

¿Cómo favorecer la inclusión y permanencia de los estudiantes en el nivel medio?

Los Encuentros de Juegos Deportivos, una alternativa a los torneos de equipos representativos

Mg. Sergio Monkobodzky

UNLu

,sergiomonko@gmail.com

Lic. Gabriela Baioni, (Lic),

UNLu

gabybaioni@yahoo.com.ar

Lic. Alejandro Añasco

UNLu

alejandroanasco@hotmail.com

RESUMEN

Este escrito hace referencia a una propuesta pedagógica de eventos lúdicos, destinada a alumnos/as de escuelas del nivel medio, contruidos en base a dos pilares esenciales: la inclusión y la participación.

El proyecto se enmarcó en los contenidos de la asignatura Taller de práctica de la enseñanza en educación formal II (prácticas docentes en el secundario) del 4º año de la carrera de Educación Física de la UNLu

Se abordó esta experiencia desde una perspectiva social y considerando a la educación como un derecho

Se denominaron a estos eventos, Encuentro de Juegos Deportivos y la propuesta consistió en que los practicantes, organizaran un evento lúdico con juegos genuinos de las clases de educación física. La premisa principal fue la inclusión y participación de la totalidad de la población escolar. Se utilizaron diferentes espacios deportivos de los partidos de San Fernando, San Isidro y Tigre

Esta propuesta pedagógica cumplió con los objetivos planteados: la realización por parte de los practicantes de un Encuentro de Juegos Deportivos, inclusivos y participativos y por otro lado, la apropiación de los conceptos teóricos necesarios, para su implementación, confrontando la teoría con la práctica y la práctica con la teoría

Palabras clave: encuentro, inclusión, juego deportivo

INTRODUCCIÓN

La propuesta de realizar los Encuentros de Juegos Deportivos se pensó para la asignatura Taller de práctica de la enseñanza en educación formal II, que corresponde al 4º año de la carrera de educación física de la UNLu, delegación San Fernando. Incluye las prácticas docentes en el nivel medio y su conceptualización teórica.

Una de las temáticas esenciales del programa de estudio, es la enseñanza de los deportes en el ámbito escolar. La asignatura orientó sus lineamientos a propuestas de enseñanza participativas y de inclusión, en concordancia con lo expuesto en el diseño curricular de educación física del nivel medio de la Provincia de Buenos Aires.

Se seleccionaron autores que proponían una enseñanza de los deportes en la escuela que comprendiera la totalidad de los alumnos/as de las clases de educación física. Se priorizaron esencialmente, los aportes de Devís Devís J. y Peiró Velert C y Aisentein A., Ganz N. y Perczyk J.

La problemática que se presentó en la asignatura fue la falta de un evento lúdico, donde se pudieran encontrar, los alumnos/as de una escuela con otras instituciones educativas, para realizar deportes. Lo tradicional en algunas escuelas de San Fernando, San Isidro y Tigre era la realización de torneos de diferentes deportes: handbal, vóley, hockey, fútbol, básquet, etc., donde cada colegio acudía con su equipo representativo. Esta modalidad tenía la gran desventaja de excluir a numerosos alumnos/as de las clases de educación física, que se quedaban sin

poder tener una experiencia de encuentro deportivo, simplemente porque no habían sido seleccionados

En el seno del equipo docente de la asignatura Taller de práctica de la enseñanza en educación formal II, surgieron algunos interrogantes en referencia a la enseñanza de los deportes en la escuela. Nos preguntábamos: ¿cómo pensar un evento lúdico que sea coherente con el lineamiento de la asignatura?, ¿qué propuesta distinta a los torneos de equipos representativos podríamos ofrecerles a los practicantes-estudiantes? Luego de varias reuniones de equipo quedó formalizada la propuesta de realizar un evento con la modalidad de Encuentro. Surgieron así los Encuentros de Juegos Deportivos, destinados a la totalidad de la población de alumnos/as que realizaban las clases de Educación Física

FUNDAMENTACIÓN

La palabra encuentro tiene varias acepciones en el DRAE, una de las cuales explicita que es el acto de encontrarse, es decir el de hallarse dos o más personas. En nuestra situación, la intención era que se encuentren numerosas personas en un espacio común para realizar deportes. La pregunta era ¿para qué citar a tantas personas?, ¿qué actividades eran las convocantes?, ¿cómo asegurar la participación de todos, especialmente la de aquellos alumnos y alumnas que no poseían muchas experiencias previas en los juegos deportivos?

Una de las decisiones que se tomó fue la de realizar juegos deportivos genuinos de las clases de educación física, orientados a los juegos modificados señalados por Devís Devís y Peiró Velert (1992). Otra decisión fue la de buscar un formato de encuentro que propusiera una simultaneidad de juegos en un mismo escenario. Surgieron, de esta manera, los Encuentro de Juegos Deportivos con una modalidad que asegurase la inclusión y participación de toda la población escolar. En el ámbito educativo del nivel medio, resuenan con fuerza y adquieren un sentido y significado esencial en relación a la población escolar, las palabras: inclusión, permanencia y como diría E Tenti Fanfani “subir el techo” de la educación media, es decir, que no se instale como una enseñanza final.

¿Cómo se trasladan estos conceptos al área de la educación física?, ¿cómo se logra la presencia sistemática de los alumnos/as en las clases?, ¿cómo se los incluye en la educación física, especialmente en los eventos con otras escuelas?

En algún momento, la educación física se tiene que hacer cargo. Como lo expone la Dirección de Educación Física (2011), si la educación inclusiva se refiere a la capacidad del sistema educativo de atender a todos, niñas y niños, adolescentes, jóvenes y adultos sin exclusiones de ningún tipo a que todos los estudiantes de una determinada comunidad aprendan juntos independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales ¿Cómo se concretan estos principios en el campo de la Educación Física escolar? Se requiere entonces que se reconozcan y valoren las diferencias en una escuela que es de todos, para todos y para cada uno. El documento (DEF, 2011) expresa que la inclusión busca identificar y remover barreras, para el pleno desarrollo de la corporeidad y motricidad de los sujetos, estando atentos a los obstáculos del aprendizaje y la participación para hallar la mejor manera de superarlos.

La práctica de torneos competitivos genera desigualdades, selecciona y excluye a quienes pierden, pero el currículum procura garantizar la igualdad en el derecho a la educación. Consideramos que la Inclusión y la Integración deben vincularse y repensarse en las prácticas de la educación física escolar en la construcción simbólica de los grupos humanos, acogiendo a todos, en la heterogeneidad de la clase.

En relación a la inclusión, la Dirección de Educación Física de la Pcia. de Bs. As. plantea que para la enseñanza de los contenidos de la Educación Física el docente debe generar las condiciones pedagógicas para que el grupo se constituya en un entramado de relaciones humanas sostenedoras del aprendizaje motor de todos y de cada uno de sus integrantes, a través de una práctica solidaria y cooperativa que les posibilite constituirse como ciudadanos. Estas prácticas implican que todos los alumnos puedan participar, según sus posibilidades, limitaciones e intereses, en las diferentes actividades corporales, ludo motrices, deportivas, expresivas y en relación con diversos ambientes,

haciéndose posible la inclusión con aprendizajes de calidad y relevancia para sus vidas.

Los documentos de la D.E.F. exponen que para lograr la inclusión el profesor debe conocer acerca de sus alumnos/as y realizar intervenciones pertinentes que faciliten los aprendizajes de los contenidos propuestos, teniendo en cuenta sus condiciones corporales y motrices, su posibilidad de comprensión, el contexto en el cual llevarán a cabo sus aprendizajes y el impacto que producen en sus vidas. Esto requiere para el docente anticipar estrategias que tomen en cuenta la diversidad cultural, social, generacional y de género.

OBJETIVOS

El proyecto de la realización de los Encuentros de Juegos Deportivos se propuso:

- Incluir a todos los alumnos de las clases de Educación Física como protagonistas de los encuentros de juegos deportivos.
- Integrar a través de un evento lúdico a alumnos/as de un curso con compañeros de otros cursos y/o de otras escuelas.
- Realizar juegos deportivos con conocimientos genuinos de los estudiantes, aprendidos durante las clases de Educación Física.

La propuesta de los Encuentros de Juegos deportivos en el marco de la asignatura y las prácticas docentes

La realización de los Encuentros de Juegos Deportivos se planificó con un doble objetivo para los 145 practicantes de la asignatura. Por un lado la elaboración de un proyecto didáctico a concretar y por otro lado la apropiación de conceptos teóricos incluidos en el programa de la cátedra. Las temáticas enseñadas fueron:

la enseñanza del deporte, escolar priorizando los pensamientos de Devís Devís J. y Aisenstein A., Ganz N y Perzcyk J., el concepto de proyecto didáctico de Argañaraz O y los conceptos de resistencia al cambio y grupo operativo de Pichón Riviére.

Aisenstein A (2008) considera que el deporte es un espacio de filiación social, es una institución que es tomada por la escuela y por la educación física en particular, como disciplina escolar, como una herencia simbólica del deber ser de ésta asignatura, tomando la forma de un contenido curricular, utilizado por muchos docentes como el más importante entre muchos otros contenidos. Esta oferta curricular presentada por los docentes en sus clases, selecciona al deporte como única oferta, la competencia y el prestigio de formar parte de él, pero es una oferta limitada que deja afuera gran parte del capital cultural, gran parte de la cultura física disponible, favoreciendo la ignorancia de todos aquellos contenidos que no son parte de la oferta y la desigualdad de oportunidades de apropiarse de otras opciones posibles, a partir de una oferta de filiaciones múltiples. La presencia del deporte como contenido en la escuela es capaz de generar una gran significancia social pero también subjetividades diferentes. Su práctica escolar es capaz de definir socialmente a los alumnos, entre los más talentosos y los poco hábiles, entre los elegidos y los que no lo son, entre los que forman parte del equipo y los que no. Hoy, en una sociedad exitista, donde todos admiran al primero y nadie se acuerda del segundo, donde la competencia parece haberse instalado más allá de lo deportivo, volvemos a preguntarnos si el deporte en la escuela vale la pena. Las prácticas que intentan traducir el deporte como contenido escolar, ¿de qué manera lo hacen?

Aisenstein, Ganz y Perczyk (2002) exponen que , cuando el deporte es incluido en la educación física escolar, se le reconoce una potencialidad formativa, una ética cuyo principal componente era la idea del “juego limpio”, dotado de valores asociados a su práctica, se lo invoca como contenido educativo en la escuela, esta decisión supone también la inclusión de la competencia deportiva como posibilidad de confrontación con otro, la evaluación propia, pero ésta competencia debería pensarse como una situación más de aprendizaje propuesta para todos los alumnos y alumnas, no sólo para quienes son seleccionados por sus dotes y habilidades físico-motrices, generando una división y una discriminación entre quienes son elegidos para representar a la escuela y quiénes no. Se trata de

repensar los modos, los vínculos, las oportunidades de participación en el deporte escolar para todos, contextualizado en la escuela con d minúscula y no como un espacio de aplicación del deporte con D mayúscula, que confunde el espacio escolar con un semillero de deportistas.

Devís Devís J. y Peiró Velert (1992) señalan que pueden existir nuevas propuestas para la enseñanza de los juegos deportivos, especialmente en el ámbito escolar. Consideran que en la mayoría de las escuelas, los curriculum incluyen los típicos deportes estándar y que esta elección permanece inalterable e incuestionable para la mayoría de los docentes de educación física

Agregan los autores españoles, en referencia a los juegos deportivos, que” Su enseñanza se reduce a un conjunto de tareas o habilidades motrices aisladas, claramente orientada a la adquisición competente de la técnicas deportivas y vinculadas al rendimiento motriz que exigen los patrones dominantes del deporte competitivo de élite” (1992: 143).

Para realizar su propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos, Devís Devís priorizan la enseñanza de la táctica en primer lugar y luego la enseñanza de la técnica. Proponen una clasificación de juegos deportivos, agrupados según características similares. Cada uno de ellos posee una problemática general muy parecida y particularidades e intenciones básicas, contexto social y principios o aspectos tácticos básicos, también similares

La clasificación diferencia:

-Juegos deportivos de blanco o diana (golf, bolos, etc.), Juegos deportivos de bate o campo (softbol, beisbol, etc.), Juegos deportivos de cancha dividida o red y muro (vóley, tenis, etc.) y Juegos de invasión (handball, fútbol, hockey, básquet, etc.)

Devís Devís y Peiró Velert aportan orientaciones para su implementación en el ámbito educativo y propone construirla a través de los juegos modificados “juegos que ese encuentran en la encrucijada del juego libre y el juego deportivo estándar o deporte” (1992: 153). En un principio son juegos con pocas reglas que posibilitan a través de modificaciones la creación de nuevos juegos, siempre respetando los principios tácticos señalados por los autores. Se proponen también modificaciones

pensadas con intencionalidad por el docente, de variables que aparecen en estos juegos, como ser: los implementos (diferentes pelotas), el espacio (distintos diseños espaciales), la cantidad de compañeros y oponentes (superioridad numérica e igualdad numérica), las reglas (agregar o quitar algunas reglas), las metas (diferentes formas de llegar al gol), etc.

Para la concreción de los Encuentros de Juegos Deportivos se consideraron solamente los juegos de cancha dividida o red y muro y los juegos de invasión. Se seleccionaron para los eventos los juegos modificados realizados por los alumnos/as de los grupos en sus clases de educación física

Los juegos modificados se crearon incluyendo los siguientes aspectos tácticos:

-para los juegos de cancha dividida se priorizó: enviar el balón al espacio libre, lo más alejado del oponente, apoyar al compañero, neutralizar espacios libres para que el oponente no logre puntos, buscar la mejor posición para recibir y devolver el balón.

-para los juegos de invasión de cancha se enfatizó en: desmarcarse al espacio libre, apoyar al compañero, neutralizar en defensa los espacios libres para dificultar el avance del oponente, pasar el balón al compañero mejor ubicado.

En este tipo de juegos se le otorgó una gran importancia en posición de ataque, a la construcción de la toma de decisión del jugador que poseía el balón.

Los juegos modificados que se realizaron en los Encuentros de Juegos Deportivos fueron: 3 vs 3 orientado al handball, 3 vs 3 orientado al vóley, 3 vs 3 orientado al básquet, 4 vs 4 orientado al fútbol y 4 vs 4 ultimate (frisbee).

Continuando con la conceptualización, una vez definida la perspectiva intrínseca de los Encuentros de Juegos Deportivos en referencia al deporte en el ámbito escolar, se incluyeron los aportes de Argañaraz O acerca de los proyectos didácticos. En relación a la planificación de las propuestas, los practicantes realizaron un Proyecto didáctico, definido por Argañaraz (1997) como un conjunto de acciones vinculadas para el logro de un producto, cuya planificación prevé el aprendizaje de contenidos curriculares. En éste proyecto el producto final es la realización del Encuentro de Juegos Deportivos planificado por los practicantes y

evaluado por los docentes orientadores, incluyendo la secuenciación de las propuestas en las clases previas a la jornada del encuentro, con el abordaje de la enseñanza y el aprendizaje de los juegos seleccionados junto a los alumnos, teniendo en cuenta sus intereses para construir un aprendizaje significativo, también en las clases posteriores a la jornada, más enfocadas en la evaluación del proyecto junto a sus alumnos. De esta manera, se carga de sentido los aprendizajes generados en las clases de educación física. Cabe mencionar que, como lo expone Argañaraz, la generación y puesta en marcha del proyecto didáctico, cumple con una doble función en relación a los intereses de los estudiantes y de los docentes. Para los estudiantes, su interés estaba puesto en la organización de la jornada, es decir, en el producto del proyecto, la concreción del mismo junto a sus alumnos y todos los recursos necesarios para el éxito. Por otro lado, nuestro interés como docentes, estaba puesto en el proceso grupal de los estudiantes para ser capaces de producir la planificación, los acuerdos para llegar al producto, la selección de objetivos, contenidos, la fundamentación, las actividades o juegos propuestos, los indicadores para la evaluación, es decir, todos los componentes que implican la construcción de un proyecto áulico, en este caso, grupal, poniendo el eje en la participación, en la inclusión e integración de todos sus alumnos, a través de un evento lúdico, con su posterior reflexión en la asignatura.

Y por último se incluyeron desde la psicología social, los aportes de Pichón Rivière E. (1985) en función de dos ejes insertos en el campo grupal: la resistencia al cambio y el funcionamiento de un grupo operativo.

Pichón Rivière E. (1985) consideraba a la Psicología Social como la ciencia de las interacciones, orientadas hacia un cambio social planificado. El autor definía al sujeto como un ser de necesidades que se satisfacen socialmente, en relaciones que lo determinan. Nada hay en él que no sea resultante de la interacción entre sujetos, grupos y clases

Consideraba que grupo era “Todo conjunto de personas ligadas entre sí por constantes de tiempo y espacio y articuladas por su mutua representación interna,

se plantea explícita e implícitamente una tarea, que constituye su finalidad” (Pichón Riviére, 1985:152)

Desde esta perspectiva, Pichón Riviére conceptualizó el grupo operativo como un grupo centrado en la tarea y que tenía por finalidad aprender a pensar, en términos de resolución de las dificultades creadas y manifestadas en el campo grupal, surgidas de la misma tarea.

Para afrontar la misma era esencial abordar lo que él denominó resistencia al cambio en el campo del aprendizaje grupal. Consistía en un proceso de elaboración de dos ansiedades básicas: el miedo a la pérdida (ansiedad depresiva) de las estructuras existentes y el miedo al ataque (ansiedad paranoide) en la nueva situación, en referencia a la construcción de nuevas estructuras, en las que el sujeto se siente inseguro por carencia de instrumentación. Estos dos miedos se caracterizan por ser coexistentes y cooperantes

Para abordar la construcción de la propuesta de los Encuentros de Juegos deportivos era pertinente pensar en la resistencia al cambio que produciría en los actores del evento: los profesores/as que orientaban la formación de los practicantes, los practicantes, los profesores/as de los grupos de alumnos, los alumnos/as y autoridades escolares

Los practicantes exponían, en el proceso de construcción del proyecto pedagógico, la incertidumbre en referencia a la recepción por parte de sus grupos de la propuesta elaborada. El pensamiento de Pichón Riviére los ayudo a reflexionar sobre la resistencia al cambio que produciría un evento de estas características en todos los actores participantes

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La propuesta fue organizar un encuentro de juego deportivo que incluyera a todos los alumnos/as de las clases de Educación Física.

Se dio la consigna a los practicantes de juntarse con otros grupos de la misma escuela o de otras instituciones educativas. La intención era realizar encuentros de juegos deportivos, eligiendo juegos modificados genuinos de las clases de

educación física, que asegurasen la participación de todos los alumnos/as. Los practicantes tenían la tarea de diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar su proyecto de Encuentro de juegos deportivos

La duración del evento fue de una hora de clase de 60 minutos para los practicantes que compartían el mismo espacio físico, el mismo campo deportivo.

Los practicantes que tenían clases consecutivas en la misma sede deportiva, pudieron utilizar las dos horas de 60 minutos, sumando ambas clases y grupos

Y por último, en las escuelas o campos deportivos donde también participaban los docentes de las instituciones educativas, los Encuentros se desarrollaron durante toda la mañana o la tarde.

ANTES

Priorizamos en este escrito, los interrogantes planteados por los estudiantes en referencia a la concreción de los Encuentros de Juegos Deportivos fueron las siguientes: ¿Cuántos jugadores debía tener cada equipo?, ¿cuántos jugadores estarían presentes en cada cancha? ¿Cómo se eligen los equipos? ¿Cómo sabemos cuántos alumnos van a ir al encuentro?, ¿Qué sucede si los alumnos míos no quieren jugar con otro grupo? ¿Cómo se eligen los juegos deportivos?

¿Cómo integramos a grupos de edades diferentes y niveles motrices distintos?

¿Conviene que todos se integren con todos o solamente una parte del grupo?

¿Qué saberes previos deben poseer los alumnos para disfrutar un encuentro de juegos deportivos? ¿Qué función debe cumplir cada practicante durante el encuentro? Y ¿Cómo se evalúa el encuentro?

Las respuestas se fueron abordando durante el proceso de construcción de los eventos. Otras problemáticas surgieron a la hora de realizar el proyecto en grupo, principalmente en la distribución de tareas para confeccionar el escrito.

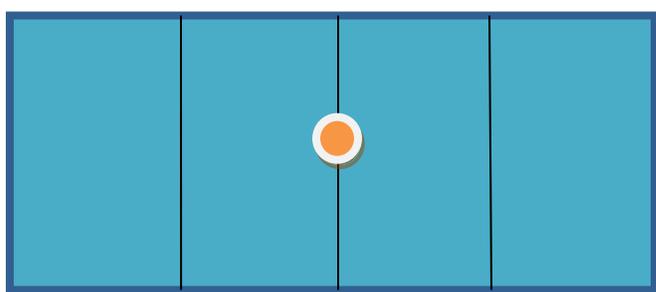
DURANTE

Se sugirió comenzar la jornada con una apertura que incluyera un juego integrador. Se planteó la posibilidad de realizar juegos deportivos de invasión de cancha, juegos deportivos de cancha dividida o una combinación de ambos con pocos jugadores por equipo: 3 vs 3, 4 vs 4.

Se consideró para los juegos de invasión de cancha el siguiente escenario:
Se propuso dividir el espacio físico de la clase de educación física en varias canchas:

PROPUESTA PARA LA OPTIMIZACIÓN DEL ESPACIO

Juegos de invasión de cancha



CANTIDAD DE CANCHAS: 4

4 vs 4 con arquero

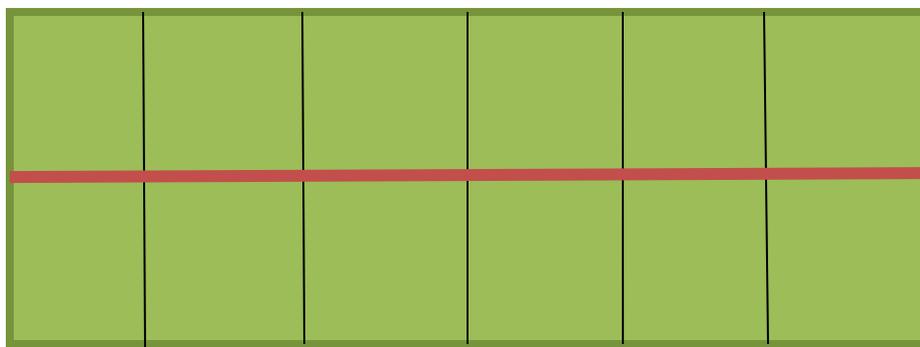
Gráfico 1 Espacio rectangular, similar a una cancha de handball

Cantidad de jugadores por cancha: 8.

Cantidad de jugadores jugando en simultáneo: 32.

Cantidad de jugadores jugando en simultáneo en 2 espacios físicos: 64

Juegos de cancha dividida



CANTIDAD DE CANCHAS: 6

3 vs 3

RED

Gráfico 2: espacio rectangular. Canchitas con red

Cantidad de jugadores por cancha: 6 Cantidad de jugadores jugando en simultáneo: 36 Cantidad de jugadores jugando en simultáneo en 2 espacios físicos: 72

Los juegos modificados que se realizaron en los Encuentros de Juegos Deportivos fueron: 3 vs 3 orientado al handball, 3 vs 3 orientado al vóley, 3 vs 3 orientado al básquet, 4 vs 4 orientado al fútbol y 4 vs 4 ultimate (frisbee).

En algunas sedes, los practicantes organizaron juegos por estaciones, alternando distintos juegos de invasión y de cancha dividida en cada estación, rotando los alumnos por cada uno de los juegos propuestos. En otras sedes, los practicantes optaron por la construcción de un mismo juego en diferentes canchas, jugando los equipos rotativamente unos con otros. Cabe señalar que la construcción de los juegos modificados fue acordada por cada grupo de practicantes, acompañados por los docentes orientadores, pero dejando que ellos sean los verdaderos productores de cada evento. Durante el desarrollo de cada encuentro, fuimos testigos de una gran expectativa de parte de todos los participantes, tanto alumnos como practicantes y profesores de las escuelas. También de una puesta en escena por parte de los practicantes, que en ocasiones incluía: música, micrófono, decoración de los espacios, materiales especialmente preparados, carteleras, recuerdos, etc.

DESPUÉS

Se recolectaron datos de la experiencia a través de encuestas que se realizaron a los alumnos/as participantes y a los profesores de los grupos. Se realizaron presentaciones en diferentes soportes (movie maker, power point, etc) para dar cuenta del evento.

ENCUESTAS REALIZADAS POR LOS PRACTICANTES A LOS ALUMNOS/AS

Practicante- ¿Qué pensás de las actividades que hiciste?

Los alumnos/as respondieron: Estuvo bueno, estuvieron divertidas, me gustaron mucho, sí estuvieron divertidas, me gustaron, pero en mi grupo eran vagos y a veces no jugábamos, algunas me parecieron buenas y otras no, las dos de acá me gustaron y las otras de allá no, la de futbol/ rugby con esa pelota que se me iba, estuvo bueno habría que hacerlo más seguido.

Practicante-¿y de los juegos y sus variantes/modificaciones?

Los alumnos/as respondieron: Ah era distinto y bien organizado, estaban buenos, algunos sí. Pero estaría bueno que también incluyan el quemado y más juegos modificados, sí, me gustan más los deportes en sí; pero estuvieron buenos

Practicante-¿Qué pensás de jugar con los varones?

Los alumnos/as respondieron: Ah no, hacen todo ellos nos tocó un equipo de muchos chicos y teníamos que jugar futbol y ellos se hacían los súper jugadores. Igual las chicas hicimos goles, la verdad que todas las modificaciones de los juegos reales me parecieron geniales y estuvieron bien, está copado jugar con mujeres pero son malísimas, es difícil, son mejores; pero más violentos, si me gusta hacer mezclado porque muchas chicas es muy chocante

Practicante ¿te gustaría que las clases fueran mixtas?

Los alumnos/as respondieron: No porque son desorganizados .ellos son un desastre y nosotras somos mas prolijas, si me gustaría porque para que no siempre seamos mujeres, si fuesen los varones menos brutos. Si me gustaría, no porque siempre agarran la pelota y juegan ellos, sí, sí me gustaría que sean mixtas, porque nosotras podemos hacer lo mismo que ellos sin ninguna duda.

CONCLUSIONES

Se consideró que en estas experiencias de Encuentros de Juegos Deportivos como se pudieron cumplir los objetivos planteados.

La elaboración del proyecto grupal y su puesta en escena enriquecieron los conocimientos de los practicantes, en el marco de la asignatura

Se pudieron superar los obstáculos que surgieron en la experiencia. Varios de ellos eran los que se habían expuesto en la preparación previa

Los practicantes mostraron su satisfacción por la implementación del proyecto

Se evaluó que la experiencia de los Encuentros de Juegos Deportivos favoreció el aprendizaje de las temáticas enunciadas

BIBLIOGRAFÍA

Aisenstein A., Ganz N. y Perczyck J. (2002). *La enseñanza del deporte en la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila editores.

Aisenstein A. (2008) "Deporte en la escuela, ¿vale la pena?". En Torres C. (Comp.). (2008) *Niñez, deporte y actividad física: reflexiones filosóficas sobre una relación compleja*. Buenos Aires. Miño y Dávila editores.

Argañaraz, O.(1997) *Proyectos en el aula*. San Miguel: Ediciones San Miguel.

D.E.F. D.G.C y E Pcia. de Bs. As. (2011) "La Educación Física en los procesos de integración en la Pcia. de Buenos Aires".

D.E.F. Pcia. de Bs. As. () "Educación Física: Inclusión, Interculturalidad, relación con el ambiente"

Devís Devís, J., Peiró Velert C (1992) *Nuevas Perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde

Pichón Riviére, E. (1985) Estructura de una escuela destinada a la formación de psicólogos sociales *El proceso grupal* (pp. 149-160). Buenos Aires: Nueva Visión.