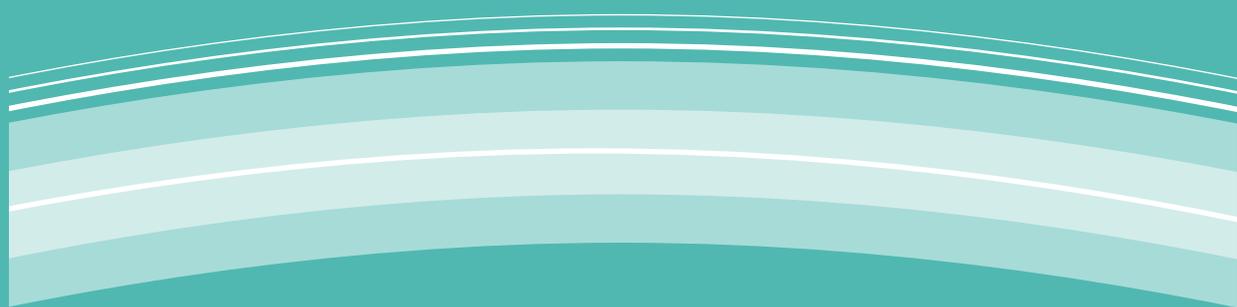


Documento de trabajo para el desarrollo de

Verano con Puentes



Puente de deportes y actividades recreativas

acompañar

Puentes
de igualdad



Ministerio de Educación
Argentina

Documento de trabajo
para el desarrollo del

Puentes de deportes y actividades recreativas

Este material es un documento de trabajo que recopila diversas propuestas de distintas autorías a fin de colaborar en el desarrollo de las actividades enmarcadas en la línea de Verano con Puentes del Programa Acompañar: Puentes de Igualdad.



Ministerio de Educación
Argentina

Índice

Presentación de Verano con Puentes	4
Marco político pedagógico	5
Verano con Puentes	6
Encuadre y propósitos	6
Criterios generales para la implementación	9
Encuadre del Puente de deportes y actividades recreativas	16
Propósitos	18
Sugerencias para la coordinación	18
Proyecto: Laboratorio de juegos del mundo	21
Primer encuentro: Abriendo el juego en Oceanía	23
Segundo encuentro: Explorando rumbos en Asia I	32
Tercer encuentro: Sembrando ritmos en África	38
Cuarto encuentro: Armandos equipos en Europa	46
Quinto encuentro: Reflejos culturales en Asia II	52
Sexto encuentro: Indagando(nos) en América	56
Séptimo encuentro: Un nuevo juego al mundo	61
Otras actividades	66
1. Cuerpos y miradas	66
2. Juegos nocturnos	68
3. Juegos de Agua	70
ANEXO	
A. Juegos para realizar de manera virtual ya sea sincrónica (por videollamada) o para enviar	73
B. Juegos de presentación	73
C. Juegos de grupales	74
D. Juegos cooperativos	75
E. Mezcladores y para armar equipos.....	76
Bibliografía	78



Presentación de Verano con Puentes

Orientaciones para el desarrollo de actividades educativas no escolares

El Ministerio de Educación de la Nación pone a disposición de todas las jurisdicciones un material que brinda orientaciones para la tarea a llevar cabo durante el verano del año 2021 en el marco del Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad, una de cuyas líneas de trabajo es precisamente: Verano con puentes (Resolución 369 del Consejo Federal de Educación).

Se trata de una política pública comprometida con la continuidad de la formación de los y las estudiantes —prioritariamente del nivel secundario—, que promueve el desarrollo de propuestas recreativas - educativas, procurando contribuir con la revinculación de quienes no han podido sostener la escolaridad durante la pandemia, y con el fortalecimiento de las experiencias y las trayectorias educativas de todas y todos.

Nos dirigimos, por lo tanto, a quienes tendrán a su cargo el desarrollo de programas, proyectos y actividades a realizarse con adolescentes y jóvenes durante el próximo receso escolar. Acercamos ideas y recursos que estimamos darán lugar a concreciones, mediando las adecuaciones que sean necesarias y de acuerdo a las condiciones existentes en cada contexto en que se desplieguen.

Importa destacar el propósito central de la tarea: que estos espacios constituyan oportunidades de esparcimiento y de aprendizajes valiosos, que promuevan o fortalezcan la decisión de retomar, continuar y resignificar la relación entre pares, con educadores, con el conocimiento y con las trayectorias escolares.

Las formas de implementación de las propuestas se definirán en cada jurisdicción, departamento, ciudad, localidad o paraje, atendiendo a la realidad epidemiológica de cada lugar y a la responsabilidad de cuidar y de cuidarnos respetando los protocolos vigentes.



Marco político pedagógico

Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad

A continuación, una reseña sintética de los aspectos más relevantes de este Programa de política pública, a fin de encuadrar los propósitos y las estrategias planteadas para el verano.

ACOMPAÑAR:

Puentes de igualdad es la expresión de una política educativa sustentada en una modalidad de trabajo que lleva el sello del co-diseño federal, y que procura generar una trama interministerial e intersectorial, buscando asimismo la solidaridad de la sociedad en su conjunto, para hacer frente a la desigualdad que trunca trayectorias escolares y que afecta especialmente a adolescentes y jóvenes.

Con esa premisa y en esa dirección, este Programa pone en marcha desde el MEN un conjunto de propuestas escolares, socioeducativas y socio-comunitarias, y fortalece la trama de programas e iniciativas de distintos Ministerios Nacionales, asumiendo la responsabilidad que compete al Estado en tanto garante del derecho a la educación de todas y todos.

Si bien el problema de la interrupción, lentificación o renuncia a la continuidad de las trayectorias educativas no es nuevo y tiene una de sus expresiones más significativas en el nivel secundario, todo parece indicar que uno de los efectos de la pandemia, junto a la profundización de la desigualdad, será el incremento de trayectorias inconclusas.

Se sabe que toda trayectoria escolar no iniciada, truncada o inconclusa deja sus marcas en las vidas singulares y en la sociedad en su conjunto. No poder ejercer el derecho a la educación, quedar al margen de la escolaridad obligatoria, no poder concluir los niveles y obtener los reconocimientos necesarios, no poder continuar educándose, es una expresión de desigualdad y una injusticia que conlleva un sinnúmero de frustraciones y produce efectos desfavorables para la vida en común. Una trayectoria frustrada, inconclusa, es la marca de un derecho que no se concretó, y eso nos resulta inadmisibles.



Encuadre y propósitos

Como hemos anticipado, esta línea de trabajo del Programa **ACOMPañAR: Puentes** de igualdad, gira en torno a la realización de actividades educativas que se llevan a cabo en tiempos y espacios no escolares y que —bajo ciertas condiciones que nos interesa propiciar y preservar— constituyen otras formas de educar.

Diversas tradiciones de trabajo —en el ámbito público, comunitario o privado— se inscriben dentro de este campo de acción; diferentes direcciones o áreas de distintos ministerios pueden albergarlas; suponen diferentes formatos y dispositivos: colonias, talleres, etc.; quienes están a cargo cuentan con diferentes formaciones y denominaciones: docentes, recreadores, talleristas, coordinadores, profesores, animadores; y muchas son las formas de concebirlas y de nombrarlas: espacios educativos no escolares, proyectos o programas socioeducativos, actividades extraescolares, propuestas no formales, recreativas... No remiten todas a mismos enfoques y modalidades, pero seguramente algo o mucho de todas estas tradiciones se pondrá en juego en **Verano con Puentes**.

Lo que importa destacar y lo que procuraremos garantizar es el sentido educativo que tienen o que pueden tener estos espacios y actividades. Y, consecuentemente, la responsabilidad que ello implica en términos de planificación y coordinación de las propuestas que en cada caso se decida desplegar, toda vez que se espera que Verano con Puentes favorezca procesos formativamente valiosos, que propicien aprendizajes, exploración, expresión, descubrimientos y producciones de diferente tipo.

Cabe destacar, entonces, que 'verano', 'diversión', 'esparcimiento', 'disfrute', 'vacaciones', no colisionan con 'educación', 'proceso', 'transmisión', 'aprendizaje'... sino que los colocan en otra clave. Y cabe destacar también que, aun en estos momentos tan difíciles e inciertos, hay oportunidad y tenemos la responsabilidad de redoblar la apuesta por espacios, propuestas y modalidades de trabajo que amplíen horizontes y enriquezcan el abanico de experiencias de los y las adolescentes y jóvenes que participarán de las actividades. Lo que se enseñará y se aprenderá en los proyectos y las actividades de **Verano con Puentes** no se califica ni



acredita para la promoción pero indudablemente remite a (y revincula con) la enseñanza, el aprendizaje y la dimensión colectiva de la experiencia formativa.

Dentro de esta perspectiva, los Puentes se constituirán también en espacios significativos para la construcción de nuevas grupalidades y solidaridades, contribuyendo a reanudar, inaugurar o fortalecer vínculos entre pares que probablemente han transitado la pandemia, y la transitan aún, de maneras diferentes, y en tantísimos casos en condiciones precarias e injustas.

Por todo ello, allí donde sea posible, o donde se torne imprescindible, ya sea en burbujas o en grupos más numerosos y aun sin amucharse o sin tocarse, las actividades del **Verano con Puentes** serán una ocasión privilegiada para conversar acerca de lo que el distanciamiento por suerte no separa; para debatir acerca de la vida en las redes y las pantallas partidas, o la vida sin datos y sin conectividad, la brecha digital y las desigualdades sociales; para dar lugar a la alegría de estar juntos y juntas y también para acompañar de algún modo lo que duele o las tristezas que no los sueltan... La necesidad de las y los adolescentes y jóvenes de contar con figuras adultas “extrafamiliares” de sostén y de referencia no descansa en vacaciones ni se suspende por pandemia.

Un taller de percusión, una visita a un museo, la pintura de un mural callejero, el debate a partir de una película, lo que queda de un juego, lo que despierta la lectura de un texto breve, iniciarse en la programación, la posibilidad de filosofar juntos/as o tantas otras situaciones que los Puentes propician y habilitan, podrán abrir paso a ese tipo de intercambios y experiencias.

En este marco de sentidos proponemos el desarrollo de proyectos y actividades con eje en diferentes áreas y disciplinas, a saber:

Puente de Ciencias

Puente de palabras

Puente de matemática y robótica

Puente a los museos nacionales y locales

Puente de deportes y actividades recreativas

Puentes de arte

Puente a la Filosofía

Puentes de memorias





Todos ellos orientados por los siguientes propósitos:

Promover experiencias relevantes en diversas áreas y formatos, “en clave recreativa”, poniendo en juego diferentes formas de aprender, de expresarse y de relacionarse con las y los otros y con el conocimiento.

Propiciar la revinculación de las y los estudiantes con propuestas formativas a cargo de educadorxs, concebidas como espacios de aprendizajes valiosos y como un “Puente” para el retorno a la escuela en el ciclo lectivo 2021.

Restablecer grupalidades interrumpidas o alteradas por la suspensión de las clases presenciales durante el año 2020, como medida de prevención frente a la pandemia

Atendiendo a estos propósitos generales, preservando en cada caso los sentidos y los propósitos específicos que definen a cada Puente, estos se constituirán en lugares potentes de actividad, de reencuentro, de continuidad y de invitación a retomar –en su momento- el vínculo con la escuela; una invitación a no renunciar, a iniciar o a sostener las trayectorias educativas.



Criterios generales para la implementación

Participantes a convocar para el Verano con Puentes

A partir de los relevamientos existentes en cada territorio y del trabajo junto a las y los directivos y equipos docentes escolares antes del receso, se procurará contactar e invitar a adolescentes y jóvenes que cursan —o deberían estar cursando— el nivel secundario, convocando especialmente a quienes hayan tenido poca o nula vinculación con sus docentes y con las actividades escolares durante el año 2020.*

Conformación de los grupos

Las propuestas que contiene este material están diseñadas para ser llevadas a cabo según los protocolos vigentes de cada jurisdicción.

Se sugiere un trabajo en burbujas, esto es: grupos reducidos y estables de personas.

Las autoridades responsables de la implementación preverán el modo de garantizar que las burbujas sean respetadas, y/o proponer otras formas de agrupamiento y funcionamiento en caso que la realidad epidemiológica y las condiciones sanitarias locales lo permitan.

En cualquier caso, se sugiere que para la conformación de los grupos se procure reunir adolescentes y jóvenes que comparten grupos / clase escolar de pertenencia.

* Cada jurisdicción decidirá la posibilidad y la pertinencia de proponer (y adaptar) las actividades sugeridas a fin de llevarlas a cabo con alumnas y alumnos de nivel primario.



En el diseño de cada Puente, se presenta **un encuadre general**, destacando los propósitos del mismo y los significados que conllevan las actividades para la formación de adolescentes y jóvenes en el escenario actual. Se pondrá a disposición asimismo, una breve aproximación conceptual a la perspectiva de trabajo que se desea impulsar.

Se presentan luego las **propuestas de trabajo**, atendiendo a dos criterios o formatos: **un proyecto** y, por otra parte, **actividades unitarias** o independientes. En ambos casos se sugieren actividades que presuponen presencialidad y otras a realizarse en forma remota o virtual.

El **proyecto** podrá tener una duración variable, por ejemplo: 4, 6 ó 8 encuentros, que proponemos realizar con una frecuencia de dos veces por semana, 2 horas cada vez. Se trata de una secuencia que prevé un proceso, una progresión que articula experiencias y aprendizajes y que tiene un cierre, previsiblemente con alguna producción individual y/o colectiva.

Las **actividades unitarias** o independientes presentan propuestas a desarrollar en encuentros de 2 horas de duración. La intención es ofrecer un abanico de opciones y estrategias que puedan llevarse a cabo en el marco de las diferentes programaciones que se realicen en cada territorio para la implementación del **Verano con Puentes**.

En ese sentido, anticipamos —y sugerimos— que allí donde sea posible y pertinente, las actividades aquí presentadas puedan articularse en una modalidad “multipuentes”, lo cual requiere una programación dirigida a llevar a cabo, con el mismo grupo, actividades que este material presenta en distintos Puentes, lo cual permite que las y los participantes transiten por un abanico más amplio de experiencias relevantes.



Adecuaciones posibles o necesarias

Para la implementación de **Verano con Puentes** y de las propuestas concretas que se ofrecen, las autoridades jurisdiccionales considerarán tanto las características de los diferentes contextos (urbanos, rurales, pueblos, localidades, parajes) cuanto las realidades epidemiológicas y las normativas vigentes, garantizando el cuidado de la salud de adolescentes, jóvenes y adultos/as participantes y el cumplimiento de los protocolos sanitarios.

Asimismo, las orientaciones ofrecidas para el desarrollo de las propuestas (consignas, tiempos, dinámica, producciones) pretenden facilitar la puesta en marcha de las mismas pero de ninguna manera limitar o restringir a ellas la tarea de los y las educadores. Por el contrario, presuponen y dejan abierta la posibilidad –que en muchos casos será una necesidad- de realizar adecuaciones. El diseño de alternativas o variantes posibles por parte de quienes estén a cargo de las actividades permitirá establecer relaciones con la realidad, el entorno, la historia y las instituciones locales, a fin de enriquecerlas o de volverlas significativas para cada contexto y cada grupo.

Organización de Verano con Puentes

Dado que Verano con Puentes requiere de un diseño situado en cada jurisdicción, se sugiere la designación de una instancia responsable de la programación y el seguimiento de la implementación. Considerando la propia tradición de trabajo en períodos de verano y los equipos disponibles para desarrollar esta línea de trabajo en los diferentes territorios, podrán definirse diferentes formas de funcionamiento.



Habr  de establecerse criterios claros acerca de los lugares de reuni n y de actividad a los cuales se convoca a los y las adolescentes y j venes (“sedes” por Puente, o para diferentes grupos) y, en tal caso, la designaci n de un/a responsable (“Coordinador/a”) para la programaci n y la articulaci n de la tarea junto a quienes est n a cargo de los grupos y de las actividades concretas.

Perfiles a cargo de los Puentes

Se podr n designar responsables generales a cargo de cada Puente que se desarrolle, quienes programar n y coordinar n las actividades, sostendr n el v nculo con los talleristas/docentes y har n el seguimiento general de los procesos.

Estos perfiles estar n en contacto con los referentes nacionales para el desarrollo y seguimiento de los Puentes de Verano.

Perfiles a cargo de los grupos y las actividades

Se designar n responsables (“referentes”, “docentes”, “talleristas”) a cargo de cada grupo o Puente que se desarrolle, quienes programar n y coordinar n las actividades, sostendr n el v nculo con los y las participantes y har n el seguimiento de los procesos.

La mayor parte de las propuestas que presentamos pueden ser llevadas a cabo por educadores que cuenten con un perfil “amplio” y alg n recorrido en el trabajo extraescolar o escolar con grupos de adolescentes. De todos modos, sugeriremos formaci n, experiencias o recorridos previos que convendr a priorizar para coordinar cada Puente; e indicaremos —cuando sea necesario— si se requiere una determinada formaci n o antecedentes para garantizar la tarea.



Materiales y recursos

Se indican en todos los casos las necesidades mínimas o básicas para llevar a cabo las actividades propuestas, y otros materiales que amplían posibilidades y dan lugar a otras experiencias. Algunas de las actividades ofrecidas, o variantes de las mismas, podrán realizarse con materiales y recursos básicos, accesibles o a mano en casi cualquier contexto.

Las propuestas se presentan acompañadas de “recursos” de diferente tipo y las orientaciones necesarias para utilizarlas en el desarrollo de las actividades: canciones, textos, videos, obras de arte, visitas virtuales, links, etc. pertinentes para usar con los grupos; y también imágenes o materiales que contribuyan a ilustrar las propuestas, como situaciones similares a las que se sugieren, producciones de adolescentes relacionadas con la actividad que se describe, relatos de experiencias, etc.

Lugares posibles para el desarrollo Verano con Puentes

Las actividades podrán llevarse a cabo en clubes, Centros Culturales, plazas, parques, museos u otros espacios públicos o privados disponibles, y en edificios o dependencias escolares, allí donde las condiciones lo permitan y donde exista tradición de actividades recreativas de verano en la escuela.

En cada caso se definirá si las instituciones, lugares o espacios de referencia, de reunión y de desarrollo de las actividades son aptos para albergar diferentes grupos o Puentes, previendo los horarios de funcionamiento y la circulación de personas, evitando riesgos para la salud de las y los participantes.





El registro de la experiencia

Se trabajará junto a los referentes nacionales en instrumentos de registro de experiencias para poder fortalecer las acciones de revinculación y fortalecimiento de las trayectorias de adolescentes y jóvenes que participen de estas actividades.



Puente de deportes y actividades recreativas

Encuadre y propósitos



Encuadre del Puente de deportes y actividades recreativas

Este Puente consiste en programar y ofrecer momentos de actividad con eje en juegos y deportes, a cargo de recreadores, animadores, docentes u otros perfiles pertinentes.

Los/as adolescentes podrán participar de las actividades e involucrarse en la (re)creación e invención de propuestas lúdicas y deportivas, pensadas como espacios que prioricen y fomenten el reencuentro, para restituir los vínculos grupales o crear grupalidades y generar nuevas solidaridades.

En cuanto a los juegos, cabe decir que, tratándose de adolescentes, jugar es en buena medida verse como ya no son para afirmarse en lo que van siendo; una actividad que suspende temporalmente el temor y el vértigo del crecer, y que de paso les permite constatar —jugando— algo que aún les pertenece: la posibilidad de jugar juntos/as. Jugar a ser lo que no se es, inventar y re inventarse, probarse otros trajes —material y simbólicamente—, salirse de los contenidos de la vida cotidiana o explorar otros canales de expresión.

Jugar es posible casi en cualquier contexto y circunstancia, no siempre requiere recursos sofisticados pero —para constituirse en algo que tenga sentido promover— exige buenas programaciones en base al uso creativo del espacio y del material disponible.

Bajo ciertas condiciones, el juego-diversión se vincula con climas amigables, instancias de producción colectiva, de participación y de aprendizajes sociales relevantes sobre la base de la convivencia grupal entre pares y con los/as referentes adultos/as.

Proponemos para ello realizar juegos de diferentes características y formatos, que permitan ampliar el abanico de participación y exploración de los/as participantes; pondremos a disposición (para poner en juego):



dinámicas para reencontrarse, (re)conocerse, agruparse o darse a conocer, para formar grupos o dividir equipos;

ideas que orienten la invención colectiva de juegos divertidos, porque los juegos se inventan y las posibilidades son inagotables, e inventar juegos suele resultar muy divertido...

propuestas lúdicas para dinamizar el abordaje de temas de interés;

juegos en los que confluyen la diversión y el esparcimiento con la generación de situaciones o insumos para reflexionar sobre aspectos de la dinámica y las relaciones al interior del grupo.

En relación con los deportes, en el marco de este programa, propiciamos el retorno al deporte en clave recreativa, como opción de esparcimiento, de actividad física, de encuentro con los/as demás. Como espacio y oportunidad para “hacer equipo”, para divertirse y moverse un poco, para el esfuerzo individual y colectivo en pos de una meta, y también, claro, para desarrollar la coordinación motora, los desplazamientos, la velocidad, la técnica y la táctica. Propiciamos la realización de actividades deportivas para adolescentes que ya venían practicando alguna disciplina, y para aquellos/as que deseen comenzar a hacerlo.

Probablemente, en muchos lugares, las condiciones actuales no permitan hacer deportes de equipo tal como lo veníamos haciendo, pero con creatividad y responsabilidad lo deportivo puede (o debe) estar presente entre las actividades de verano. Sugerimos para ello, a talleristas, docentes y coordinadores:

identificar y potenciar las posibilidades existentes para el juego y la práctica en equipo, ideando alternativas posibles basadas en la recuperación de rasgos propios de diversos deportes, adecuando las reglas, la cantidad de participantes, los movimientos y otros aspectos, a los protocolos vigentes en cada contexto;

explorar las posibilidades de fomentar y desarrollar aquellos deportes cuyas características y modalidades no supongan riesgos.



ofrecer variantes en los modos de jugar y permitir aproximaciones a diferentes deportes a partir de experiencias lúdicas. Las actividades deportivas en clave recreativa, se perfilan como un recurso útil en el contexto actual.

Propósitos

Que los y las participantes:

Se reencuentren en un ambiente lúdico que propicie el intercambio y el disfrute de las actividades propuestas.

Realicen actividad física, en el marco de propuestas lúdicas y deportivas.

Construyan colectivamente juegos y dinámicas y las compartan tanto en el marco de la experiencia grupal como en otros ámbitos.

Conozcan y experimenten juegos de diferentes países del mundo, identificando similitudes y diferencias con juegos tradicionales de su entorno.

Sugerencias para la coordinación*

Actitud lúdica: Al tratarse la propuesta de una invitación a jugar, de la necesidad de generar cuerpos dispuestos para la actividad y una escucha atenta, se vuelve importante que la coordinación también muestre y transmita esa actitud, haciendo demostraciones físicas junto a las explicaciones de las propuestas y participando de algunos juegos.

* Toda vez que se aluda a “la coordinación” se estará haciendo referencia a docente/s y/o tallerista/s que se encuentren a cargo del desarrollo de las actividades propuestas en el presente Puente.



Encuadre: La organización de los tiempos y espacios físicos a ocupar durante los diferentes momentos de las actividades, así como los materiales a utilizar, deben preverse antes del inicio del encuentro.

Ser permeable a lo inesperado: Considerar que no todo lo que se prevea para los encuentros sucederá acorde a lo planificado. Es necesario estar atentos/as a lo que el grupo vaya presentando mediante una mirada y una escucha atenta, de manera de que vaya formando parte activa en el desarrollo de las actividades.

Hablar de forma clara y sencilla: conocer la actividad o juego previamente y la conexión con lo anterior y siguiente. Hablar proyectando la voz, de manera pausada, se pueden incorporar ejemplos para clarificar lo que se busca.

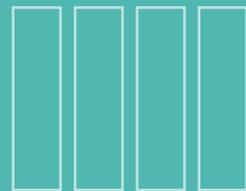
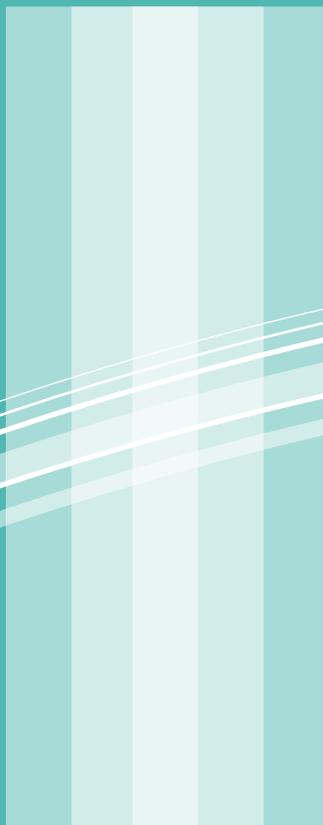
Cerrar cada actividad y cada encuentro de forma clara: recuperar lo sucedido durante las actividades y los aspectos más relevantes de las mismas.

Respeto: los y las adolescentes y jóvenes participantes son sujetos de derechos y por lo tanto iguales y valiosos/as. Es importante habilitar sus voces y acompañar desde el respeto sus miradas y sus experiencias.



Puente de deportes y actividades recreativas

Laboratorio de juegos del mundo



Proyecto: Laboratorio de juegos del mundo

El juego es parte de nuestro lenguaje y una pieza fundamental en la transmisión de la cultura. Exploramos el mundo, lo reconocemos y nos apropiamos de sus significados a través de él. Cada juego porta fragmentos que hacen sentido en el todo de un contexto, de un tiempo y un espacio. Valores, historias y rasgos característicos de los pueblos se conservan, se re-viven, se transmiten y se comparten con otros pueblos y culturas, jugando.

“Laboratorio de juegos del mundo” invita a conocer, a través del juego y el deporte, fragmentos de otras culturas de los cinco continentes, a seguir investigando y a ser parte de la historia viva explorando, re diseñando y elaborando producciones lúdicas propias.

Este proyecto está pensado para desarrollarse en siete encuentros:

Primer encuentro: Abriendo el juego en Oceanía

Segundo encuentro: Explorando rumbos en Asia I

Tercer encuentro: Sembrando ritmos en África

Cuarto encuentro: Armandos equipos en Europa

Quinto encuentro: Reflejos culturales en Asia II

Sexto encuentro: Indagando(nos) en América

Séptimo encuentro: Un nuevo juego al mundo



Las propuestas para los encuentros se estructuran de la siguiente manera:



Inicio: con juegos “rompehielos” y bienvenida. Se trata de actividades entretenidas que contribuyen a disipar las tensiones que pueden presentarse a la hora de integrarse a un grupo nuevo. También sirven para afianzar la relación de un grupo que ya se conoce, permitiendo la participación de todos los miembros, y generando un ambiente lúdico, de confianza y amistoso para empezar los encuentros.



Desarrollo: en cada encuentro se abordarán juegos y dinámicas de otro continente, a fin de explorar, investigar, comparar con el propio repertorio o juegos populares del país, y también crear variaciones y nuevas producciones lúdicas.



Cierre: momento destinado a realizar un cierre grupal del encuentro, recuperando algunas situaciones del recorrido realizado.



Proyecto: Laboratorio de juegos del mundo

Primer encuentro: abriendo el juego en Oceanía

Objetivos

- Que los/as participantes conozcan la propuesta, se re encuentren y re-conozcan entre ellos/as, entren en confianza y disfruten de las actividades. Que puedan poner en común los juegos que conocen y empezar a conocer otros que les son ajenos.

Para comenzar a tejer una grupalidad que nos permita sostener los encuentros lo primero es empezar a conocernos y re-conocernos. Para presentarnos elegimos juegos que nos ayuden a decir nuestros nombres, algo acerca de quiénes somos y empezar a registrar y a conocer a los y las demás.

Además de presentarse y presentarnos entre las personas; también es necesario presentar la propuesta, el encuadre, qué es lo que se va a hacer, el lugar, los materiales.



Sugerimos proponer para el primer encuentro actividades que todos/as puedan hacer; dar explicaciones claras y generar un clima amigable que invite a formar parte y a intercambiar. Siendo una instancia de reencuentro sería propicio también dejar el espacio para que propongan algún juego que conozcan.

Es importante evitar actividades que expongan innecesariamente a los y las adolescentes (pasar al centro, hacer el ridículo, etc.) o forzar su participación.

Inicio

Ronda de presentación

En ronda cada participante realiza su presentación diciendo su nombre y un juego que conozca. Una vez finalizada la ronda de presentación, la coordinación presentará el proyecto-espacio y lo necesario para encuadrar la propuesta (espacio, tiempo, reglas).

Todos/as tenemos historia lúdica, conocemos juegos, jugamos y/o tenemos recuerdos de cuando éramos más pequeños/as. Los/as invitamos a recuperar algunos de esos juegos y conectarse con ese disfrute.

Caminatas y recuperación de la memoria lúdica ¿Qué juegos traen?

Para iniciar la dinámica los/as participantes caminarán por el espacio y a la señal de la coordinación (puede ser un aplauso, palabra o sonido) buscarán un/a compañero/a al que desafiar. Para esta primera ronda se puede



sugerir el clásico *piedra, papel o tijera*, o cualquier juego simple. Se repite la secuencia caminata-señal-desafío dos o tres veces más variando los juegos, por ejemplo, un *pan y queso*, el/la que *pestañea o se ríe pierde*, etc.

Luego de entrar en calor y que la dinámica esté en movimiento, la coordinación propondrá durante la caminata pensar un juego corto, de desafío, que conozcan. Nuevamente a la señal de la coordinación buscarán un nuevo/a compañero/a para desafiar, esta vez realizarán los 2 desafíos (propuestos por cada quien) y se quedarán en pareja para realizar la próxima caminata juntos/as. En la próxima señal buscarán otra pareja para desafiar, decidirán entre ambos/as qué juego van a usar.

NOTA: si eligen juegos que no son grupales, cada dupla debe elegir un representante para desafiar a su contrincante.

Se pueden hacer varias rondas también en duplas y luego, bajo el aviso de la coordinación, quedan constituidos como cuarteto. Cada cuarteto debe elegir, en función de los juegos que circularon y los que se quedaron con ganas de jugar, uno para desafiar a los otros cuartetos presentes.

Para finalizar se propone jugar algún desafío de los que propusieron de manera grupal, ya sea todos/as juntos/as, o mitad del grupo contra la otra mitad.

La coordinación abrirá una ronda para señalar los juegos que conocían y los que no, invitando a pensar sobre cuáles son los juegos de nuestra cultura, de nuestro país o de nuestros países vecinos. De esta forma, queda abierta la propuesta para conocer otros juegos y deportes que existen en otros continentes, empezando un viaje para apropiarnos de los mismos y transformarlos como más nos guste.

Avioncitos de papel

Materiales

hojas de papel y lapicera o similar para escribir

Se propone realizar avioncitos de papel. Se consulta si algún/a participante no sabe realizarlo, se invita a otro/a participante a guiar los pasos en la producción. (También puede ser guiado por la coordinación)



Una vez que los/as participantes ya tienen su avión hecho se van a redistribuir en el espacio, alejándose de los/as demás. La coordinación irá haciendo preguntas y cada participante escribirá la respuesta en el avión de papel. Cuando están todos/as listos/as la coordinación hace una breve cuenta regresiva y se arrojan todos los aviones al aire para que otro/a lo agarre. Cuando todos/as ya tienen de nuevo un avión se realiza la siguiente pregunta.

Esta dinámica nos sirve para preguntar y relevar algunos datos que nos parezcan importantes de una manera lúdica y también anónima, permitiendo que los/as adolescentes puedan escribir con mayor confianza. Proponemos preguntar cosas relacionadas con estos meses que no nos vimos y otras que queramos saber sobre el grupo:

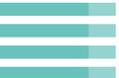
Sugerencias

¿Qué hicieron durante la cuarentena, el ASPO o el DISPO? ¿Descubrieron un pasatiempo nuevo? ¿Qué aprendieron?

¿Qué los enojó? ¿Qué extrañaron? ¿Tuvieron miedo? ¿Qué les gustaría contar sobre estos meses? ¿Qué cosas no quieren volver a hacer? ¿Qué cosas les gustaría hacer?

Una vez terminada la dinámica podemos abrir un espacio para compartir, si alguno/a desea algo de lo que escribió. También se puede abrir a comentar sobre el encuentro y las ganas de que suceda o no en este espacio.

Finalizada la ronda podemos jugar a embocar los avioncitos en algún canasto. La coordinación los guardará para leer después del encuentro.



Desarrollo

La coordinación los/as invita a conocer y jugar al Kotau, juego australiano, del continente Oceanía:



Kotau, mina mieta*

Materiales

soga - lata (o cualquier elemento que los pueda reemplazar)

Mínimo de participantes 5

Los/as participantes se colocan en dos grupos frente a frente de tal forma que entre ellos quede un pasillo de 20 pasos. Cada jugador/a tiene una pelota. Uno/a de los miembros se ata una cuerda a la cintura en cuyo extremo y arrastrando por el suelo se le pone una lata o cualquier objeto que se preste. Su misión es avanzar corriendo por el pasillo mientras los/as demás deben lanzar las pelotas con el objetivo de impactar en la lata. Quien lo haga el primero será el próximo responsable de cruzar el pasillo. Si en vez de una lata se utiliza una caja, el objetivo será embocar pelotas en la caja.

Es característico de los juegos tradicionales del continente jugarse hasta que los/as jugadores/as se cansan, si bien algunos son competitivos —como el que jugamos—, no buscan tener ganadores o perdedores, ni marcar puntos.

Edwards (2009) define los juegos tradicionales indígenas en este territorio como: aquellos que incluyen todos los aspectos de la cultura del juego tradicional y contemporáneo asociados con las culturas aborígenes y comunidades identificables, y que son generalmente aceptados como un reflejo adecuado de su herencia cultural e identidad social.

* Esta información fue parcialmente recuperada de las siguientes páginas:
https://fsm.fandom.com/es/wiki/KOTAU,_MINA_MIETA
http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001344_docu1.pdf



Las tradiciones lúdicas en este continente, según Salter (1967) hablan de costumbres particulares:

- Se jugaba únicamente por la diversión que proporcionaba.
- Raramente se premiaba al ganador, es decir que ganar no era lo más importante.
- Todos los que querían participar podían hacerlo.
- Posiblemente, como consecuencia de lo anterior, los menos hábiles también participaban y disfrutaban de la actividad.
- Las reglas eran fáciles de comprender por todos y dado el carácter del juego, rara vez se necesitaban jueces.
- La competencia existía pero no era lo que predominaba en el juego.
- Por medio del juego se estrechaban las relaciones sociales internas y externas.
- El juego tenía un lugar y una función relevantes en la cultura aborigen. Servía como tregua del trabajo y como un medio por el cual los valores importantes podían ser aprendidos.

Gorri *

Variante originaria del juego anterior. *"Ellos también se proveen de lanzas, y se alinean en fila, cuando el que está en el extremo de arriba hace volar el objeto (corteza de árbol, fruto, etc.) al frente de sus compañeros, cada uno de ellos procura alcanzarlo con su lanza, ejercitando su puntería. El que lanza el disco, lo vuelve a hacer de manera similar para el otro grupo mientras el grupo que hizo los lanzamientos recogen sus lanzas...Hombres y jóvenes juegan por horas continuas a este juego. Para ellos este es un*

* Información parcialmente recuperada de la siguiente página: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001344_docu1.pdf



ejercicio favorito, y por supuesto, en el que sobresalen.” Collins (1798)

La coordinación comparte verbalmente con los/as participantes la variación del juego realizado para abrir el diálogo y la imaginación, y propicia una puesta en común con las siguientes preguntas disparadoras:

¿Piensan que estos grupos ancestrales tenían otro objetivo además del mero placer de jugar? ¿Piensan que podrían buscar aprender algo? ¿Querrían ejercitar alguna habilidad para su vida diaria? ¿Cómo imaginan que sería esa vida diaria? ¿Cuál sería el territorio donde vivían?

Listado de juegos

Materiales

hojas de papel y lapicera o similar para escribir

En primera instancia el grupo se dividirá en parejas y realizará una lista de juegos que conozca. Luego se pueden ir juntando de a parejas o realizar directamente una puesta en común hasta lograr un listado unificado de los juegos que conocen.

Algunas líneas de abordaje para la puesta en común ¿Cuáles les gustan o les gustaba más cuando eran más pequeños/as? ¿Cuáles juegan ahora? ¿Cuáles les gustaría jugar pero... (no saben dónde, con quién, falta material)? ¿Qué tienen en común?

Es importante que la coordinación guarde el listado,
éste se utilizará en el encuentro n°7.

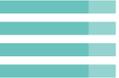


“Cada uno de nosotros, en tanto sujetos sociales, construimos una trayectoria de las prácticas lúdicas desarrolladas a lo largo de nuestra vida, principalmente en la infancia.

La posibilidad de reconstruir y resignificar esta memoria lúdica nos brindará herramientas para el desarrollo de propuestas, considerando que cada sujeto posee una historia, que dará cuenta de su capacidad de despliegue lúdico y por lo tanto la posibilidad de habilitar el juego propio y con otros. El concepto de memoria lúdica refiere al entramado de emociones y recuerdos que se construye a través de las huellas producidas por los momentos de juego vivido, solo o con otros, durante toda la vida, centralmente en la infancia, etapa en la que jugar es la actividad central”.

Centro Lúdico, espacio de juego, capacitación e investigación





Cierre

Mapamundis

Materiales

Afiche, cartulina, papelote y marcador. También se puede imprimir un planisferio o llevar el mapa realizado en cualquier otro soporte plástico.

Realización de un mapamundi (mural / cartulina) donde se irá reflejando el seguimiento de las actividades realizadas a lo largo de los encuentros, completando con los nombres y lugares de procedencia de los distintos juegos realizados y aprehendidos.



El proceso de construcción de un mapa, es un proceso que ayuda a la materialización de la propia conciencia personal, y de la conciencia social hecha cuerpo en ese momento. Es un proceso de escritura, de narración de la propia identidad. Permite exteriorizar símbolos, mitos, memorias colectivas, comunicaciones, discursos y experiencias, de una persona y del pueblo donde habita.*

* Cita extraída del cuadernillo de la Diplomatura en Educación en contextos de vulnerabilidad social - La Salle - UNSAL



Segundo encuentro: explorando rumbos en Asia I

Objetivos

- Que los/as participantes conozcan juegos de Asia y establezcan similitudes y diferencias con juegos que conocen. Que reflexionen acerca de los elementos que componen los juegos y acerca de la posibilidad de modificarlos y transformarlos creando nuevas propuestas lúdicas.

Inicio:

Soy... y estoy haciendo

Ronda de presentación: el primer participante dice su nombre, dice una acción pero realiza otra. Por ejemplo, Soy Amaru (dice su nombre), estoy saltando (dice una acción), y aplaude (realiza otra). De ahí en más, se irán presentando de a uno/a el resto de los/as participantes con una dificultad: tendrán que decir una acción, pero realizar la acción del participante que se presentó previamente. Siguiendo el ejemplo anterior, Soy Martina (dice su nombre), estoy corriendo (dice su acción), y salta (la realiza).

Toquetón (a buscar...)

Los/as participantes se distribuyen por el espacio. La coordinación será la encargada de dar las consignas. El objetivo de cada participante es resolver esa consigna tocando a algún/a compañero/a o algo del espacio.



Posibles consignas: encuentren un dedo gordo de la mano izquierda.
Busquen un pantalón negro.
Es importante que el coordinador proponga las consignas graduando las dificultades de las mismas; por ejemplo: de buscar un calzado a buscar una zapatilla negra con estrellas blancas.

La última consigna será «algo que consideren 'asiático'».

Se abre la pregunta sobre la última consigna (a modo introductorio de los que sigue). ¿qué saben o se imaginan de ese continente? ¿Qué países conocen de allí? ¿Conocen algún deporte chino o japonés?

Desarrollo

La coordinación explica que explorarán dos juegos de Asia, para uno de ellos construirán un objeto, que luego podrán llevarse para seguir jugando. También buscarán similitudes y diferencias con otros juegos y deportes que conocen los/as participantes.

Kemari

Materiales

Pelota

Mínimo de participantes 4

El Kemari es un antiguo juego de pelota de origen chino que toma su versión refinada y actual en Japón desde el siglo VII D.C. En China existía un deporte similar al fútbol conocido como Cuju desde la época de los Reinos Combatientes (476 a. C. - 221 a. C.). El Cuju era un deporte violento, y se practicaba como entrenamiento para el personal militar. Con el paso del tiempo se estableció un reglamento estándar para este juego, y aunque su naturaleza violenta se redujo a medida que su popularidad se extendía del estamento militar a otras clases sociales, conservó su carácter competitivo.

Cuando el juego alcanzó las costas japonesas parecía haber cambiado de



manera bastante radical, a juzgar por la manera en que se juega al Kemari hoy en día.

Según el registro, se jugó un partido de Kemari en Hôkôji, Nara, en el 644 d. C. Entre los jugadores se encontraba el príncipe Nako no Ôe, que se convertiría más tarde en el emperador Tenji. Durante el partido, una de las zapatillas del príncipe voló por los aires en un lance del juego y cayó al suelo. Al verlo otro de los jugadores, Nakatomi no Kamatari (más tarde conocido como Fujiwara), fue a buscar la zapatilla y se la dio al príncipe. Este hecho fue muy importante, ya que desde entonces ambos se hicieron buenos amigos, y juntos derrocaron al poderoso clan Soga al año siguiente. *

Más información disponible en:

<https://www.ancient-origins.es/noticias-general-historia-tradiciones-antiguas/kemari-el-antiguo-f%C3%BAAtbol-japon%C3%A9s-siglo-vii-003440>

Para imaginar cómo se desarrolla este juego podemos pensarlo “como un fútbol cooperativo”. El objetivo consiste en impedir que la pelota toque el suelo durante el máximo tiempo posible utilizando diversas partes del cuerpo, con excepción de las manos.

Según el interés del grupo y la coordinación se propone jugar al fútbol (tradicional) y luego inventar reglas nuevas para ir modificándolo, por ejemplo:

Fútbol de 4 arcos: se ubican cuatro arcos en el patio con dirección a los puntos cardinales, se divide al grupo en cuatro cada equipo es encargado de resguardar su arco y así mismo tratar de anotar un gol, en este juego los pases se realizan con el pie y se necesitan dos pelotas. Variante: se juega con las manos de igual forma, con 3 pelotas.

Fútbol cangrejo: tienen que estar apoyados con los pies y manos, se le pega con cualquiera de las dos.

Fútbol carretilla: en parejas, una persona lleva a la otra por los pies y la otra juega con las manos apoyadas y los pies en el aire. La persona que está abajo le pega con las manos y la que está arriba juega con los pies.

* Esta información fue parcialmente recuperada de la siguiente página: <https://www.ancient-origins.es/noticias-general-historia-tradiciones-antiguas/kemari-el-antiguo-f%C3%BAAtbol-japon%C3%A9s-siglo-vii-003440>



Se propone pensar: ¿Qué tiene que cambiar para que se vuelva otro juego?
¿Cómo se modifican los juegos?

Para continuar, proponemos investigar el “*fútbol callejero*” que es una corriente que surge en el AMBA, a partir de las situaciones de violencia que muchas veces se generaban en torno a este deporte. Esta variedad de fútbol es mixto, no tiene árbitro, por lo que antes de empezar a jugar se pactan las reglas, como por ejemplo desde dónde vale el gol o cuáles son las faltas y las penalizaciones. Además de los goles, se computan los “valores”: respeto, solidaridad y cooperación. Cada uno vale un punto. De modo que al marcador final se llega al cabo de una deliberación en la que participa un mediador y en la que los jugadores evalúan la conducta de compañeros y rivales.

Más información disponible en:

<http://revistauncanio.com.ar/picado/futbol-callejero/>

“Así como la vereda habilita el juego compartido, la calle puede metamorfosearse, convertirse en una gran vereda, perder los valores de hostilidad y peligro. Si la vereda convoca al juego compartido, la calle convoca a la fiesta pública”.

(Calmels, 2001)

También se puede poner en común la información que conozcan sobre el origen del fútbol, buscarlo en el momento con algún dispositivo.

El *Kemari* puede asociarse al fútbol y también al *Jianzi*

Jianzi

(Esta actividad se puede realizar de manera virtual)

Materiales

tela, plumas, cinta adhesiva y/o bandas elásticas y tijera.



Es un deporte nacional chino tradicional en el que los/as jugadores tienen como objetivo mantener un objeto volante en el aire usando sus cuerpos. Lo juegan personas de todas las edades, en instituciones, en el espacio público y también profesionalmente.



Similar a la *Peteca brasileña*, que también se popularizó en nuestro país.

Proponemos construir *petecas* con el grupo (o *Jianzi*, de acuerdo al material disponible).

Pasos:

Con la cinta asegurar las plumas por sus puntas y rodearlas, apretándolas con la tela (un cuadrado de 20 cm. aproximadamente).

Lo que queda colgando de la tela hacerlo un bollo y sujetarlo con más cinta.

Para finalizar, le colocamos otro cuadrado de tela que envuelva todo lo anterior y lo aseguramos con una banda elástica bien apretada (o cinta nuevamente)

Fotos y procedimiento disponible en:

<https://educaconbigbang.com/2016/07/una-peteca-indiaca/>





Cierre

Continuaremos construyendo nuestro mapamundi de juegos incorporando los de este encuentro, teniendo en cuenta que el fútbol es oriundo de Inglaterra.

Para volver a poner el cuerpo en juego y cerrar el encuentro se realizará una **dinámica de impulso grupal**. En ronda y en un primer momento se busca un pulso grupal, marcando los pasos en el lugar o con un chasquido de la mano. Es importante que este pulso no se acelere y quede bastante lento. Cuando eso se logra, empezaremos con los saltos: en ronda y respetando el tiempo del pulso saltarán primero de a uno/a, cuando vuelve a quien inició con la ronda saltarán de a dos y así sucesivamente. Lo importante es que no se corte el pulso grupal y que se puedan ir sumando los/as participantes, saltando al ritmo marcado por el grupo.



Tercer encuentro: sembrando ritmos en África

Objetivos

- Que los/as participantes conozcan algunos aspectos de la cultura africana a través de los juegos, y reflexionen acerca de la competencia, la necesidad de ganar, y el carácter colectivo de la sociedad.

Inicio

Sr. Toque

La consigna es “Si me tocan, nombro. Si me nombran, toco”. Para mantener el ritmo proponemos que sólo se pueda tocar a los/as que están cerca. Como indica la consigna, quien empieza toca a alguien (sin nombrar a nadie), esa persona sin tocar a nadie tiene que nombrar a alguien y así sucesivamente. Se puede complejizar en un segundo momento todos/as caminando.

Desarrollo

En este encuentro conoceremos dos juegos populares de África que rescatan el carácter cooperativo, cíclico y rítmico de la vida.

Obwisana (juego de ritmo)

Material

2 piedras medianas por participante (también se puede hacer con palitos).

Obwisana es una canción infantil tradicional de Ghana. Este canto se realiza a modo de juego grupal en ronda con dos piedritas por participante.

La canción dice: *obwisana sanana, obwisana sa*, y significa “la roca aplastó



mi mano, abuela; la roca aplastó mi mano”. *

Para escuchar la canción se puede buscar en youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=C5PZZINUnME>

El grupo, sentado en ronda, en un primer momento cantará la canción marcando un pulso y la repiten constantemente:

Obwisana sanana, obwisana sa

↓ ↓ ↓ ↓

(Cada 'palito' marca un tiempo del pulso)

Una vez que el ritmo esté establecido tomamos una piedrita, en el primer pulso se la golpea contra el suelo, y en el segundo pulso se la pasa hacia la derecha.

Obwisana sanana, obwisana sa

↓ ↓ ↓ ↓

Golpe pase golpe pase

En un tercer momento se utilizan las dos piedritas:

En el primer pulso se golpean ambas piedras contra el piso. En el segundo se golpea piedra con piedra (mano derecha con izquierda) a la altura del rostro, en el tercero se vuelve a golpear contra el suelo y en el cuarto se pasa solo la piedra que tenemos en la mano derecha hacia la izquierda, cruzando por unos segundos los brazos.

Obwisana sanana, obwisana sa

↓ ↓ ↓ ↓

*Golpe golpe entre golpe paso una piedra
en el piso manos en el piso a la izquierda*

Al finalizar la ronda se puede preguntar si conocen otros juegos de canciones, ritmos, palmas y jugarlos. También reflexionar sobre las

* La traducción de la canción fue recuperada de: <https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=-1254glo-vii-003440>



diferencias y semejanzas entre nuestra cultura y ésta que estamos conociendo, que tiene muy incorporado el cantar, el ritmo y la musicalidad en su vida y en las tareas cotidianas.

¿Qué significa la música para nosotros/as? ¿Qué momentos de nuestra vida acompaña? ¿Qué música escuchamos? ¿Identifican si marcan el ritmo o cantan mientras hacen algo en particular?

Volviendo a pensar en el juego anterior, se lleva el debate hacia otro punto: ¿Se puede disfrutar igual un juego en el que no hay competencia?

Para enriquecer este segundo debate la coordinación podrá leer esta historia:

[...] Mientras caminábamos, una mujer desapareció en el desierto y volvió un poco después con una enorme hoja de un intenso verde, que tenía medio metro de ancho aproximadamente. Yo no vi planta alguna por los alrededores de la que pudiera proceder aquella hoja, nueva y sana. Todo lo que nos rodeaba era pardo, seco y quebradizo. Nadie preguntó de dónde la había sacado. La mujer se llamaba Portadora de la Felicidad; su talento en la vida consistía en organizar juegos. Esa noche iba a encargarse de las actividades participativas y dijo que jugaríamos al juego de la creación.

Tropezamos con un hormiguero de grandes hormigas, probablemente de dos centímetros y medio de longitud, con un extraño centro dilatado. “¡Te va a encantar su sabor!”, me dijeron. Las criaturas iban a ser honradas como parte de nuestra comida...

...Esa noche, Mujer de los Juegos, partió la hoja en pedazos. No los contó en el sentido convencional que nosotros le damos a la palabra, pero utilizó su propio método para que todos recibiéramos nuestro trozo. Mientras ella trajo la hoja, nosotros hacíamos música y cantábamos. Después empezó el juego.

La primera pieza se depositó sobre la arena, mientras proseguían los cánticos. A ésta le siguieron otras hasta que paró la música. Observamos entonces el dibujo formado como un rompecabezas. A medida que se colocaban más piezas sobre la arena, comprendí que las reglas permitían mover cualquier pieza si uno creía que la suya encajaba mejor en otro sitio. No había turnos específicos. En realidad se trataba de un juego colectivo



sin afán competitivo. Pronto se completó la parte superior de la hoja, que recuperó su forma original. En ese momento nos felicitamos todos mutuamente, nos estrechamos las manos, nos abrazamos y nos pusimos a dar vueltas. Todos habían participado en el juego, que aún estaba a medias. Nos concentramos de nuevo en completar la tarea. Yo me acerqué al rompecabezas y coloqué mi pieza. Después me acerqué de nuevo, pero no distinguí cuál era la mía, así que volví y me senté. Outa me leyó el pensamiento y dijo: "No pasa nada. Sólo parece que los trozos de hojas están separados, igual que las personas parecen separadas, pero todos somos uno. Por eso es el juego de la creación."

Según esta tribu, la vida y la vivencia se mueven, avanzan y cambian. Me hablaron del tiempo en que se vive y del tiempo en que no se vive... A continuación charlamos sobre juegos y deportes. Les conté que en Estados Unidos nos interesan mucho los acontecimientos deportivos, y que de hecho les pagamos mucho más a los jugadores de baloncesto que a los maestros. Me ofrecí a mostrarles uno de nuestros juegos y sugerí que nos colocáramos todos en línea y que corriéramos lo más deprisa posible. El más rápido sería el ganador. Ellos me miraron atentamente con sus ojos, y luego se miraron entre sí. Por fin alguien dijo: "Pero si gana una persona, todos los demás tendrán que perder. ¿Eso es divertido? Los juegos son para divertirse. ¿Para qué someter a una persona a semejante experiencia y tratar de convencerla luego de que en realidad ha ganado? Esa costumbre es difícil de entender. ¿Funciona con tu gente?..."

Marlo Morgan en "Las voces del desierto"

Awale, juego de siembra*

(Este juego se puede realizar de manera virtual)



* Esta información fue parcialmente recuperada de: <https://aprendiendomatematicas.com/el-primer-juego-de-mesa-de-la-historia-el-awale/>



Material

tablero con doce agujeros/casilleros (se puede dibujar en una hoja o con tiza) semillas - papelitos o algún elemento para usar de fichas.

El *awalé* es un juego de origen africano que, según algunas fuentes, se puede considerar como el primer juego de mesa de la historia. Lo que no se puede discutir es que es un juego milenario. En África encontramos cientos de variantes que se suelen agrupar bajo el nombre de *mancala* (mover) o *kalaha*.

En el *awalé* y en la mayoría de los *mancala*, las reglas para empezar a jugar son muy sencillas y se pueden aprender en pocos minutos. Pasados esos minutos empieza la diversión. Esta simplicidad en las reglas lo hace apto para todas las edades (los/as niños/as lo juegan a partir de los 5 o 6 años y para toda la vida).



En este juego hay que contar, discernir qué estrategia utilizar y pensar en colectivo porque, además de buscar ganar, hay que estar atento a que el contrincante «no pierda».

El *awalé* se basa en:

Las partidas se desarrollan en 2 fases: sembrar y cosechar.

Se juega sobre un tablero con doce agujeros, 6 por cada jugador/a. Los agujeros son donde se siembra y donde se cosecha.



Las fichas (normalmente semillas) son todas iguales y no pertenecen a ningún/a jugador/a. Se aplica el principio «Las semillas son de quien las necesita. Quién mejor siembra, mejor cosechará».

En el awalé hay 2 normas sagradas:

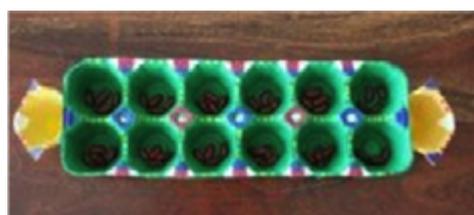
«No se puede eliminar al adversario». Se entiende que cuando se destruye al adversario, también se destruye la tierra que él cultiva. Quien lo hiciera por error, perdería la partida. Se aplica el principio “Quien destruye la tierra donde cosecha, no podrá cosechar nunca más”.

«No se puede dejar pasar hambre al adversario». Esto significa que si nuestro rival se queda sin semillas debemos ceder parte de las nuestras para que pueda seguir jugando.

A pesar de la simplicidad de los *mancalas*, hay que tener presente que es un juego de matices.

En cada nueva partida se descubren nuevas jugadas. Siempre se puede aprender más.

Otra propuesta es que pueden realizar su propio awalé por ejemplo, con hueveras de cartón.



Reglamento del awale disponible en:
<http://www.sapm.es/ijema/ReglasAuale.pdf>

Otra forma de jugar al awale disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=7zJLNDeZKhs>

Además de la siembra, actividad humana esencial, representada en este último juego. ¿Qué representaciones de la vida pueden recordar o



encontrar como parte de algún juego de mesa?
Por ejemplo: caballos, reinas, peones en el ajedrez.

La naturaleza, la cacería, los roles y las situaciones de la vida, entre otros, son aspectos, recortes y fragmentos de una cultura que se transmiten y son preservados en los juegos de mesa.

Cierre

¿Qué juegos de tablero conocen que se transformaron en juegos corporales y viceversa?

Podemos invitar a jugar un ta-te-ti con el cuerpo, para cerrar el encuentro.

Ta-te-ti humano

Materiales

aros - conos - tizas (cualquier elemento que pueda delimitar el espacio como tablero)

Hay dos versiones del ta-te-ti humano: ambas se juegan de a dos equipos, para lo cual se delimita un tablero de tamaño humano en el piso con sus 9 casilleros.

Para la primera versión 3 participantes de cada equipo darán vueltas al tablero hasta que la coordinación haga una señal sonora. En ese momento deberán ingresar en el tablero e intentar ubicarse en línea con sus demás compañeros/as. Si un casillero tiene a otro jugador/a en su interior otro no puede ingresar, el equipo que logre ponerse en línea con una mano en alto antes que su adversario, ganará un punto.

Para la segunda versión tendremos piezas esparcidas en una zona con dos colores o símbolos (como círculo y cruz) y a los/as jugadores/as de los 2 equipos ordenados en filas. A la señal de la coordinación, los/as primeros/as jugadores/as de cada fila deberán correr a buscar una pieza de su equipo y ubicarla en el tablero, recién cuando vuelve y le choca la mano



al compañero/a que sigue (o similar) puede salir el segundo/a. A partir de este jugador/a cada participante tiene 2 opciones: buscar una pieza nueva (si todavía hay) y colocarla en el tablero, o cambiar la ubicación de alguna pieza que ya está colocada, re ubicándola en otro casillero.



“El ajedrez y la rayuela...cuando se refiere al primero, los seres humanos son las piezas de juego –un alfil, un caballo, un rey– apresados en los estrechos límites de un casillero, digitados desde arriba o desde afuera, atrapados en una red de relaciones preestablecidas, ordenados jerárquicamente y sometidos a rigurosas reglas de juego que no han elegido y responden a una razón ordenadora e inflexible. En la rayuela, en cambio, el hombre asume la condición de jugador...”

(Scheines, 1981)



Cuarto encuentro: armando equipos en Europa

Objetivos

- Que los/as participantes atravesen experiencias deportivas no convencionales, como los “deportes alternativos”.

Inicio

Ronda del tacto ¿cómo estoy?

En esta oportunidad se indicará que los participantes se pongan en ronda y luego cierren los ojos. Cada participante se presentará respondiendo con una palabra a la pregunta ¿cómo estoy? Tienen que estar atentos al sonido de quien tienen al lado para saber cuándo les toca su turno. En el segundo momento, se les entregará un objeto que tienen que descubrir qué es por medio del tacto. Al finalizar el recorrido del objeto por toda la ronda, la coordinación lo oculta y ya con los ojos abiertos, cada uno arriesga qué objeto era.

Desarrollo

Pelotas sensoriales

Materiales

papel o tela, trapos, cintas de papel, pegamento, cascabeles u objetos sonoros.

Se invita a armar rápidamente dos equipos, para realizar algún deporte, sin mencionar cuál. Si no lo logran, la coordinación puede optar por armarlos agrupando deliberadamente en el mismo equipo a quienes considere con “mejores aptitudes deportivas” juntos/as. Cada equipo tendrá la tarea de armar 1 pelota sonora cada 2 participantes.



Mientras realizan esa tarea, deberán pensar por qué armaron los equipos así.

¿Qué consideran que son los deportes? ¿Qué deportes conocen? ¿Alguno de esos deportes es un deporte alternativo? ¿Conocen la expresión “deportes alternativos”? ¿Qué diferencias creen que hay entre los tradicionales y los alternativos?

Una vez realizadas las pelotas sonoras se les propone explorar el material en parejas. Consignas posibles: uno/a cierra los ojos y la otra persona intenta guiarlo/a por medio del sonido de la pelota, realizando un breve recorrido. Ambos/as sentados/as, enfrentados/as y con los ojos cerrados, intentar realizar pases a nivel del suelo. Ir variando la distancia entre las parejas aumentando el desafío.

Luego volvemos a la conformación inicial de los dos equipos. Cada equipo se pone en ronda, todos los/as participantes con los ojos cerrados pasarán la pelota hacia la izquierda hasta lograr que la pelota llegue al que inició el pase sin caerse. En una segunda instancia, se sumará que cada participante tiene que realizar un auto pase (tirar la pelota hacia arriba y volver a agarrarla) antes de pasarla hacia la derecha.

Recuperaremos brevemente ¿cómo se sintieron privados/as del sentido de la vista? ¿Qué tuvieron que tener en cuenta para lograr el auto pase? ¿y para los pases en ronda, o en parejas?

Los/as invitamos a continuación a jugar un deporte alternativo, en este caso, privados/as del sentido de la vista. Es importante en este encuentro insistir con la invitación a cerrar los ojos o vendarlos, que esta acción no sea una obligación, se puede sugerir arrancar entrecerrándolos hasta lograr vencer el miedo/inseguridad de quedar a “oscuras”.

Torball

Materiales

sogas - cascabeles - pelota sonora

Mínimo de participantes 6

El Torball es un juego de pelota desarrollado en la década de 1970 para las personas ciegas y disminuidas visuales en Europa central. La disciplina llegó a nuestro país a comienzos de la década del '90, y en la actualidad se ha



convertido en el deporte más practicado por los discapacitados visuales. *
Se arman dos equipos, de los cuales 3 personas están en la cancha y el resto ayuda desde afuera. El campo de juego está dividido en dos, con un elástico con cascabeles en el medio, a unos 30 cm del piso. Toda la línea de fondo, es también la línea de gol.

La pelota tiene adentro cascabeles.

Los/as participantes están arrodillados en una parte de su cancha (siempre en el mismo lugar), con los ojos tapados. Cada equipo deberá defender su línea de gol y tratar de hacer goles en el campo contrario. Para saber dónde está la pelota, deberán escuchar sus cascabeles. El resto del equipo podrá ayudar a su equipo, dando indicaciones u orientando a sus jugadores/as.

Si suenan los cascabeles del elástico, significa que la pelota se ha levantado del piso y eso implica que saca el equipo contrario.

Cerramos el juego con una ronda donde los/as participantes puedan compartir sus percepciones. Preguntas disparadoras: ¿Descubrimos nuevas habilidades en nuestros cuerpos? ¿algo nos dió miedo? Aun habiendo tenido miedo ¿pudieron disfrutarlo? Además del sonido de la pelota ¿encontraron otras formas de guiarse?

Nuevas miradas en la educación física plantean una concepción de cuerpo-sujeto y una educación del movimiento, en contraposición a las teorías mecanicistas y biologicistas en las que se educa para el movimiento. Las nuevas formas de ver el cuerpo y el movimiento traspasan la visión orgánica y se logra una mirada integral y compleja del ser humano que tiene asiento en los conceptos de corporeidad.

"Cuerpo" se define como una realidad objetiva que, a la manera de un objeto, posee una forma definida. Diversos modelos teóricos señalan que no tiene historia o historicidad (a diferencia de la corporalidad), bastándole sólo la espacialidad.

La corporeidad es, para Merleau-Ponty, fruto de la

* Esta información fue parcialmente recuperada de: <http://www.fadeciegos.com/torball.php>



experiencia propia y se construye a través de la apertura sensible del cuerpo al mundo y a los otros.

El cuerpo es una construcción social que se transforma a través de la educación cuando aparece el concepto de corporeidad que hace volver la mirada sobre la relación cuerpo-sujeto-cultura. El equipo de investigación Kontraste de la Universidad del Cauca asume la corporeidad como “proyecto de humanización a través de la acción” *

Se les propone armar nuevamente dos equipos (diferentes a los anteriores) para jugar un segundo deporte alternativo: el ringosport.

Ringosport

Materiales

ringo / aro mediano

Mínimo de participantes 6

A finales de los años '50 (1959), el capitán del equipo polaco de esgrima, Włodzimierz Strzyżewski, buscando alternativas a la preparación física habitual y evitando los fríos inviernos de Polonia, inventó un juego para mantenerse en forma que además ayudara a desarrollar la agilidad, coordinación y rapidez que tan importantes son en la esgrima. El *Ringo* nació en un principio como elemento (un aro de goma de unos 20-25 cm de diámetro) para mantener la condición física y tomando las características del elemento, luego se convirtió en un deporte titulado por Ricardo Acuña (Educador de Chubut, Argentina) como *Ringosport*. **

Esta adaptación, que toma su base del “*Ultimate Frisbee*” llamada *Ringosport* está disponible para visualizar en Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=SSypgD20RmQ&feature=youtu.be>

Es un deporte de NO-CONTACTO jugado por dos (2) equipos de cinco (5) personas (dentro de cancha) cada uno. El objetivo del juego es anotar puntos. Un punto es anotado cuando un jugador atrapa cualquier pase legal en la zona de anotación

* González Correa, A. M. & Gonzalez Correa C.H. Tesis “Educación física desde la corporeidad y la motricidad”, 2010. <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>

** Información parcialmente recopilada de: <http://www.ieslaasuncion.org/departamento/documentos/apuntes/232.pdf>



que ese jugador está atacando. Los jugadores no tienen permitido correr mientras sostienen el ringo, solo pueden pivotar (girar en el lugar). El ringo es movido únicamente mediante pases, a otros/as jugadores/as, estos pases no pueden ser sobre el hombro, es decir siempre a la altura del torso o hacia abajo. El ringo puede ser pasado en cualquier dirección. Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, tirado o hace contacto con una de las áreas fuera del terreno de juego, hay un cambio de posesión, es decir al equipo contrario le toca iniciar el movimiento.

Los deportes alternativos no se encuentran mayormente extendidos en la sociedad y, por tanto, no son conocidos por todo el mundo. Cuentan con un gran valor cultural, en su mayoría provienen de prácticas lúdicas muy antiguas. Mantienen el nivel de competencia y la mayoría de ellos se juega también a nivel profesional pero se priorizan otras cuestiones, como por ejemplo el poco contacto físico (lo cual favorece que se pueda jugar mixto y con gran variedad de edades) o la necesidad de que haya pases (incitando a la cooperación y no a la noción de un/a "goleador/a"), entre otras cosas.

Algunos autores (Virosta, 1994; Arráez, 1995; Barbero, 2000) encuentran una serie de ventajas en estos juegos que justifican su utilización en las clases de Educación Física. Estas ventajas pueden ser:

Facilidad para adaptar las condiciones del juego (espacio, tiempo, materiales) las normas y reglas.

Libertad para adecuar las reglas al nivel de los participantes.

Los grupos presentan un nivel inicial más homogéneo respecto a los juegos deportivos.

Facilidad para aprender las habilidades básicas para iniciar el juego.

Se puede favorecer una práctica mixta en función del género y posiblemente coeducativa.

Se puede controlar la intensidad física individual priorizando el esfuerzo cooperativo antes que la competición.

Los materiales son diferentes a los convencionales, suelen ser económicos y si no es posible adquirirlos se pueden construir de forma casera. Esta última vía va a favorecer el desarrollo de la creatividad y la valoración del reciclaje y reutilización de materiales para conservar el medio ambiente.



A modo de recomendación para la coordinación se puede buscar “*El duni*” como otro deporte alternativo que presenta reglas con valores universales interesantes para relexionar, disponible en:

<http://deportesmasalternativos.blogspot.com/2011/04/duni.html>

Puesta en común

¿Cómo se sintieron jugando al Ringo? ¿Sintieron desventajas o ventajas por sus condiciones de género? ¿Resultaron difíciles o sencillas las reglas? ¿Con qué otros elementos podríamos hacer un ringo? ¿En qué características de sus compañeros/as pensaron para hacer grupos al comienzo? ¿En el segundo momento cambiaron?

Cierre

Mapamundi

Incorporamos los juegos de este encuentro y también los del anterior a nuestro mapa.



Quinto encuentro: reflejos culturales en Asia II

Objetivos

- Que los/as participantes reflexionen sobre la relación entre juego y cultura. Y exploren acerca de los deportes alternativos que se juegan profesionalmente en el país.

Inicio

No me toques la espalda

Un jugador o jugadora sale de la ronda, el resto están tomados de las manos o de los hombros en ronda. La coordinación dice un nombre de un jugador/a y el o la que está afuera tiene que intentar tocarle la espalda, para evitarlo el grupo en ronda debe ir girando hacia los lados, sin soltar el agarre. Si el jugador/a logra tocar la espalda del compañero/a asignado/a se incorpora a la ronda y otro jugador/a sale para empezar de nuevo el juego.

Este juego tiene una versión Italiana llamada "Alla fruta", donde los/as participantes eligen una fruta sin decirla en voz alta y quien está por fuera de la ronda va nombrando hasta que alguno/a dice "soy yo" y comienza la persecución.

Desarrollo

Tangut*

Mínimo de participantes 8

El *Tangut* es un juego en equipos oriundo de la India, país en el cual

* Información recopilada de la ficha de juego "mundoaulajuego" disponible en: <https://docs.google.com/document/d/0B2mpc3UcRXsTdZlPdVdGUEZoaEU/edit>



se valora y se procura una relación de armonía entre las personas y la naturaleza.

En el juego se representa una colmena de abejas, la reina y el o la apicultora.

Se juega en dos equipos. Uno dentro de una cancha mediana, delimitada previamente y que simula ser la colmena, el otro por fuera. El equipo que está adentro representa a las abejas. Debe elegir una "reina". El equipo que está afuera representan a los/as apicultores/as. De a un integrante ingresarán para intentar tocar a la reina o cualquier abeja, si lo logra y no lo atrapan saliendo de la cancha gana un punto, si toca a la reina gana el partido. La forma de atrapar al jugador y descalificarlo es encerrándolo, el equipo de abejas tendrá que pensar su estrategia de defensa (por ejemplo contra un borde de la cancha, entre los brazos de 2 o más jugadores o haciendo un círculo alrededor).

El juego original propone que quien entra como apicultor/a use un papel de diario para tocar las abejas.

Luego de que ambos equipos pasen por los 2 roles, la coordinación invita a los/as participantes a pensar otros juegos similares que conozcan y a buscar las diferencias. También se les podrá preguntar si conocen la historia o el origen de los juegos que nombran.

El *Tangut* se puede asociar con las manchas o juegos de persecución, tan características y popularizadas. Invitamos a nombrar cuáles conocen, cuáles les gustan o les gustan más, cuales hace mucho no juegan, y se puede jugar a alguna; por ejemplo:

Condor y nidos: Se marcan bases 2, 3 o 4, de acuerdo a la cantidad de participantes en el espacio; esos serán los nidos. La mancha —el cóndor— se ubica en el centro del espacio, cuando aplaude todos/as los/as participantes deben cambiar de nido, si los toca se transforman en mancha también.

Mancha pavada: Cuando te manchan, te tenés que quedar haciendo una pavada en el lugar (movimiento + sonido). Para salvarte, tiene que venir alguien, colocarse enfrente tuyo e imitarte



durante 3 segundos.

Kabadi

Todos/as en algún momento jugamos una mancha, correr e intentar “tocar” o “manchar” a alguien es un juego que tiene sus orígenes en el mundo antiguo, en la India, donde el *Kabbaddi* se juega hace más de 4.000 años. La palabra significa “canto” y se dice que surgió como un pasatiempo de las áreas rurales en India. Hoy en día se juega a nivel mundial, incluso es el deporte nacional en países como Pakistán, Bangladesh y todo el Sudeste Asiático.

La forma de juego es similar al Tangut que jugamos antes, solo que en vez de ser encerrado el jugador o jugadora que ingresa puede ser “atrapado/a” “derribado/a” y detenido/a corporalmente. La particularidad de este juego es que este mismo jugador/a, durante la fase de ataque de 30 segundos, no puede respirar, por lo que debe cantar “kabaddi, kabaddi, kabaddi” sin interrupciones. En tanto, los jueces tienen el aval de eliminarlo si el canto se interrumpe.

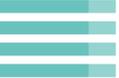
Este deporte se practica hoy en día en varias zonas del país y se compite a nivel profesional.

Como orientación, se sugiere que la coordinación visite el siguiente sitio: <https://aadeporte.com.ar/2020/08/02/kabaddi-el-juego-milenario-donde-no-se-puede-respirar/>

Proponemos que los/as adolescentes participantes busquen información al respecto y también puedan investigar qué otros deportes, llamados “alternativos”, se juegan profesionalmente en el país, utilizando dispositivos móviles.

Para ir cerrando el encuentro proponemos pensar cómo el juego toma y refleja la cultura, ya sea a través de una narrativa, simulando una historia o un rol como en el caso del Tangut y las abejas o un modo de percibir y estar en el mundo, como trabajamos en otros encuentros, por ejemplo en África y Oceanía, la incompreensión de un/a único/a ganador/a.





Cierre

Continuaremos construyendo nuestro mapamundi de juegos incorporando los de este encuentro.

Sentada cooperativa

Todos/as los/as participantes se ubican formando un círculo parados uno/a detrás del/la otro/a, deben ponerse muy juntos/as con las manos en la cintura del que tienen adelante. Cuando comienza la música empieza a girar la ronda, cuando se detiene la música deberán sentarse en la falda del/la compañero/a que tiene detrás manteniendo el equilibrio. El grupo completo deberá GANARLE a la gravedad.



Sexto encuentro: indagando(nos) en América

Objetivos

- Que los/as participantes investiguen diferentes juegos de todo el continente y puedan pensar la relación del norte al sur, similitudes diferencias, y poner en juego algo de “lo propio”..

Inicio

Goles de escobas

Materiales

2 escobas - 1 pelota

Mínimo de participantes 4

Se delimita un espacio mediano, incluso puede ser pequeño, y en 2 laterales opuestos se coloca una silla o alguna marca que haga de arco (poco espacio para meter el gol) y una escoba. Los/as participantes se dividen en 2 equipos y se ubican en filas enfrentadas, cada una en un lateral opuesto del campo, de los que no tienen arcos. Numeramos a los/as participantes empezando por el número 1 en una fila, y por el último número en la otra, de manera que el número 1 de una fila quede enfrentado/a con el último número de la otra fila. Es importante que cada persona recuerde su número.

Se coloca la pelota en el centro del campo y la coordinación dirá un número. Quienes tengan asignado ese número deberán correr a buscar la escoba e intentar con la misma llevar la pelota al arco. Una vez anotado el gol los/as jugadores/as regresan a su sitio las escobas y pelotas, vuelven a sus filas y se comienza con un nuevo número. Si la pelota sale de la cancha se pierde la ronda y nadie anota punto. Si alguien a quien no le corresponde interviene, se cobra penal a favor del equipo contrario.





Se puede asignar un arco a cada equipo o dejarlo liberado de acuerdo a la complejidad que se quiera tener en el juego.

Desarrollo

En subgrupos (parejas o tríos) proponemos utilizar dispositivos con acceso a internet para investigar juegos del continente Americano. La idea es compartir lo que se descubra y jugar (si es posible) con el resto del grupo.

Sugerencias para la búsqueda en grupos:

En primera instancia realizar una búsqueda amplia, para ver que juegos aparecen. También se puede buscar información específica de algún país que les resulte interesante.

Elegir, de toda la información relevada, algún juego que no conozcan previamente y les gustaría jugar.

Si pueden encuentren el origen, su historia.

¿Se juega profesionalmente en algún lado? ¿y en nuestro país?

Sugerencias para la búsqueda:

El pato - La herradura - Barú - El palín - Linao - güa o choya - maiz al hoyo - Bote pateado - el puluc - ultimate Frisbee - Disk golf

Se darán aproximadamente 30 minutos para la investigación y luego se realizará la puesta en común. Reflexionaremos acerca de las búsquedas, las diferencias y similitudes dentro del continente:

¿Qué es similar, o qué se comparte? ¿Qué es propio de cada país?

Proponemos experimentar los juegos que sean posibles, según los materiales que tengamos a disposición.



Barú*

Materiales

pelota de rugby, fútbol americano o similar.

Mínimo de participantes 6

El *Barú* nace a principios del año 2013 en las Clases de Educación Física del Profesor Pablo Vázquez en Capital Federal (Buenos Aires, Argentina).

El puntapié inicial llegó consiguiendo una pelota de fútbol americano de tamaño mini, lo que ya era una novedad en cuanto al material.

Con esa pelota se armó un juego básico que tomaba elementos del rugby y del fútbol americano, sin que hubiese contacto corporal brusco. Dicho juego tenía como primera intención ser una entrada en calor donde todos los/as estudiantes estén incluidos/as y pudieran jugarlo fácilmente.

Con el correr del tiempo y el entusiasmo de los/as mismos/as, la actividad fue creciendo y ganando cada vez más espacio. Durante ese año profesor y estudiantes fueron creando y modificando reglas una y otra vez, probando tipos de pases, marcación, formas de hacer los puntos, penales, sanciones, etc. El resultado de ese proceso fue el origen o el nacimiento del deporte Barú.

Cabe mencionar también que se creó la pelota alternativa llamada "Reggae" realizada con materiales reciclables.

Este juego es similar al rugby o fútbol americano pero sin contacto corporal. El objetivo es apoyar la pelota en la zona de gol contraria. Para esto el jugador o jugadora debe recibir un pase dentro de la zona de anotación, es decir no se puede ingresar con la pelota sino que un jugador del equipo debe recibirla. La cancha es grande y tiene dos franjas en sus extremos opuestos delimitadas como zona de gol (como en el fútbol americano o ringosport).

El/la jugador/a que tiene la pelota puede moverse por el campo hasta ser tocado/a por la mano de algún contrario (estilo mancha). En ese momento tiene un máximo de 2 pasos y 7 segundos para pasar la pelota.

* Esta información fue parcialmente relevada de la liga deportiva de Barú, disponible en: <https://www.facebook.com/barudeportealternativo/>



Ultimate Frisbee *

Materiales

discos / frisbees.

Mínimo de participantes 6

El *Ultimate Frisbee* es un deporte creado en 1968 en Estados Unidos por estudiantes universitarios, hoy es jugado en más de 69 países por millones de personas. Se caracteriza por ser un deporte autoarbitrado, de no contacto, mixto e inclusivo que se juega con un disco (o Frisbee).

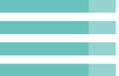
Todos los jugadores son responsables de administrar y adherirse a las reglas. El Ultimate depende del espíritu de juego que sitúa sobre cada jugador la responsabilidad del juego limpio y justo. Se confía en que ningún jugador incumplirá las reglas intencionalmente, por lo cual no hay penalidades severas para las infracciones cometidas. En cambio, sí existe un método para reanudar el juego de manera que se simule lo que probablemente habría ocurrido si no hubiese existido tal infracción.

Se fomenta la competencia de alto nivel, pero sin sacrificar el respeto mutuo entre jugadores, la adhesión a las reglas del juego, ni el simple hecho de disfrutar del mismo.

La dinámica es similar al *Baru*, la cancha es la misma y el objetivo de cada equipo es anotar un gol teniendo a uno/a de sus jugadores atrapando un pase dentro de la zona de gol contraria. Los/as jugadores/as no pueden correr con el disco, por lo que sólo podrán girar en el lugar y lanzarlo en cualquier dirección. Cada vez que un pase no sea completado (se caiga, sea interceptado por un jugador del otro equipo, caiga fuera de los límites de la cancha o el lanzador mantenga la posesión por más de 10 segundos) ocurre un cambio de posesión "turnover" y el otro equipo podrá tomar el disco para anotar en la zona de gol opuesta, esta dinámica hace que sea un deporte muy rápido y con mucho desgaste físico, además de explosivo por no haber contacto, por lo que los cambios entre jugadores de un mismo equipo son infinitos, pero deben realizarse al finalizar el punto en juego.

* Esta información fue parcialmente relevada de <https://ultimateargentina.com.ar/deportes-con-disco/ultimate-frisbee/>





Cierre

Continuaremos construyendo nuestro mapamundi de juegos incorporando los de este encuentro y **recuperando también los del anterior**.

Recuperando el inicio del proyecto proponemos un espacio de cierre con juegos populares de nuestro país (según los materiales disponibles) cómo canicas, balero, cartas, tejo, bochas, palo enjabonado, herradura, payana, elástico, entre otras opciones.



Séptimo encuentro: un nuevo juego al mundo

Objetivos

- Que los/as participantes recuperen lo experimentado en los encuentros anteriores y puedan realizar sus propias creaciones lúdicas.

Inicio

Se recupera el mapa que se viene construyendo a lo largo de los encuentros y el listado de juegos que se realizó durante el primero. Se invita a dialogar sobre los juegos que más les gustaron o les gustan y los materiales que necesitan para ser realizados. La coordinación explica el objetivo del encuentro y se propone intercambiar también acerca de los tipos de juegos: si les interesa crear un juego de mesa o corporal, para pocos/as jugadores o muchos/as, cooperativo o de competencia, etc.

Desarrollo

Los juegos se crean, se re-crean, se transforman y las posibilidades son inagotables. Con creatividad y algunos recursos todos/as podemos inventar juegos divertidos, interesantes y posibles de realizar en diferentes contextos.

Combinando juegos

Para esta primera ronda de inventos se propone en parejas o tríos pensar dos juegos que les gusten, muy diferentes, y buscar la forma de combinarlos en un nuevo juego.

Por ejemplo: ¿qué pasaría si fusionamos el ajedrez con la mancha? ¿Cuál podría ser el objetivo de este nuevo juego? ¿Habría tablero? ¿Cómo se mueven las personas o fichas?



Podríamos explorar una versión de este nuevo juego donde el campo de juego tenga casilleros, dos equipos se enfrenten y tengan que dividir ciertos roles en cada equipo: Reina - caballo - alfil - peones. Cada persona que asume un rol se mueve por los casilleros del campo como la figura de ajedrez y gana quien logra tocar a la reina del otro equipo.

La coordinación acompaña motorizando las ideas de los grupos y poniendo el material a disposición. En un primer momento se pueden diseñar en papel los juegos para luego armar el espacio para su ejecución.

El tiempo de creación, de pensar, escribir y experimentar (antes de presentar sus juegos al resto del grupo) constituye una interesante experiencia de elaboración colectiva.

Jugar una y otra vez para mostrar los resultados y para “poner a prueba” lo inventado es tan necesario como divertido. Esta instancia requiere explicar y coordinar el momento y permite advertir la necesidad de cambiar lo que no resulta viable.

Inventando desde el material

En esta segunda ronda se motorizan las invenciones desde el material. Para esto, la coordinación puede entregar las consignas junto con los diferentes materiales necesarios en subgrupos, o poner un listado y que los/as participantes elijan; por ejemplo:

- Un juego de dos equipos, con una soga y dos pelotas.
- Un juego con una pelota sonora y 8 aros.
- Un juego sin equipos, con baldes y palos de escoba.
- Un juego de cuatro equipos, con pelotas de tenis y palos de escoba.
- Un juego con zapatillas, ojotas y dos baldes.
- Un juego en parejas con sogas y palos de escoba.



- Un juego de a tríos, con botellas de plástico y cintas de papel crep.
- Un juego que incluya una ronda con gente adentro y afuera, con aros y palos de escoba.

Para explorar otros resultados puede darse a diferentes subgrupos los mismos materiales y diferentes consignas, u otras combinaciones posibles.

En todos los casos, es importante señalar o analizar a posteriori la necesidad de crear reglas pensando los objetivos del juego, los espacios necesarios (o disponibles en sus comunidades) y las edades de los destinatarios.

Una vez más: compartiremos las producciones y realizaremos las propuestas y haremos las modificaciones necesarias.

Cierre

Finalizado el momento de experimentación, daremos un momento para que puedan registrar los nuevos juegos. Es importante que puedan darles un nombre y comentar si el juego surgió de alguna situación particular. La coordinación podrá invitar a intercambiar en torno de si el juego cuenta o transmite algo propio de nuestro entorno y nuestra cultura; si hay algo que los/as participantes quieran contar o mostrar acerca de quiénes son y de su contexto a través de los mismos.

Siendo el último encuentro del proyecto proponemos abrir el espacio de la palabra para que los/as participantes puedan compartir cómo lo vivieron, qué les gustó, qué no, si se quedan con ganas de algo o lo que desee la coordinación preguntar al respecto.

Para motorizar este momento se pueden poner recipientes o carteleras con títulos como por ejemplo: "me dan ganas de seguir jugando a..." "Lo mejor de estos encuentros fue.."; y cada participante escribe (puede ser en forma anónima) en los ítems que desee. Luego se leen y se comentan grupalmente los aportes hechos por todos/as.



Y a modo de despedida, tal vez: una frase:
explorando, etc.

“El mundo del jugador es pura apariencia donde los detalles son tan importantes como los rasgos sobresalientes. El que juega, juega con detalles, no desdeña la complejidad de las cosas”.

(Oscar Wilde)





Se sugiere a la coordinación la posibilidad de organizar con el grupo un evento para compartir lo transitado durante el proyecto con quienes se decida invitar y quienes deseen asistir: familias, amigos/as, comunidad, institución. Si los tiempos disponibles y las condiciones existentes lo permiten, será interesante planificar un encuentro de juegos y deportes, incluyendo las producciones de los/as participantes, previendo lo necesario para que sean ellos/as quienes coordinen las actividades que se lleven a cabo.



Otras actividades

1. Cuerpos y miradas

En el marco de la Educación Sexual Integral como un derecho, propiciaremos un espacio de juego, de diálogo y de reflexión en torno de los cuerpos, los estereotipos, las identidades y las sexualidades diversas.

Es importante autorizar la curiosidad, el respeto y la libre escucha sin emitir juicios de valor, dando paso a la posibilidad de advertir y cuestionar estereotipos y otros sesgos que limitan las libertades.

Objetivo

Que los/as participantes puedan reflexionar sobre la mirada, propia y ajena en la construcción de la subjetividad, construcción de estereotipos y mandatos.

Inicio

Caminata con características

Cada participante tendrá pegado en la espalda una característica de una persona: ciegx, altx, musculosx, gordx, bebé, etc.

Los/as participantes van a caminar por el espacio, y a relacionarse entre sí a partir de las características que tengan pegadas. La idea es que cada persona adivine cuál es su característica en función de cómo es tratada.

Realizaremos una puesta en común para ver si adivinaron sus características y también cómo se sintieron tratados y qué piensan al respecto

Desarrollo

Se distribuirán por el espacio algunas publicidades (recortes de revistas, diarios, impresiones de internet o similar) donde aparezcan varones y mujeres. Se les propondrá a los chicos y



chicas que, empezando por el aspecto físico, describan cómo son esos personajes: ¿qué muestran y qué dicen las imágenes acerca de los cuerpos?; ¿se parecen a los nuestros?; si tuviéramos que guiarnos por lo que nos dicen las publicidades, ¿cómo sería un cuerpo ideal?

A continuación orientaremos la mirada a las actividades o los productos con los que se relaciona cada publicidad: ¿qué hacen las mujeres en las publicidades? ¿qué venden? ¿qué sugieren sus miradas, sus posiciones, su ropa? ¿éxito, sensualidad, comodidad? ¿y los varones? ¿qué ideas de lo que es tener éxito o ser sensual aparecen en estas publicidades?

La conversación puede derivar a qué ideal de varón y de mujer nos sugieren o proponen las publicidades. ¿El hombre ganador (y heterosexual)? ¿La mujer objeto? ¿El macho dominante? ¿La “minita hot”? ¿El ama de casa feliz? ¿El empresario exitoso? Llamamos estereotipos a estos “lugares comunes” que establecen y limitan las posibilidades de lo que las mujeres y los varones pueden ser o deben ser.

Constantemente consumimos modelos estereotipados de belleza, de éxito y de felicidad que pueden pasar desapercibidos pasando a formar parte de nuestro sentido común. La idea es, entonces, analizar críticamente y poner en discusión esos mensajes tan presentes en los medios de comunicación y en las publicidades.

Para afilar la mirada crítica entonces, les proponemos hacer visible eso que las publicidades dicen, pero callan. Esta iniciativa la tomamos prestada del Proyecto Squatters*, que en la vía pública y en las redes sociales se dedica a hacer literal lo que las publicidades dicen subliminalmente como forma de denuncia creando “contra-publicidades”.

Les proponemos buscar algunas de las publicidades realizadas por este proyecto, daremos a conocer algunas intervenciones creadas por este grupo y los invitaremos a crear las suyas propias.

Cierre

Propondremos que identifiquen lo considerado típicamente de su género, algo que les guste hacer y algo que no. Y algo que le gustaría hacer pero no hace por prejuicio, o por la mirada de los/as demás.

Daremos espacio para intercambiar acerca de lo anterior y realizaremos una ronda de cierre donde cada participante pueda decir lo que es o lo que significa para él o para ella “la mirada”; la mirada propia, la de los demás, etc.

* Proyecto Squatters es un proyecto contra-publicitario argentino, creado en el 2008 como una expresión sin fines de lucro, cuyo objetivo es utilizar la estrategia de la contra-publicidad para construir una mirada crítica y consciente sobre la sociedad de consumo y, particularmente, sobre los efectos políticos, sociales y psicológicos que tiene el discurso publicitario. El lenguaje que la publicidad utiliza para propagar una ideología, un sistema de valores y unos estilos de vida tendientes a reproducir y perpetuar el orden socio-económico, político y cultural dominante.



2. Juegos nocturnos

La convocatoria en un horario inusual como es el atardecer o la noche suele ser extremadamente cautivadora para los/as adolescentes. Se trata de ofrecer una vivencia, una actividad o salida especial, diferente a lo que sucede cuando lo hacen autónomamente, para jugar y permitirse disfrutar de la “mística” de la noche.

Materiales

tiras de tela o papel (para colitas y vinchas), estrellas de cartón y papel metalizado o similar.

Opcional

láser y espejos.

Inicio

Caminata con características

Se introducirá a los/as participantes en el juego mediante la narración y personificación de una escuela Ninja. Para esto se les otorgará una vincha y cola negra (pueden ser de papel o de tela).

Se los dividirá en equipos y realizaremos un primer desafío:

Robo de colas en el Dojo

El Dojo es el término empleado en Japón para designar un espacio destinado a la práctica y enseñanza de la meditación o las artes marciales, es un lugar de respeto y práctica.

En principio de a 2 participantes ingresarán en el Dojo (espacio rectangular mediano previamente delimitado), su objetivo es sacarle la cola al del otro equipo pero tienen que estar muy atentos/as ya que las personas fuera del Dojo también pueden robarles las colas. Luego se puede variar y que se enfrenten 2 contra 2. Es importante que el espacio no sea muy pequeño para que no saquen quienes están afuera rápidamente, ni por el contrario tan amplio que no lleguen a jugar. También se puede ir modificando a lo largo del juego.

Desarrollo

Luego de la prueba inicial todos ingresarán al entrenamiento oriental de los “Aspirantes a la Noche”

Son 3 sectores de entrenamiento con sus respectivos desafíos:



Sector 1: Entrenar la vista. Sensei Búho

Encontrar en la oscuridad 5 a 10 estrellas. Previamente la coordinación escondió en un espacio determinado las mismas. Estas pueden ser de cartón recubierto con papel metalizado o similar.

Opcional: también se puede esconder un mensaje en las estrellas, ya sea una palabra o frase y cada una tiene una letra, sílabas o palabras y las tienen que ordenar.

Sector 2: Entrenar el oído. Sensei Murciélago

En parejas, deben acordar un sonido y uno/a guiará a su compañero/a vendado/a con ese sonido hasta que llegue al sector indicado o realice una prueba pactada, como por ejemplo embocar una pelota en un canasto.

Opcional: Previo al desafío o posterior, con los ojos vendados, tienen que reconocer de quién es la voz, la coordinación tocará el hombro de la persona que debe hablar.

Sector 3: Entrenar el equilibrio y concentración. Sensei Luna

Se proponen desafíos como:

- El pasaje de un objeto por el grupo con diferentes partes del cuerpo sin que se caiga.
- Se organicen para levantar a uno entre 4 utilizando solo las manos y estas deben estar entrelazadas (de las rodillas y axilas).
- Mover piedra de a 4, cada uno con el índice en un costado

Cierre

Cerramos todos/as juntos/as con un desafío grupal

Opción 1: Láser y espejos

Exploramos primero los espejos, podemos buscar la mirada de otro/a compañero/a. Buscar algo particular que veamos con el objeto y describírselo a los/as demás para que adivinen. Una vez terminada la exploración proponemos que oriente cada uno/a su espejo de tal forma de que la coordinación emita un láser desde algún punto y este rebote y pase por todos los espejos.

Variable: que el láser tenga que terminar yendo hacia la luna o un recipiente con agua.



Opción 2

Anudaremos las colitas y vinchas para formar una red, de la cual colgaremos un palito, marcador o elemento similar; el grupo tendrá que mover esa red y embocar el elemento en un recipiente (vaso, botella, balde).

3. Juegos de Agua

Los **juegos de agua** son los preferidos durante el verano. Las ganas de refrescarse durante los días de calor y divertirse los hacen idóneos.

Proponemos una secuencia de juegos que comienza con juegos grupales, para desafiarse en equipos y terminar cooperando en un desafío grupal.

Inicio

Bomba

Materiales

Globos, bombitas / bombuchas, agua.

En ronda se propone pasar un globo con agua para que los/as participantes sientan su peso y resistencia, pueden tirarlo suavemente hacia arriba y atraparlo. En un segundo momento un participante arroja el globo al aire y dice el nombre de un compañero/a que tendrá que atraparlo buscando la estrategia para que no reviente. Si lo logra, repite la acción nombrando a otro compañero/a.:

Pases con distancia

Materiales

bombitas / bombuchas, agua.

Los/as participantes se dividen en parejas y se colocan en 2 hileras enfrentadas. Ante la señal de la coordinación (mediante una cuenta regresiva, aplauso u otro recurso), realizan un pase ida y vuelta en la pareja. Quienes logren completar los pases sin que explote la bombita realizarán un paso hacia atrás alejándose de su pareja. Esto se repite hasta que no quede ninguna bombita sana.



Desarrollo

Preguntados

Materiales

vaso y balde con agua o similar.

Se separa el grupo en equipos pares (2 o 4) cada equipo va a pensar preguntas para realizarles a sus compañeros/as frente a una categoría que enuncia la coordinación, como por ejemplo “música” o “deportes alternativos”. Cada participante debe tener una pregunta para realizar y tendrá un turno para responder la de otro/a compañero/a. Se da un tiempo para que elaboren las preguntas en grupo. Si responde bien la pregunta puede mojar al compañero/a que la realizó, en caso contrario es mojado/a por quien realizó la pregunta.

Arquero de agua

Materiales

vasos y jarras o elementos similares que puedan contener agua

Versión 1

En una cancha amplia se delimitan 2 espacios para los/as arqueros/as de cada equipo; puede ser un círculo o contra un límite de la cancha según la complejidad deseada. Cada equipo deberá pensar la estrategia para lograr arrojar la mayor cantidad de agua hacia su arquero/a, quien deberá “atraparla” con su recipiente, mientras obstaculiza que el otro equipo logre el mismo objetivo.

Versión 2

En el área delimitada se coloca sólo el recipiente, nadie puede ingresar al área. Cada equipo debe encontrar la estrategia para intentar que no puedan llenar su recipiente, mientras busca cargar el recipiente del otro equipo.

Es importante dar determinado tiempo para que se desarrolle el juego. Hacer un pausa, comparar los recipientes y volver a dar un tiempo para re-pensar la estrategia de juego antes de reanudar el mismo o hacer una segunda ronda.

Potes con agujero

Material

para cada equipo: un recipiente de telgopor o similar, que permita hacer agujeros sin lastimar, y una jarra, balde o palangana.



El objetivo es cargar lo máximo posible el recipiente que se encuentra a unos 4 ó 6 metros del equipo. Cada equipo tiene un recipiente que debe llenar y otro recipiente para trasladar el agua. Este último elemento debe tener agujeros. La coordinación irá nombrando partes del cuerpo, como dedos, codos, nariz, y sólo con esa parte podrán tapar los agujeros del recipiente para trasladar el agua.

Cierre

Para finalizar realizaremos un juego cooperativo grupal:

Canaletas

Materiales

Tubos de PVC o botellas de plástico cortadas a la mitad en forma de canaletas (aprox 20cm)

El desafío consiste en lograr trasladar agua de un punto a otro utilizando sólo las canaletas.

El grupo tendrá que pensar la estrategia considerando cuando se mueve con mayor rapidez el agua, que permite el elemento y cooperando entre todos/as. La coordinación debe asegurarse que la distancia sea suficientemente larga para que no lleguen armando una única canaleta entre todos/as del punto de salida al de llegada. De esta manera el grupo debe pensar como hace cuando se termina la canaleta para "extenderla", como por ejemplo: quien estaba primero/a debe correr al fondo de la hilera antes de que llegue el agua.



Anexo

A. Juegos para realizar de manera virtual ya sea sincrónica (por videollamada) o para enviar.

Recomendamos visitar el canal de Youtube “CANTERENTENA”, el mismo cuenta con una amplia gama de juegos que van desde la creación de historias y personajes, a juegos clásicos y novedosos de lápiz y papel, juegos de mesa que se pueden realizar caseramente con material básico, incluso páginas para jugar de manera online y actividades y juegos para videollamadas, entre otros

Disponible en:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLBXfee1PmmFwwhx06RUxLNjSYiP_VGMhl

B. Juegos de presentación

Representante

En duplas se comparten información variada y se les da un tiempo para que se pregunten por ej: ¿cómo se llaman? ¿cuántos años tienen? ¿qué le gusta hacer? ¿de dónde vienen?

Cada uno/a va a ser el/la representante de su compañero/a. Quien coordina en el centro de la ronda va haciendo preguntas. Quien recibe la pregunta no puede responder, sino que tiene que hacerlo su representante. Los representantes deben responder con datos verdaderos. Si no conocen la respuesta deben inventarla, pero no pueden decir “no sé”. La coordinación tratará de confundirlos.

Chanco va de nombres

Cada participante escribirá en 4 papelitos su nombre (o apodo). Los papeles tienen un tamaño similar a una carta. Se mezclan todos los papeles y se reparten nuevamente 4 por participantes. A la voz de “chanco va” cada uno/a elige unos de sus papeles —nombres— y lo pasa a la derecha. El objetivo es juntar los 4 papeles que contienen el mismo nombre. Cuando algún participante lo logra, grita “chanco” y debe ir a pararse atrás de la persona del nombre que juntó. Todos/as los/as demás también se suman en fila detrás de la persona, quien llega último/a pierde la ronda.



Nombres y misiones

Cada participante circulará por el espacio tratando de completar su planilla, es decir cumpliendo las misiones. Las mismas pueden ser variadas como por ejemplo averiguar cuántos compañeros/as comparten sus mismos gustos y escribir sus nombres: “Encontrar 2 personas que les guste tu comida preferida o que cumpla años el mismo mes”. También averiguar qué compañeros pueden cumplir determinadas consignas: “encontrar tres personas que te puedan contar un chiste o hacer una pirueta”, entre otros.

Misión	Nombre
Encontrar 5 personas que conozcan la coreografía “Macarena”	
Encontrar 1 persona que tenga una mascota	
Encontrar 2 personas sepan hacer la vertical	

Para cerrar la actividad se hace una puesta en común, en la que se puede preguntar quiénes cumplieron qué misiones, invitar a cumplir las consignas o hacer demostraciones.

C. Juegos de grupales:

¿Te gustan tus vecinos?

Aprovechando que ya el grupo está sentado, la coordinación se sitúa en el medio de la ronda. Para comenzar el juego se acerca a un integrante y le pregunta: ¿Te gustan tus vecinos?

Hay 3 respuestas posibles:

si responde “Si” todos/as los/as participantes se mueven un lugar hacia la izquierda. Si el integrante contesta “no”, la coordinación pregunta: ¿a quiénes te gustaría tener de vecinos? Entonces tiene que nombrar a 2 compañeros o compañeras que al instante se cambian con los/as 2 que están a ambos lados del que respondió. Si la respuesta es “no sé” todos deberán cambiarse de lugar (recomendamos que no valga moverse a la silla de al lado).

Quién está preguntando tiene que lograr tomar el lugar de alguno de los que está moviéndose. La persona que pierde el lugar es la que queda en el medio y comienza de nuevo a preguntar.



Yo Toro

En este juego iremos pasándonos una energía o impulso en ronda al grito de “¡a!” y estirando el brazo hacia el lado que está yendo la energía. Si queremos cambiar la dirección de la ronda vamos a decir “hondom” y la seña va a ser mirando hacia la persona que nos está pasando la energía con un brazo sobre otro. Además podemos saltar un/a jugador/a diciendo “¡iiiiiiiiiiiiiiii” mientras nos agachamos.

Cuando alguien se equivoca todo el grupo mueve los brazos y dice “¡yooooo toro!” y vuelve a empezar la ronda.

A esta dinámica se le pueden sumar variaciones como “Fiesta” y todos/as bailan y giran pasando por el centro y re-armando la ronda con diferentes posiciones. También se pueden inventar consignas con el grupo.

Nombrar y correr

Materiales

aros (uno por participante)

Se colocan los participantes dentro de los aros que están distribuidos por el espacio. A la señal de la coordinación un participante seleccionado previamente, dirá el nombre de un/a compañero/a y correrá hacia él/ella, éste/a saldrá de su aro que será ocupado por el/la primero/a y dirá el nombre de otrx que saldrá de su aro diciendo el nombre de una cuarta persona y así sucesivamente. Se va aumentando la velocidad tratando de hacerlo cada vez más rápido.

Memotest humano

Uno o dos participantes saldrán de la ronda. El resto elige una pareja con la que acuerdan un gesto con sonido; mientras más amplio sea el despliegue corporal, mejor. Al volver la persona, tiene que ir señalando de a dos participantes, ver los gestos e intentar encontrar las parejas. Si salió más de una persona, juegan una contra otra.

D. Juegos cooperativos

Voley con telas

Juegan dos contra dos. Cada pareja sostiene (usando las 4 manos) una tela cuadrada; con ella lanzan y reciben la pelota. Se van agregando parejas (o cuartetos) al mismo



juego. Puede jugarse primero sin red para familiarizarse con los movimientos necesarios para manipular la tela y, luego, incorporar la red entre ambos equipos. Se trabaja la coordinación, la anticipación de la trayectoria de la pelota, las posiciones en la cancha y la colaboración y el trabajo en equipo para resolver diferentes situaciones del juego.

Dar vuelta la tela

Todo el grupo debe estar parado arriba de una tela que no le quede mucho lugar para moverse. Tienen que intentar dar vuelta la tela completamente sin que nadie toque el suelo, o sea que no se puede bajar de la tela para esto deberán armar alguna estrategia.

La clave

Se prepara previamente un abecedario en clave donde cada letra equivale a un símbolo diferente.

El equipo tendrá unos minutos para memorizar el abecedario, o sea: las claves o símbolos que corresponden a cada letra. En esta etapa del juego, no se permite tener biromes ni hojas; sólo el abecedario en clave que debe ser memorizado. Se da un tiempo previo a mostrar el abecedario para que elaboren la estrategia que consideren mejor para memorizar la mayor cantidad de letras posible en poco tiempo. Luego se muestra 2 minutos y se retira el abecedario y se le entrega al equipo un mensaje: una frase escrita en clave, que deberán descifrar lo más rápido posible. Se entrega también una hoja en blanco y una birome para que vayan escribiendo la frase a medida que la decodifica.

E. Mezcladores y para armar equipos

Delirante

Se reparten papelitos con palabras inventadas, y muy similares entre sí (preferentemente largas y enreveradas). Luego tienen que ubicar a quienes tienen el mismo papelito, solo diciendo la palabra.

Elección de objetos

Tomándolos de una bolsa o caja sin mirar y sin una consigna previa, luego se les puede decir que tienen que buscar los que están relacionados por las formas...botellas, vasos, platitos, hojas, plumas, palitos, tapitas, etc... o según sus colores o alguna relación según los objetos que se encuentren, es más... pueden ser parte de la siguiente actividad si es que van a construir o armar algo.



Tarjetas mezcladoras

Se reparten tarjetas que tengan varias características, por ejemplo, diferentes colores, formas, con letras, números, etc. Todas estas características tienen que estar distribuidas por todas las tarjetas, (por ejemplo, las que son rojas que no sean todas cuadradas, sino que haya de diferentes formas, las redondas, que sean de diferentes colores, etc). Así, la coordinación pide que se junten por color, forma, letra, número, animal, palabra... etc, quedando siempre diferentes grupos. Al conformarse los grupos se le pueden pedir pequeños desafíos, como: formar una pirámide humana, cantar 3 canciones que nombren un animal, hacer una foto de algún lugar, etc.



Bibliografía

- Comas i Coma, O. "El mundo en Juegos". Editorial RBA Libros SA. Barcelona, 2005.
- Calmels, Daniel. "Espacio Habitado". Editorial Ediciones Novedades Educativas, Bs.As., 2001.
- Edwards, Ken. "Juegos tradicionales de una tierra atemporal: culturas del juego en aborígenes y comunidades isleñas del Estrecho de Torres. Estudios de Aborígenes australianos. Revista del instituto Australiano de estudios de aborígenes e isleños del Estrecho de Torres., N°2.
- Gámez, M. M. "Educación del Ocio y Tiempo Libre con Actividades Físicas Alternativas". Editorial Esteban Sanz. Madrid, 1995.
- Morgan, M. "Las voces del desierto". Ed. Ediciones B, Barcelona 2006.
- Scheines, G. "Juguetes y jugadores". Editorial de Belgrano. Buenos Aires, 1981
- Salter, Michael. (1967). Games and Pastimes of the Australian Aboriginal. Tesis de Master no publicada. Department of Physical Education, University of Alberta, Edmonton, Canada. Obtenida el 15 de febrero del 2011 en, <http://www.oregonpdf.org/pdf/RC%2091.pdf>
- Material producido por el colectivo "La Cantera" disponible en: https://www.youtube.com/playlist?list=PLBXfee1PmmFwwhx06RUxLNjSYiP_VGMhl
- Material producido por el Centro Lúdico, espacio de juego, capacitación e investigación "Algunas consideraciones sobre memoria lúdica". Programa Juegotecas Barriales, Dirección General de Niñez y Adolescencia - GCBA. <https://aprenderly.com/doc/296204/memoria-ludica--jugar-es-un-derecho>



acompañar

Puentes
de igualdad

Verano con Puentes



Puente de deportes y actividades recreativas



Ministerio de Educación
Argentina