto permitirá elaborar la idea de juego popular como los juegos más jugados o elegidos por un grupo.

3. Los juegos que van saliendo y son jugados pasan a ser objeto de conocimiento desde otras perspectivas. Se abordarán de diferentes modos, a partir de la realización de actividades como:

- ▶ descripciones o fichas de cada juego, con variables comunes a todos, elaboradas en conjunto;
- ▶ creación de posibles variantes a partir de la idea original;
- ▶ clasificación de los juegos según diferentes criterios relacionados con la idea de cultura popular (según las épocas, las regiones, los orígenes, los jugadores, leyendas/roles/historias que evocan, etcétera);
- ▶ elaboración de repositorios de juegos o diccionarios de juegos regionales.

4. Los momentos de jugar los juegos pueden ser registrados de diversas maneras; se sugiere filmar, sacar fotos, hacer registros narrativos o anecdoticos. Ese material pasa a ser objeto de conocimiento, pensando en los saberes sobre sí mismo, el mundo social, las relaciones interpersonales. Verse jugar a uno mismo y a los otros, conversar sobre ello, analizar situaciones, controversias, negociaciones o habilidades, contribuirá en tal perspectiva de conocimiento. A su vez, el material se utilizará como insuimo para generar productos: ilustrar los ficheros virtuales de juegos, armar blogs, editar animaciones que integren registros anecdóticos, pensamientos, ideas e imágenes de los momentos de juegos.

5. Si fuera posible, en forma paralela se puede proponer el mismo desarrollo pero con el capital lúdico inicial proveniente de otros grupos: niños de su misma edad de otras regiones o escuelas (vía Internet), de todos los maestros, de los padres, de los abuelos, de diferentes barrios, de comunidades de pueblos originarios, y otros. Este proceso se puede realizar en paralelo con los juegos del propio capital lúdico, jugando juegos de las distintas cajas o en pequeños grupos, desarrollando la secuencia de tareas según las cajas de que disponen.

6. Apoyados en el uso de las TIC, y en relación con las otras áreas de conocimiento, se podrán implementar estrategias diversas de registro, análisis y comunicación de la información que se vaya produciendo.

Algunas sugerencias con TIC: Uso de software

- Confección de un semanario con las novedades sobre la búsqueda de los juegos o sobre la invención de las variantes, mediante el uso de procesadores de texto.
- Construir infografías a partir del escaneo de imágenes o de búsquedas en sitios web.
- Generar bases de datos con archivos de juegos.
- Utilizar planillas de cálculo para producir informaciones acerca de los juegos que se van jugando (cantidad de jugadores, promedio de intervenciones por jugador, cantidades de variantes halladas) o para volcar datos de encuestas sobre juego (por ejemplo, para medir grados de popularidad).
- Preparación de presentaciones multimediales con informes de lo que se realiza.
- Diseño, realización y presentación editada de fotorreportajes.
- Edición de videos del desarrollo de juegos o de la investigación a partir de filmaciones con recursos disponibles.
- Utilización de *Google Earth* y *Google Maps* para localizar orígenes de juegos y elementos asociados.

7. En ocasiones, se realizarán invitaciones para compartir el momento de jugar los juegos con otros actores: abuelos, otros niños, maestros, vecinos de la escuela, etcétera. Para esta tarea se decidirán los invitados, se redactarán o diseñarán las tarjetas de invitación, se utilizarán estrategias de difusión en medios de comunicación, se organizarán salidas a modo de pregones callejeros para difundir e invitar a jugar. Todo ello conforma alternativas de gestión de la tarea. Puede ser el motivo para trabajar conjuntamente con otros docentes u otras áreas, favoreciendo el enriquecimiento de los modos de expresión. Por ejemplo, puede apelarse a Música para los pregones, a Artes Visuales para diseñar invitaciones y afiches, a Lengua para generar textos informativos que presenten el evento invitando a la jornada de juegos y otras posibilidades.

8. Diseño y creación de soportes: revisando toda la propuesta desarrollada, se seleccionarán, según criterios previamente acordados –variados y fundamentados, pertinentes con los saberes en juego, discutidos y consensuados– los juegos que integrarán los diversos soportes (ficheros virtuales, blogs, animaciones, registros anecdóticos, bases de datos) que se proponen aquí u otros que imaginan los protagonistas. Estos pueden ser de un mismo tipo, y de ese modo identificar la producción (por ejemplo,

Patio de juegos que juegan los pueblos mocovíes); o bien, pueden estar mezclados juegos de diversos tipos, grupos o culturas. Se sugiere esta segunda perspectiva para abordar la idea de unidad (el juego y el jugar) en la diversidad (grupos diferentes y juegos diferentes). Asimismo, cada juego será presentado según sus rasgos particulares, entre ellos, sus orígenes y lugares/grupos que lo juegan.

PATIO DE JUEGOS

Esta propuesta implica el diseño, organización, gestión y puesta en marcha de un patio de juegos, como un parque de diversiones, donde se montan puestos con los juegos seleccionados. Cada puesto tendrá todo lo necesario para que se pueda jugar reiteradas veces; por lo tanto, la construcción (a cargo de los niños) deberá prever la funcionalidad, durabilidad y estética de los elementos y del puesto en sí mismo. Los datos que identifican el juego (origen, popularidad, intensidad o alguna otra variable estudiada) y las consignas para jugar estarán a la vista y podrán ser entregadas en pequeños volantes a los jugadores. Se sugiere que las personas que ingresen a jugar al patio de juegos conformen grupos que circulen por los juegos todos juntos (por color, por distintivo, por vincha) de modo que en cada juego se pueda jugar juntos, sin centralizar en la competencia, sino en ser competentes jugadores que se diviertan y comparten la alegría.

Se puede pensar en un organizador temporal de cada juego para que haya tiempos de jugar y tiempos de circulación (música, sirenas, altavoces), o dejar la circulación librada al azar y en tal caso esperar que termine un grupo de jugadores para el ingreso de otros. Una idea que se puede implementar para la circulación completa es preparar una cuponera con todos los juegos del patio de juegos. Se entregarán **cuponeras** a cada grupo que ingrese, cada cuponera tendrá los juegos ubicados en orden diferente, de modo que en un mismo tiempo todos los juegos tengan un grupo de jugadores, cambiando todos a la vez hasta que finalice la circulación. Cada grupo entregará el cupón como “entrada” a su juego.

Una sugerencia de extensión

Para seguir “extendiendo el patio”, podrían imaginarse:

- Patios de juegos en la escuela, para todos.
- Patios de juegos en la comunidad, proyectos comunitarios.
- Patios de juegos en nuestros blogs o webs (como representaciones virtuales).

les de lo realizado en los patios de juegos).

- Armado de redes sociales de “investigadores del juego”.
 - “De la pantalla al juego en movimiento”.
 - Patios de juegos en sitios web de la escuela, del grupo, del Ministerio de Educación.
-

JUEGOS EN EL PATIO

La escuela en su conjunto puede verse impactada a partir del desarrollo de esta propuesta. Los estudiantes que participan directamente de ella conociendo, recopilando, transformando o inventariando diversidad de juegos populares, tradicionales y/o autóctonos, seleccionarán a partir de la experiencia vivida de los juegos, aquellos que resulten apropiados como para generar “zonas de juegos” en los patios y galerías de la escuela, que se puedan jugar libremente en recreos (o momentos que así lo permitan, invitando a flexibilizar el uso del tiempo en la escuela). Se propone diseñar pequeños murales con los datos, las consignas del juego y, como complemento, logos identificatorios y/o escenas de ese juego pintadas por los niños y las niñas. Se delimitarán en el piso los espacios parciales y totales propios de cada juego presentado en los murales, como invitación a jugarlos allí mismo. En los casos que los juegos requieran materiales, se invitará a colgar bolsas con ellos al lado de los murales y se organizarán grupos rotativos de niños mayores como encargados del cuidado, mantenimiento y control de las zonas de juego y los materiales. Tanto la selección de los juegos para los murales, como el diseño previo del espacio del patio para su despliegue, la confección de materiales con sus bolsas de guardado, la pintura de los murales y espacios de juego, la organización de los grupos de niños que se constituyan en encargados rotativos, todo ello es parte del proceso que se desarrollará en esta propuesta. En algunas comunidades se cuenta con artistas y artesanos vinculados directamente con los niños o sus familias, docentes y escuelas. Esta propuesta presenta una interesante oportunidad para convocar a los artistas locales que deseen participar con los niños en la confección de los materiales para juegos o los murales, tanto en su etapa de diseño como en la de su realización.

Se puede advertir, tanto en el eje temático cuyo desarrollo se realiza en forma ampliada, como en los otros dos en los que se presenta la idea sintéticamente, que las tres propuestas permiten que su forma final sea fruto del debate que se genere entre los docentes de cada escuela a partir de la

lectura de este cuadernillo. Es probable que los profesores cuenten en su bagaje de experiencias pedagógicas con algunas actividades o propuestas ya realizadas en sintonía con estas que sugerimos. El intercambio de dichas experiencias, de las propuestas sugeridas en este cuadernillo, y la lectura compartida de la presentación teórica que acompaña y sustenta a las propuestas, serán, esperamos, estímulo y aval, tanto para la planificación definitiva de los encuentros de Educación Física que brinda la ampliación de la jornada escolar, como para enriquecer las clases regulares del área.

SOBRE LA EVALUACIÓN

La evaluación es una operación por la que se otorga valor a un proceso, a un conjunto de aprendizajes o a los resultados de una propuesta. Sin dudas se realiza en forma constante, constituyéndose en un insumo para las decisiones que permanentemente debe tomar el docente. Como práctica específica requiere de una reflexión y la aplicación de criterios e instrumentos precisos. Es preferible que la evaluación:

- ▶ permita la participación de todos los actores;
- ▶ utilice criterios explicitados;
- ▶ informe de sus resultados a los interesados;
- ▶ entusiasme a los niños con el valor y las posibilidades de aprender;
- ▶ establezca las condiciones para la mejora de la enseñanza.

Podemos determinar cuatro aspectos esenciales de las decisiones ligadas a la evaluación: sus contenidos, los instrumentos, las situaciones en que se aplican y su utilización.

En relación con qué se evalúa, podemos decir que respecto del desempeño de los chicos, evaluaremos aquello que enseñamos. Volvemos al “abanico” abierto en relación con los contenidos abordados y sus dimensiones. Lo planificado considera tanto la elaboración de información acerca de las prácticas culturales, sus peculiaridades, los modos en que se presentan, sus clasificaciones, los valores que representan, como los saberes que desarrolla cada uno de nuestros alumnos y alumnas acerca de sí mismos, de sus relaciones con el mundo social y con los objetos culturales que se enseñan. También las propias creaciones y recreaciones grupales forman parte de los aprendizajes previstos. Las estrategias puestas en juego (recopilación, realización y producción) son contenidos a ser evaluados, del mismo modo que los objetivos planteados, tanto en general como los que

el docente haya precisado para el grupo particular, en las condiciones concretas en que se desarrolla la propuesta.

Es deseable que los instrumentos para evaluar permitan captar los aprendizajes logrados y deberían ser claramente comprendidos por todos. Son mejores aquellos que permiten la participación de los niños, generando experiencias de auto y coevaluación. Posteriormente servirán como insumos para la documentación de lo realizado y aprendido por los alumnos y para la revisión de la tarea de enseñanza.

Las situaciones en que se “aplican” los instrumentos forman parte del desarrollo de la propuesta. Cada encuentro puede contar con un registro compartido de lo realizado y lo aprendido, que pueda ser retomado a los fines de la evaluación. La realización de los eventos especiales, como el “Patio de juegos”, es la síntesis evaluativa (sus resultados reflejan lo aprendido y sus procesos) y a la vez requiere instrumentos específicos para dimensionar sus logros. Cuando se considere pertinente, pueden diseñarse canales informativos a la comunidad que a su vez den cuenta a los protagonistas de lo aprendido. Las recreaciones realizadas con recursos TIC, brindan excelentes oportunidades para registrar, mostrar y valorar los resultados de la tarea. Pueden producirse boletines con información individualizada acerca de los progresos de cada uno, registros de anécdotas, registros de autoría de juegos y otros.

La evaluación de los aprendizajes logrados en el marco de esta propuesta forma parte de la evaluación del desempeño en el área de Educación Física de cada alumno. Asimismo, se constituye en un rico insumo para la revisión y la reformulación de los objetivos de aprendizaje, tanto de las propuestas que se incorporan con la ampliación de la jornada, como de las clases regulares de Educación Física.

BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA

Lavega Burgués, Pere (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*, Barcelona, Inde.

Ministerio de Educación de la Nación (2011): *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios en Educación Física*, Buenos Aires.

Pavía, Víctor (1994): *Juegos que vienen de antes*, Buenos Aires, Humanitas.

Rivero, Ivana (2011): *El juego en las planificaciones de Educación Física*, Buenos Aires, Noveduc.

Sirvent, María Teresa (1999): *Cultura popular y participación social. Una investigación en el barrio de Mataderos*, Buenos Aires, UBA y Miño y Dávila.

LIBROS SOBRE JUEGO

Sugerimos a los profesores algunos textos sobre el juego. Primero dos clásicos, que han marcado a varias generaciones de promotores del juego.

Huizinga, Johan (1968): *Homo ludens* (primera edición, 1938), Buenos Aires, Emecé.

Caillois, Roger (1958): *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral.

Luego, algunos libros que se pueden conseguir en librerías especializadas o en las bibliotecas educativas.

- Fleitas, Odín (1979): *A qué juegan los niños del mundo*, Buenos Aires, Rescate.
- Lavega Burgués, Pere (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*, Barcelona, Inde.
- López Martín, Ramón y Pedro G. Esteban (1997): *El juego como recurso educativo*, Valencia, Universitat de Valencia.
- Parlebas, Pierre (1988): *Las cuatro esquinas de los juegos*, Lérida, Agonos.
- Trigo Eugenia y Sofía De la Piñera (2000): *Manifestaciones de la motricidad*, Barcelona, Inde.
- Velázquez Callado, Carlos (2006): *Educación Física para la paz: de la teoría a la práctica diaria*, Buenos Aires, Miño y Dávila.

PUBLICACIONES DE AUTORES ARGENTINOS PARA RECOMENDAR

- Coluccio, Félix y Marta Isabel Coluccio (1988): *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*, Buenos Aires, Corregidor.
- Ferrarese Capettini, Stella Maris (2011): *Juegos y apuntes para reflexionar en la construcción de la interculturalidad*, Neuquén, ed. del autor.
- Magrassi, Guillermo; Mónica Berón y Juan Radovich (s/f): *Los juegos indígenas*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- Ofele, María Regina (2004): *Miradas lúdicas*, Buenos Aires, Ed. Dunken.
- Páez, Jorge (1971): *Del truquiflor a la rayuela*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- Pavía, Víctor (1994): *Juegos que vienen de antes*, Buenos Aires, Humanitas.
- (2005): *El patio escolar: el juego en libertad controlada*, Buenos Aires, Noveduc.
- (2006): *Jugar de un modo lúdico*, Buenos Aires, Noveduc.
- (2009): *Formas del juego y modos del jugar, secuencias de actividades lúdicas*, Neuquén, Universidad Nacional del Comahue y Fundación Arcor.
- Rivero, Ivana (2011): *El juego en las planificaciones de Educación Física*, Buenos Aires, Noveduc.
- Sarlé, Patricia Mónica (2001): *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- (2006): *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*, Buenos Aires, Paidós.
- (2010): *Lo importante es jugar...* Cómo entra el juego en la escuela, Rosario, Homo Sapiens.
- Scheines, Graciela (1998): *Juegos inocentes, juegos terribles*, Buenos Aires, Eudeba.

OTROS TEXTOS QUE PUEDEN COMPLEMENTAR LA PROPUESTA

- Ávalos, Mariano (2010): *¿Cómo trabajar con TIC en el aula? Una guía para la acción pedagógica*, Buenos Aires, Biblos.
- Carral, María F. (2001): “El circo de las estrellas”, *Revista Digital*, Año 7, N° 39. Disponible en <http://www.efdeportes.com/>
- Comes, M. y otros (2000): *Juegos malabares*, Barcelona, Inde.
- García Russo, Herminia M. (2003): *La danza en la escuela*, Barcelona, Inde.
- Invernó y Curós, Josep (2003): *Circo y Educación Física. Otra forma de aprender*, Barcelona, Inde.
- Kozak, Débora (2010): *Escuela y TICs: los caminos de la innovación*, Buenos Aires, Lugar editorial.
- Lehn, D. (1991): *¡Agáchate y vuélvete a agachar! Malabares para todos*, Madrid, La biblioteca encantada de Juan Tamariz.
- Revista *La Pampa en Movimiento* (dedicado a “Educación Física y actividades expresivas”), N° 7, 2008, ISEF, General Pico.
- Rozengardt, Rodolfo (2011): “Una propuesta de enseñanza para la Educación Física escolar. Las experiencias socio psico motrices de nuestros niños y niñas”, *EFD Deportes.com. Revista Digital*, Año 16, N° 157. Disponible en <http://www.efdeportes.com/>

ARGENTINA
UN PAÍS CON BUENA GENTE

Ejemplar de distribución gratuita. Prohibida su venta.