

Los encuentros lúdicos (continuación)*

FARID SALGADO CAJALES**



Foto: Farid Salgado

Resumen

Los encuentros lúdicos son eventos que surgen a partir de las características y necesidades que presenta la Unión de Colegios Bilingües (UCB). Podrían ser definidos como una situación construida de encuentro con el otro, fundamentada en el juego y la dimensión lúdica de lo humano, que busca la exploración y constitución de sentido propio a través de la creación individual y colectiva, y el establecimiento de unas formas de relación y proceder que favorezcan la convivencia. Esta es la segunda parte de dos: en la primera* se esbozan las condiciones y características del contexto que dieron paso al planteamiento del proyecto, definiendo los principales conceptos que involucran el encuentro tanto en su estructura como en su función. En la segunda, que es la que se está presentando, se describen y explican los juegos propuestos para el encuentro.

Fecha de recepción: 2 de julio de 2004 - **Fecha de aceptación:** 14 de julio de 2004

Palabras clave: juego, encuentro con el otro, construcción, colaboración, cooperación, adversidad.

Abstract

The ludic encounters are events arising from the characteristics and needs existing in the Union of Bilingual Schools (UCB). They could be defined as a constructed situation of encounter with the other one, based on the game and the ludic dimension of the human, searching for the exploration and constitution of the own sense through the individual and collective creation, and establishing ways of relationship and proceeding that favor coexistence. This is the second part of two: in the

* Se publicó en la revista *Lúdica Pedagógica*: Facultad de Educación Física, Universidad Pedagógica Nacional. Vol. 1, No. 8 (2003). p. 65-69.

** Profesor Departamento de Educación Física. Universidad Libre, Bogotá.

first one, the conditions and characteristics of the context that led to the position of the project are sketched, defining the main concepts that involve the encounter both in its structure and in its function. In the second one, that is the one that is been presented, the games proposed for the encounter are described and explained.

Si se tuviese que caracterizar las tendencias y corrientes que ha privilegiado la educación física en sus discursos, quizá se podría decir que en la década de los noventa ha sido el desarrollo social uno de sus principales énfasis. Pensar la educación física de manera contextual y de cara a la construcción de unas formas favorables de relación consigo mismo y con el entorno, lo que implica al otro, al medio ambiente y a la sociedad, ha sido la tarea evidenciada en las diferentes propuestas surgidas en esta década y que ha tenido a la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) como una de las principales protagonistas en el escenario de la reflexión. Aunque en este momento no se cuente con datos que sostengan esta afirmación, si hay algunas evidencias importantes que inducen y pueden dar cuenta de ello.

Entre dichas evidencias se puede citar el Plan Nacional de Educación Física, la transformación del plan de estudios que se ha propuesto en la UPN, el plan de estudios propuesto por la Universidad Libre y el proyecto de los encuentros lúdicos, que es la razón de este escrito y que ya en su primera parte dio cuenta de la descripción general de su estructura, filosofía y función.

Ese marco de reflexión, que se pregunta por la educación física como factor social, ha dejado impreso en la estructura y marco problémico de algunos planes de estudio el interés por el ser como ser antes que como fuerza productiva, y ha abierto escenarios, a través de sus ejes temáticos, para la búsqueda, el debate y la discusión de un sentido propio, contextualizado y no por ello menos holístico. Más que la instrucción en un saber disciplinar o la apropiación de un sistema

de recetarios, esos planes de estudio son una invitación a la búsqueda de la fuente desde donde emanan las razones de la existencia y es en ese escenario en donde se pregunta por la educación física como hecho humano y factor social. Por ello la ilusión, por ello el esfuerzo de algunos maestros en proteger esa idea, esa posibilidad de cambio, de pensarse en unas condiciones de existencia dignas y para ello se emprendió la tarea de diseñar unas vivencias, experiencias y prácticas de vida que dispusieran a otras formas de convivencia. Más que futuro, se pretende construir presente y los encuentros lúdicos no son más que una expresión de ese escenario, una manifestación de esa posibilidad.

Por los ambiguos efectos que puede conllevar lo urbano y la escolarización, de cara al desarrollo humano y más específicamente por la posibilidad de ser cuerpo y de ser niño, es que esta situación construida de encuentro ha privilegiado el juego como ente mediador y catalizador de los efectos negativos que pudieran ser desfavorables. Los juegos que se proponen para el encuentro, han sido diseñados y significados como respuesta a unas problemáticas previamente determinadas. Esta parte del documento se centra en describir los juegos y ofrecer las razones que dieron paso a los dos principales elementos estructurales presentados en los juegos.

Hace algunos años, en un programa radial, se desarrollaba una entrevista al Dr. Rodolfo Llinas en la que se le preguntaba por su participación en lo que en su momento se llamó "Comisión de Sabios", convocada por el Presidente Cesar Gaviria Trujillo, en la que se buscaba hacer un diagnóstico y orientar las posibles soluciones a la problemática relacionada con la ciencia, la educación y el desarrollo del país. Cuando se abordó el punto de la educación básica primaria, Llinas concluyó su intervención sugiriendo, que la escuela debería asegurar una amplia representación de las extremidades superiores en el cerebro, especialmente en la relación ojo-cerebro-mano. Si

la escuela cumple con esta tarea, hacía énfasis, ya tiene asegurada su razón de ser. Esa fue su conclusión, no porque se estuviera haciendo alusión a la problemática de la educación física escolar, o al movimiento, o acerca de algún discurso sobre el cuerpo sano, sino porque se quería resaltar la función de la escuela en el desarrollo de pensamiento y de ahí el valor de esa relación en la configuración de una mente bien estructurada que diese como posibilidad el mismo pensamiento. Hoy en día se encuentran los fundamentos de su afirmación, en una de sus últimas publicaciones titulada “el cerebro y el mito del yo”.

Ese comentario del Dr. Llinás acompañado de otras consideraciones fue lo que en su momento influyó en el diseño de juegos que privilegiaran la relación ojo-cerebro-mano. El patrón de lanzamiento, afectado negativamente por las consideraciones del espacio urbano, y la manipulación de objetos, adquirió un papel protagónico en la estructura básica de la mayoría de los juegos.

Fue importante, en ese momento, evidenciar como las condiciones de existencia que daban origen a esta propuesta no eran ajenas a los planteamientos expuestos en la Misión de la Ciencia, Educación y Desarrollo, y se considera, igualmente, que lo vivenciado y obtenido se enmarca dentro de su carta de navegación, para un cambio social a partir de la construcción de situaciones

que inviten a la reflexión y a la construcción de un nuevo modo de pensar las relaciones en lo cotidiano. Por ello la insistencia y el énfasis de este proyecto, en favorecer situaciones que generen procesos de pensamiento en el marco de una construcción colectiva y de ahí que el abordaje incluya la estructura misma de la mente.

Las constantes reflexiones sobre las formas de relación social que se determinaban a través de las prácticas deportivas tradicionales en el contexto escolar (fútbol, baloncesto, voleibol), dieron paso a la exploración de algunos elementos que caracterizaban la propuesta de Pierre Parlebas, presentada en el congreso panamericano de educación física que se realizó en Bogotá en 1991. Así, se plantearon juegos que involucraran la relación entre más de dos equipos a través de unas lógicas de interacción compañero-adversario que, aunque resultaban paradójicas, fortalecían el sentido y espíritu del encuentro. Este cambio estructural, se planteó inicialmente con el fin de disminuir o desaparecer la rivalidad que surge en las prácticas deportivas tradicionales; posteriormente se evidenció, además, el incremento de la participación efectiva y el establecimiento de afinidades entre todos los participantes. Ya Borges lo decía: “lo que yo encuentro sobre todo malo en los deportes es la idea de que alguien gane o de que alguien pierda, y de que este hecho suscite rivalidades”. El afán por participar

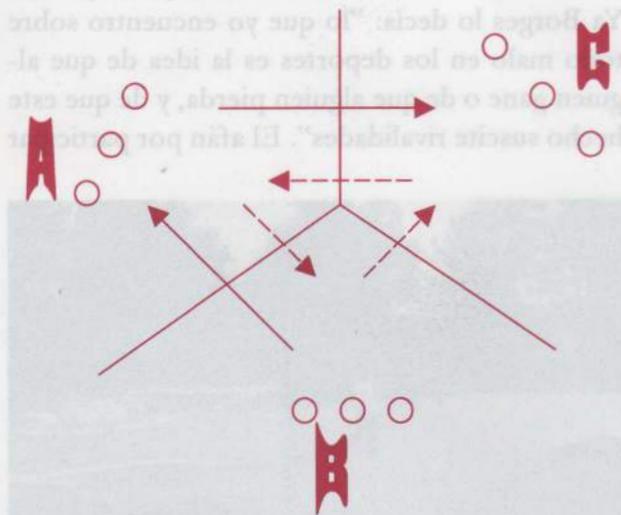


Foto: Farid Salgado

en la búsqueda de salidas al conflicto, con todo y sus implicaciones frente a la convivencia, encontró en la estructura de multipolaridades un dispositivo útil, que está generando transformaciones en las interacciones profesor-profesor, estudiante-estudiante, profesor-estudiante y compañero-adversario.

Los encuentros lúdicos encontraron en la UCB y en el Colegio Hacienda los Alcaparros un escenario favorable para su desarrollo. El marco filosófico y el factor común de sus proyectos educativos, permitieron una pronta y adecuada implementación de la propuesta, que más temprano que tarde afectó la dinámica interna de las clases de educación física. Pese a algunas interpretaciones alejadas del sentido y fundamento de los encuentros, la mayor parte de ellos siempre generó, en maestros y estudiantes, novedosos aprendizajes. Cada encuentro, en estos cinco años, ha dejado la huella de la institución y de sus entusiastas profesores en la historia de vida de cada uno de los participantes.

Juegos de los encuentros lúdicos



Traer las pelotas, en tres campos

La dinámica general del juego tiene dos fases que se pueden estar desarrollando de manera simultánea,

una consiste en entrar al campo contrario para traer a su campo las pelotas que pertenecen a los otros equipos, evitando ser capturado en el intento, y la otra, consiste en evitar que los adversarios entren en su campo y se lleven las pelotas, intentando capturar a quien invada su campo.

A partir de esta dinámica base se podrían establecer dos lógicas en el planteamiento de las relaciones de colaboración y adversidad:

1. Cada equipo (A) puede traer las pelotas de los campos adversarios (de B y de C), evitando que le lleven las suyas. Se establecerían relaciones de adversidad con ambos equipos y las coaliciones quedarían sujetas a la iniciativa de los grupos.
2. Cada equipo puede solamente traer las pelotas de un campo adversario (A de B, B de C, C de A), debe evitar que se le lleven sus pelotas y colaborar en otro campo para que las pelotas no sean llevadas (A con C, C con B, B con A). El gráfico expuesto describe la dinámica de esta opción; las líneas punteadas establecen la lógica de adversidad con los otros equipos y la línea continua la lógica de colaboración. Así, por ejemplo, las tareas del equipo A son: traer las pelotas que se encuentren en el campo de B, evitar que C se lleve sus pelotas, colaborar a C para que B no se lleve las pelotas de C y recibir la colaboración de B para que C no se lleve las pelotas de su campo.

En ambos casos, el juego finaliza cuando un equipo logre apropiarse de todas las pelotas y no tenga a alguno de sus compañeros de equipo capturado en un campo adversario.

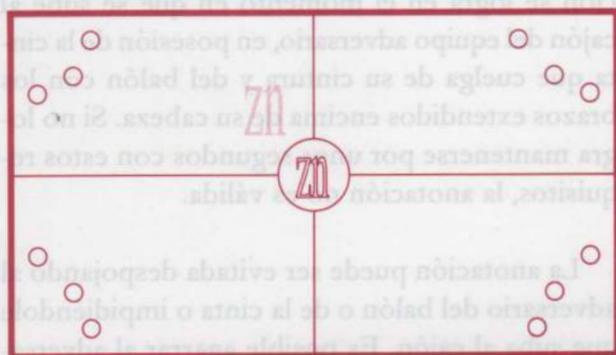
Cada integrante del equipo se identifica con una cinta del mismo color que cuelga de la cintura. Iniciando el juego, cada equipo tiene el mismo número de pelotas y aros.

Las reglas que surjan a partir de esta base pueden ser construidas y negociadas por los niños

antes o durante el transcurso del juego. Estas reglas están generalmente relacionadas con la manera como se puede capturar al adversario, con la manera como se puede liberar al compañero, con la distribución de las pelotas dentro de los aros, con el lugar en donde son agrupados los capturados, con los derechos de los capturados, con la manera como debe ser llevada la cinta.

Una sugerencia que siempre se hace es que se ofrezcan medios para que sea la habilidad y no la fuerza la que prime en la interacción con el adversario. Por ejemplo, el uso de las cintas colgando de la cintura permite además de la identificación de los equipos, que sea una manera de establecer la captura del adversario si se le logra despojar de la cinta y ello requiere de habilidad más que de fuerza.

Traer las pelotas, en cuatro campos

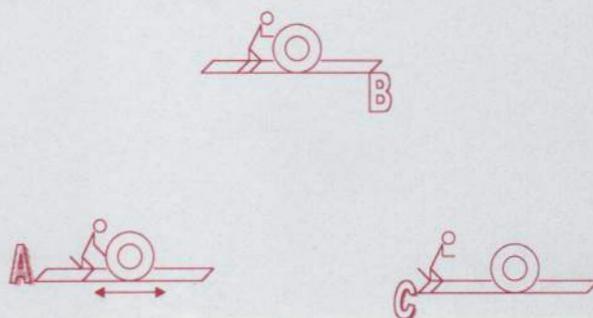


Este es un juego con el que generalmente se termina el encuentro. Todos los participantes se distribuyen en cuatro equipos intentando que cada equipo esté compuesto con niños de todos los colegios participantes. A cada integrante del equipo se le identifica con una cinta del mismo color.

La dinámica base del juego es la misma que en el ejemplo de los tres campos, pero se desarrolla bajo la lógica de las relaciones tipo uno (1), que quiere decir que la situación inicial plantea adversidad entre todos los equipos y se deja el establecimiento de coaliciones a iniciativa y espontaneidad de los niños. Ellos eligen en qué momento del jue-

go transforman la relación de adversidad con un equipo en relación de colaboración. Para ello se determina un espacio en el centro del terreno, llamado "zona neutra", en donde se puede transitar libremente sin ser capturado.

Cissca VP



Cada equipo se distingue con una cinta cruzada en el pecho y se le otorga un neumático y la zona en donde puede ser desplazado dicho neumático.

La dinámica base de este juego es la de introducir la pelota en su propio neumático o llanta y evitar que los otros equipos lo logren en sus propias llantas. El control de las pelotas se realiza con los pies y el objetivo puede ser logrado por cualquiera de los dos costados del neumático. Un compañero del equipo puede desplazarse haciendo rodar el neumático dentro de un terreno determinado, para facilitar el paso de las pelotas por la mitad del neumático. Las relaciones de colaboración se establecen de manera espontánea para evitar que un equipo logre introducir las pelotas en su neumático. Se puede comenzar con una pelota y en la medida en que se crean las normas, se introducen dos o más pelotas.

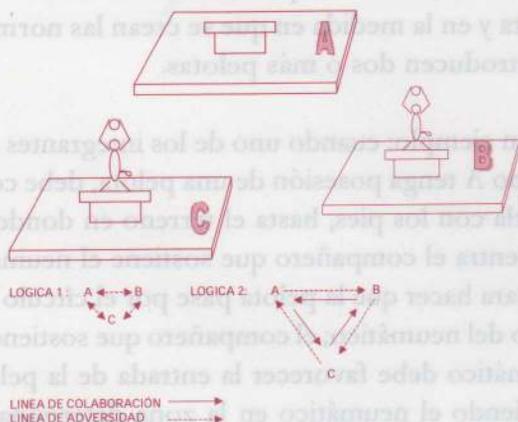
Un ejemplo: cuando uno de los integrantes del equipo A tenga posesión de una pelota, debe conducirla con los pies, hasta el terreno en donde se encuentra el compañero que sostiene el neumático, para hacer que la pelota pase por el círculo interno del neumático; el compañero que sostiene el neumático debe favorecer la entrada de la pelota moviendo el neumático en la zona determinada.



Foto: Farid Salgado

Los integrantes de los equipos B y C deben evitar que A logre el objetivo y cuando se posesionen de la pelota intentar lograr la misma tarea.

Aquí hay una inversión de la lógica en las fases del juego; la situación ofensiva se realiza en su propio campo y la situación defensiva se realiza en el campo del adversario. La creación de las normas girará, por ejemplo, alrededor de quién tendrá posesión de balón si un equipo logra anotar, sobre la manipulación del neumático o cómo sancionar el incumplimiento de los acuerdos, pero esto es una labor que los niños deben cumplir en el momento del juego.



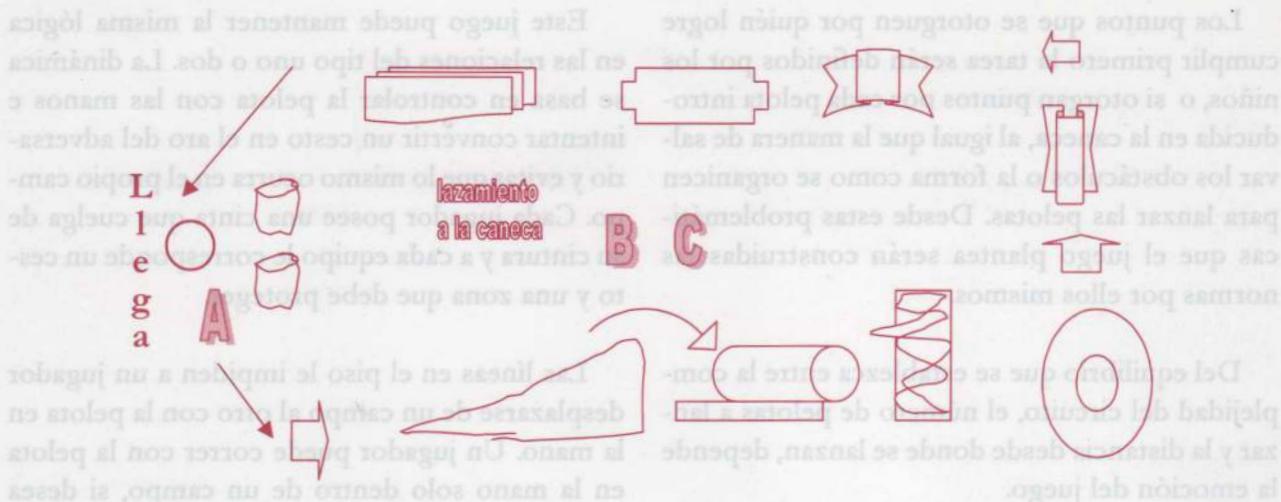
Cada equipo tiene un cajón que debe proteger para que no sea coronado por el adversario, e intentar coronar el cajón del adversario. La anotación se logra en el momento en que se sube al cajón del equipo adversario, en posesión de la cinta que cuelga de su cintura y del balón con los brazos extendidos encima de su cabeza. Si no logra mantenerse por unos segundos con estos requisitos, la anotación no es válida.

La anotación puede ser evitada despojando al adversario del balón o de la cinta o impidiéndole que suba al cajón. Es posible agarrar al adversario por el torso para evitar que avance o que suba al cajón. Es por ello que se recomienda que la altura del cajón no supere los 50 cms., y que tanto el cajón como sus alrededores estén protegidos con colchonetas.

Al igual que en el juego de traer las pelotas, la lógica de las relaciones compañero-adversario pueden ser establecidas de dos maneras.

Figura 5. Prebe

La dinámica de este juego invita a que dos equipos se unan para realizar una tarea en conjunto, mientras el otro equipo realiza otra tarea. Quién



realiza primero la tarea logra puntuar. Se establecen relaciones de cooperación total con el adversario.

Uno de los tres equipos (el A por ejemplo) lanza las pelotas hacia un campo determinado. Cada jugador debe lanzar una pelota con cada mano. Inmediatamente después del lanzamiento deben correr a través de un circuito de obstáculos diseñado para involucrar la mayor cantidad posible de patrones fundamentales de movimiento y para que se tengan que ayudar entre sí en el logro de algunos obstáculos. Cumplido el circuito, cuando todo

el grupo llegue a un punto determinado, gritaran PREBE y se anotará una carrera, siempre y cuando los otros dos equipos (B y C) no hayan cumplido la tarea que les corresponde. Dicha tarea consiste en recoger todas las pelotas y lanzarlas desde un punto determinado a unas canecas. Cuando logren introducir todas las pelotas en la caneca, gritaran PREBE y así evitarán que el otro equipo culmine el circuito. Cada vez que se grite PREBE se hará cambio y el equipo que estaba realizando el circuito pasará a recoger pelotas junto con uno de los que ya estaba cumpliendo la función.



Foto: Farid Salgado

