

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: “Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa”.*

## **REFORMULACIÓN DE JUEGOS Y DEPORTES PARA DARLES UNA ORIENTACIÓN COOPERATIVA Y PARTICIPATIVA**

***Pietat Ivanco Casals***

C.E.I.P. Tiana de la Riba - Ripollet (Barcelona)

***Marcos Planes Osorio***

C.E.I.P. Can Llobet - Barberà del Vallès (Barcelona)

***Txema Córdoba Jiménez***

C.E.I.P. Xarau - Cerdanyola del Vallès (Barcelona)

### **RESUMEN:**

En las sesiones de EF a menudo utilizamos juegos y deportes que por su propia estructura pueden promover ambientes competitivos y poco participativos. Después de una breve reflexión, a modo de taller proponemos diferentes juegos y actividades, surgidas de deportes y juegos tradicionales, que fruto del día a día en el aula, y de los conflictos, debates y propuestas tanto de docentes como de alumnado, han sido reformuladas para ser coherentes con las metodologías cooperativas y participativas que llevamos a cabo en nuestras sesiones. Con este taller, nuestra intención no es dar a conocer “los juegos más fantásticos que jamás hayan existido” sino animar a aquellos compañeros a introducirse en esta metodología de trabajo, dándoles a entender que para llevar a cabo metodologías cooperativas en educación física (o en cualquier otra área) no hay que tirar a la basura el trabajo hecho durante muchos años, sino que a veces basta con un poco de imaginación para reformular y reorientar actividades y juegos que hemos utilizado tradicionalmente.

### **A MODO DE INTRODUCCIÓN**

El tiempo pasa, la sociedad avanza, las circunstancias evolucionan... ¿Quién no recuerda los casetes y los discos de vinilo, ahora denostados por cd's, mp4, ipods? .... ¿Son estos una moda? No, son una evolución.... ¿Quién no recuerda esos largos viajes buscando la preciada estancia vacacional por carreteras y caminos interminables, con medios de transportes que hoy no pasarían ITV alguna, cuando ahora podemos llegar a la otra parte del planeta en cuestión de horas?... ¿Es esto una moda? No, es una evolución... ¿Quién no recuerda el

sonido único de cada tecla de la máquina de escribir con su característico cambio de línea, substituido por el suave teclear del ordenador, donde hasta de la ortografía puedes despreocuparte?... ¿Es esto una moda? No, es una evolución... ¿Quién no recuerda en los primeros juegos electrónicos deportivos esos jugadores clónicos moviéndose robóticamente, cuando hoy en los últimos juegos a estos jugadores es difícil apreciarles alguna diferencia con los reales?... ¿Es esto una moda? No, es una evolución... ¿Quién no recuerda la escuela con esas clases directivas donde el maestro era el auténtico centro de protagonismo

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*

## 2

que todo lo sabía, donde los resultados eran lo principal, donde la competición entre alumnos era clave para motivar, y así poder clasificar y seleccionar, donde los grupos se hacían por nivel de competencia, donde el castigo y la evaluación era el "arma" principal para mantener la autoridad ante el alumnado?... ¿Ha evolucionado?

Con esta introducción pretendemos empezar replicando a aquellas opiniones que ante la posibilidad de llevar a cabo metodologías cooperativas en el aula (ya sea en educación física como en cualquier otra área) manifiestan "topicazos" poco fundados y reticencias escudadas en el planteamiento de "son una moda, como otras que en poco tiempo se olvidará". Entendemos que la utilización de metodologías cooperativas no son una moda pasajera, sino una consecuente evolución pedagógica que debe permitir a la escuela saltar el muro de las metodologías exclusivamente directivas, individualistas y competitivas. De hecho en las últimas dos décadas están floreciendo numerosos estudios en países diversos que demuestran los beneficios de estas metodologías tanto desde el punto de vista del rendimiento académico del alumnado, como desde la construcción personal y social de este. A la vez, también podemos afirmar que escasos son los estudios, que al contrario, proclamen las ventajas respecto a la educación integral del alumnado de esas metodologías que fomentan el individualismo y la competición.

¿Y en educación física? Velázquez Callado (2004) cita un estudio de Arumí y

colaboradores (2003) respecto al tipo de estructura de aprendizaje predominante en la enseñanza de la educación física de primaria. De las conclusiones se extrae que las propuestas cooperativas fueron, en todas las sesiones analizadas, significativamente inferiores a las competitivas y nunca superiores al 27%. Incluso, en las tres cuartas partes de las sesiones analizadas los docentes no introdujeron ni siquiera una actividad cooperativa.

Y aquí nos encontramos nosotros, maestros relativamente jóvenes que durante toda nuestra infancia y juventud, nuestro paso por la universidad, e incluso nuestros primeros años de experiencia docente nos hemos visto sometidos y envueltos en este tipo de metodologías directivas, competitivas y/o individualistas. Raramente conocimos otras, y como es lógico, después de tantas décadas experimentando únicamente estas prácticas, es sumamente difícil salir de ellas y plantearte otras posibilidades metodológicas. Pero todo edificio con unos pilares débiles siempre acaba por derrumbarse. Nuestras prácticas como docentes, reflejos de aquellas que habíamos experimentado a lo largo de nuestra vida escolar y universitaria, empiezan a no satisfacernos. El contacto con otros maestros inquietos nos hace cuestionarnos nuestra manera de trabajar. Las prácticas tradicionales no nos satisfacen, nuestras sesiones son auténticos nidos de problemas donde favorecemos sin darnos cuentas a valores contrarios a la cultura de la paz, nuestro perfil se acerca al policíaco/represivo, los objetivos que nos marcamos no acaban de tener sentido cuando hablamos de educación integral del individuo, y cuando lo tienen, difícilmente los conseguimos. Empezamos a deconstruir todo aquello tan arraigado en nuestra mente, y a construir una nueva metodología de trabajo en nuestras sesiones. Las

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*

### 3

actividades cooperativas empiezan a ganar tiempo y espacio en nuestras programaciones. Profundizamos en metodologías cooperativas y, poco a poco, con constancia y paciencia, en nuestras clases se respira cada vez un clima más positivo desgranando esos valores antaño inalcanzables, nuestros alumnos llegan a cotas más altas, es cada vez más gratificante, nos sentimos orgullosos de

ser maestros.

Dicho esto, y adentrándonos en el taller, en primer lugar queremos dejar claro nuestra intención no es dar a conocer “los juegos más fantásticos que jamás hayan existido” (aunque si que es cierto que alguno para nuestros alumnos es sumamente importante) sino animar a aquellos compañeros que todavía tienen ciertas reticencias para introducirse en esta metodología de trabajo, dándoles a entender que para llevar a cabo metodologías cooperativas en educación física (o en cualquier otra área) no hay que tirar a la basura el trabajo hecho durante muchos años, sino que a veces basta con un poco de imaginación para reformular y reorientar actividades y juegos que hemos utilizado tradicionalmente. Así, estos juegos no son creados de la nada, sino surgen de la práctica de otros que por su estructura no eran coherentes con nuestra manera de enfocar el trabajo de la clase, ya que en su mayoría favorecían ambientes hipercompetitivos, poco participativos y donde siempre los mismos se llevaban los aplausos y las congratulaciones, y también, siempre los mismos eran víctimas de la ignorancia, las críticas e incluso los abucheos de sus propios compañeros. Además, este hecho provocaba otra situación enormemente curiosa. Estos alumnos menos hábiles motrizmente, que en teoría son aquellos que más necesidad tienen de tiempo de practica para ir construyendo y consolidando patrones motrices, a la práctica, al caer eliminados normalmente a las primeras de cambio son los que de menos tiempo de práctica pueden disponer. Con las actividades cooperativas conseguimos que este tiempo de implicación como mínimo sea equitativo para todos, pero además, viéndose incrementado respecto a otras metodologías.

### **FALSA DICOTOMÍA ENTRE COOPERACIÓN Y COMPETICIÓN. DOS TÉRMINOS INDISOCIABLES EN LA EDUCACIÓN DEPORTIVA**

Los juegos que proponemos, como hemos comentado, surgen a partir de la práctica de otros juegos y deportes. Estos por lo tanto tienen un componente competitivo (existe oposición) que hay que tener en cuenta en el momento de utilizarlos en nuestras sesiones. Nuestra tendencia no es eliminar ese elemento competitivo (ya que posiblemente nos alejaríamos demasiado del juego) pero si relativizarlo. En este sentido, creemos que existe una falsa dicotomía entre cooperación y competición, ya que son dos términos indisociables cuando hablamos de educación deportiva.

Las actividades deportivas no son educativas por ellas mismas. Es el maestro quien debe dotarlas de este carácter educativo partiendo de la educación en valores como eje de toda acción. La cooperación y la competición son dos

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*

## 4

conceptos que desde el punto de vista del deporte deberían coexistir juntos, inseparables, para que este fuera un medio de carácter ciertamente educativo. Para entender el fenómeno deportivo tenemos que entender los valores que lleva implícitos, aquellos que definen su ADN, sus características intrínsecas sin las cuales no podría hablarse de deporte, sino de otro tipo de actividad física. Gómez Rijo (2001) habla de los cuatro valores asociados al deporte. Uno de estos, que a continuación definimos, es la competición, un elemento indisoluble al fenómeno deportivo:

- **Valor agonístico/competitivo:** creemos que es totalmente lícito y apropiado enseñar a competir, i educar en la competición, pero siempre y cuando sea un medio para conseguir autosuperarnos, mejorar respecto a nosotros mismos y sin violar los derechos de los demás en beneficio propio. La competición no debe interpretarse como la finalidad del deporte, la cual no es otra que divertirse y disfrutar de la práctica física. Se deben **rechazar todos aquellos ambientes hipercompetitivos** donde competir y vencer al rival son los objetivos primordiales (incluso podríamos decir que los únicos). En definitiva, se tiene que **educar para competir con los otros, pero nunca para competir contra los otros**. La competición como un elemento más del deporte que nos debe orientar a superar un objetivo, pero no a los adversarios.

- **Valor lúdico:** en el deporte, desde sus orígenes, se ha ido desvalorizando su componente lúdico, a favor del agonístico. Lo lúdico se ha ido asociando exclusivamente al juego, desmarcándolo del deporte. Pero, ¿qué es el deporte? No deja de ser un juego, y su componente lúdico, además de tener un papel principal, **es esencial, ya que es el contrapeso que regula el componente competitivo**. Ambos

componentes son totalmente compatibles, es más, se necesitan el uno al otro. El objetivo principal de cualquier persona (principalmente el niño) cuando hace deporte es el hecho de divertirse, y no ganar a cualquier precio.

- **Valor hedonístico:** se practica deporte por el hecho de experimentar el placer que comporta su práctica. Cuando realizamos una actividad física que no gusta, una sensación de bienestar invade nuestro cuerpo. Esto no depende únicamente de lo que se hace, sino de cómo se hace.

- **Valor higiénico:** del deporte también se debe entender como un medio para favorecer la conservación y la mejora de la salud y el estado físico, así como para prever determinadas enfermedades y disfunciones.

Acompañando a estos cuatro valores intrínsecos del deporte, podemos encontrar otros no menos importantes que podremos potenciar con la práctica. Estos son los **valores extrínsecos**, y en el caso del deporte educativo podríamos definir los siguientes:

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*

## 5

- **la cooperación, la participación**, la solidaridad, el respeto a los otros, la no discriminación ni estereotipación de actitudes, la socialización, la comunicación y interacción positiva, la valentía, la perseverancia, el altruismo, ...

Es aquí, por lo tanto, donde entra en juego la cooperación, y se constata la tesis de que en la educación deportiva competición y cooperación son totalmente compatibles, no excluyentes, e incluso nos atreveríamos a decir, necesarias. Para entender mejor esta disociación de valores (intrínsecos y extrínsecos), podemos hacer un símil entre el ser humano y el deporte. Un ser humano se define a partir de dos grandes grupos de factores: los hereditarios, que dependen del código genético (que serían los valores intrínsecos del deporte donde aparece la competición), y aquellos que dependen del entorno, y que serán unos u otros en función del camino que haya seguido este ser humano en su vida (valores extrínsecos, donde aparece la cooperación).

Por lo tanto, y siempre hablando desde la perspectiva de la educación deportiva, debe entenderse la competición como algo más que ganar: respetar a los otros, valorar el progreso, la autosuperación, el esfuerzo, las estrategias, la calidad del juego,...

### **TRANSFORMANDO JUEGOS Y DEPORTES COMPETITIVOS, HACIA LA COOPERACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN**

El objetivo que nos marcamos en este caso es conseguir que la estructura del juego (competitiva) y la situación que se da no coincidan, como dice Velázquez Callado (2004) “que estructuras competitivas generen, en lo posible, situaciones no competitivas en las que la actividad esté por encima del resultado, (...) donde lo importante sea realmente participar”. Por lo tanto, no proponemos eliminar la competición, sino construir alternativas que permitan relativizar a esta en beneficio de la actividad física, y por encima del resultado. En este sentido, Velázquez Callado (2004) propone diferentes estrategias para favorecer este objetivo:

#### **- Promover la participación**

- Introducir un mayor número de móviles.
- Variar el sistema de puntuación.
- Reducir el tamaño de los grupos.
- Aplicar dificultades compensatorias.
- Introducir la regla del “todos tocan”.

#### **- Desvincular el juego del resultado**

- Cambio de equipo.
- Reducir al mínimo la posibilidad de victoria.
- Tanteo por azar.
- Aumentar el número de equipos.

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: “Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa”.*

## **6**

- Jugar a empatar
- Favorecer al que va perdiendo.
- **Repartir el protagonismo**

- Actividades competitivas de interés pedagógico (fortuna, difícil éxito)

A estas estrategias, es importante añadir también que para conseguir el objetivo propuesto, el maestro debería también:

**-Favorecer la inclusión, evitando la eliminación**

**-Incentivar a la colaboración y cooperación**

**-Poner el acento en el juego y no en el resultado**

En resumen, y como defienden Johnson y Johnson citados por Ovejero Bernal (1990) “Los estudiantes deberían ser capaces de competir con placer, (...) Lo que más se necesita en las aulas es planificar cuidadosamente una estructura de meta cooperativa, que debería convertirse en el marco en el que tenga lugar la competición y el trabajo individual”.

## ¿JUGAMOS?

### Takka

(juego creado a partir del béisbol por el alumnado y el maestro de EF de 3º curso de primaria del CEIP XARAU de Cerdanyola del Vallés. Barcelona)

El TAKKA nace durante una unidad de juegos predeportivos donde los alumnos de 3º (algunos más que otros) estuvieron reclamando durante varias semanas jugar a béisbol. Este deporte por su estructura y sus normas no encajaba dentro de las orientaciones metodológicas cooperativas que llevaba a cabo en esta unidad, ya que aparece la eliminación de jugadores (el concepto de eliminado no existe en nuestras sesiones) y consideraba que era poco participativo, ya que existen numerosos momentos de espera donde tanto bateadores como receptores pasan demasiado tiempo sin intervenir en el juego. Además, cabe destacar que para gran parte del alumnado de 3º se hace harto difícil golpear una pelota con un bate. Compartiendo el análisis con estos, les propuse que entre todos cambiáramos algunas de las normas y estructuras para hacer de este deporte un juego más participativo, y a poder ser, darle una orientación más cooperativa.

Así pues, y después de algún tiempo de práctica, empezamos a definir las normas. Cabe remarcar que eran 24 alumnos, y que sólo disponíamos de una pista de fútbol, por lo que acordamos realizar dos grupos independientes de 12 jugadores, los cuales disponían de media pista para desarrollar su juego. La estructura del juego, donde unos participantes eran bateadores y los otros receptores se mantenía, así como la colocación de las 4 bases en forma de rombo



(situándolas a la máxima distancia posible, ya que la pista no da para más). Las discusiones se acompañaban de práctica para constatar las ideas que iban

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: “Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa”.*

**7**

surgiendo, hasta que se llegó a un producto final, un "deporte" exclusivamente nuestro, al que debíamos ponerle un nombre: TAKKA. Las normas que consensuamos, pero que están abiertas a las modificaciones que se crean convenientes son.



*- Para jugar a TAKKA tienen que hacerse 3 equipos de aproximadamente 4 jugadores. 1 equipo será el receptor, y los otros dos bateadores. Los receptores llevan un peto par distinguirse de los demás.*



Con esta estructura de juego evitamos el enfrentamiento directo, ya que cuando haya cambio de receptores, 1 equipo de los 2 receptores pasará a batear, juntándose así con otros compañeros que antes eran oponentes.

*- Los bateadores deben golpear una pelota (de goma o espuma tamaño minibaloncesto) con la mano o el brazo con un pie dentro de la base de bateo. El bateo debe ser siempre hacia adelante. Si va hacia atrás, si no golpea la pelota o si decide que el lanzamiento por parte del receptor no le gusta, puede volver a repetir las veces que crea necesario. El lanzador-receptor debe ponerse sobre una línea a unos 3 metros del bateador. Así conseguimos promover la participación activa, que aquellos jugadores menos hábiles puedan participar igualmente y no sentirse presionados ni discriminados ante la posibilidad de fallar 3 veces y quedar eliminados.*

*- Cuando la pelota ha sido bateada, el equipo receptor debe recogerla y mediante pases, conseguir que TODOS los receptores hayan tenido la pelota entre las dos manos. Cuando llega al último, este receptor debe gritar "TAKKA". Así conseguimos que todos los receptores se vean obligados a participar y colaborar entre ellos, y por lo tanto, correr hacia donde está la pelota para evitar que los pases sean largos y por lo tanto perder tiempo.*

*24 personas jugando a TAKKA en*

*2 espacios independientes.*

*Todos jugando a la vez.*

*Participación máxima. Tiempo de espera mínimo*

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*



- Si cuando los receptores gritan "TAKKA" el bateador ya ha conseguido llegar a una de las bases siguientes, este se queda ahí y espera al siguiente bateo para seguir ganando bases. Si consigue dar una vuelta y llegar a la base de bateo tiene la posibilidad de seguir bateando. Así conseguimos evitar los jugadores en espera por haber conseguido una carrera, ya que seguidamente volverán a batear.

- Si cuando los receptores gritan "TAKKA" el bateador no ha conseguido llegar a una de las bases siguientes, este quedará congelado con las piernas abiertas a mitad de camino de las dos bases que recorría. Así desaparece la figura del eliminado, ya que como veremos, el congelado tiene la posibilidad de seguir jugando.

- Cuando un jugador está congelado, puede descongelarse si el siguiente pasa por debajo de sus piernas y juntos, cogidos de la mano consiguen llegar a la base. En el caso que no lo consigan, los dos quedan congelados como se ha explicado anteriormente. Es obligatorio pasar por debajo de las piernas del compañero, ya que en el caso de esquivarlo, también queda congelado aunque haya conseguido ganar la base. El objetivo es establecer mecanismos de cooperación entre jugadores dentro de la propia actividad.

- Si cuando un jugador batea, alguno de los receptores consigue coger la pelota en el aire (sin que toque el suelo), la jugada se anula (no hay que pasarse la pelota para decir TAKKA ni los jugadores de las bases pueden ganar otras) y el bateador queda congelado entre la base de bateo y la primera.

*Receptores pasándose la  
pelota lo más*

*rápidamente posible  
para que el último en  
tenerla grite “TAKKA”  
Bateadores congelados a la  
espera de que un compañero  
los descongele para poder*



*seguir ganando bases.*

*Bateadores  
corriendo  
juntos con el  
objetivo de  
ganar una base*

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: “Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa”.*



- *Si un bateador es muy rápido y corriendo alcanza a otro que iba delante suyo, a partir de ese momento tienen que ir juntos de la mano.*
- *El objetivo del equipo receptor es conseguir que no quede ningún*

*bateador en la base de bateo, ya que estos están ocupando bases o congelados. En ese caso uno de los equipos bateadores pasa a ser receptor, y el que recibía se junta con el otro para batear. Como se aprecia, desaparece la puntuación, relativizando así el componente competitivo. También es interesante que la estructura del juego propicie la colaboración con los que cinco minutos antes eran oponentes.*

*- El objetivo del equipo bateador es conseguir llegar a la base de bateo para no quedarse sin bateadores.*

### **Empujar el balón**

(Juego reelaborado en el Ceip Can Llobet de Barberà del Vallès. Barcelona)

Los motivos de variar este juegos nacen en la utilización de este en una unidad didáctica de lanzamientos dirigida a ciclo inicial (6-8 años). Por si solo es un juego motivador, pero a su vez enfrenta a dos equipos a empujar un balón gigante hasta la línea del equipo que tiene enfrente. De esta forma se creaba un clima muy competitivo en el que el resultado prevalecía por encima del grupo, dándose situaciones de conflicto entre miembros del mismo equipo por la posesión de una pelota e incluso muchos intentos de saltarse las normas básicas. Fue en ese momento que surgió el planteamiento de alterar la base del juego para que no sucediesen los mismos problemas. Después de diversas pruebas se llego a la conclusión de que si todos eran del mismo equipo cesaría gran parte de la hostilidad y competitividad mejorando, además, el nivel de participación de los alumnos más parados, favoreciendo así a la consecución de los objetivos que nos proponíamos, y que el ambiente competitivo que se generaba, impedía poderlos abordar de manera educativa. Para ello nos dispusimos a utilizar el material de psicomotricidad (muy abundante en el centro).

De esta manera el juego modificó su apariencia pero no el trabajo implícito en él, llevándose a la práctica de la siguiente manera:

*Bateador descongelando a sus  
compañeros.*

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: “Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa”.*





- *Se divide el grupo en dos, preferiblemente el número debería ser de 4/5 personas uno de los grupos y de 7/8 el otro. Esta división se realiza más por los diferentes roles de cada grupo que por evitar confrontaciones. En ocasiones se ha realizado con grupo clase entero (25 alumnos) por falta de espacio, dedicando mucho más material a la actividad.*
- *Se prepara un camino por el que circula la pelota gigante y no pueden permanecer los jugadores. Una vez listo se reparten los materiales que sirven de obstáculo por el camino (conos, cojines, cubos,...). Para mejorar el tiempo de preparación y la implicación son los mismos alumnos los que adecuan el gimnasio.*
- *Según las características del circuito, obstáculos y del alumnado se les propone un tiempo a mejorar en la consecución del juego. De esta manera se incluye la superación y el esfuerzo como elementos positivos de la competición.*
- *El grupo menos numeroso es el encargado de hacer desplazar la pelota por el camino. Para ello cuentan con unas dos o tres pelotas por cada 4/5 miembros del grupo y serán las pelotas las únicas en golpear el balón gigante al ser lanzadas. En caso de que la pelota abandone el camino se debe volver a este lugar.*
- *El resto de participantes son los encargados de limpiar el camino de obstáculos utilizando las pelotas distribuidas (5 por cada 8 personas*

*aproximadamente).*

*- El número de pelotas es siempre algo superior a la mitad de participantes, de esta manera se consigue más dinamismo y aumenta la posibilidad de encontrar pelotas sueltas por el terreno de juego.*

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: “Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa”.*



Con estas modificaciones conseguimos una mayor participación de todo el grupo, así como más implicación manteniendo el trabajo de los contenidos que nos proponíamos llevar a cabo con este juego (lanzamientos, potencia de lanzamiento, trayectorias y trabajo en equipo).

### **La caza del zorro**

(juego reelaborado por el Ceip Can Llobet de Barberà del Vallès. Barcelona)

En la realización de una unidad didáctica de juegos predeportivos en ciclo medio de primaria y de balonmano en ciclo superior repitiéndose la misma problemática en ambos ciclos: poca participación de una gran parte del alumnado, no por falta de motivación si no por la estructura en si del juego. De esta manera se replanteó el juego de distintas formas para ambos ciclos para dar respuesta a esta problemática. De esta manera se consiguió un juego mucho más dinámico, mayor cohesión entre todos los participantes y evolución /progresión en cuanto a consecución de objetivos mediante esta actividad. De esta manera el juego se define distintamente según el grupo al que va propuesto:

Ciclo medio:

- *Se recomienda un número máximo de 12/13 jugadores. 4/5 jugadores se quedan dentro del espacio delimitado, en nuestro caso, media pista de balonmano. 2 más se sitúan en el exterior de la pista. Y el resto se preparan realizando una fila. Con esta división se excluye en parte la competitividad, ya que el número de integrantes es diferente para cada grupo.*
- *El juego se inicia en el momento que se lanza la pelota al terreno de juego. Es entonces cuando el primero de los jugadores de la fila entra al terreno de juego.*
- *El grupo situado en el interior son los encargados de intentar tocar con la pelota al integrante de la fila que se sitúa dentro de la pista. Para aumentar la cooperación cuando un jugador está en posesión del balón no se puede desplazar, teniendo que pasar o lanzar el balón. No tienen la posibilidad de salir del espacio delimitado.*

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*



- *Los integrantes de la fila entran de uno en uno en la pista. Cuando el primero es tocado por la pelota, entra el segundo y así sucesivamente.*
- *Los participantes del exterior son integrantes del equipo interior y, por tanto, ayudan a estos a tocar con la pelota. Sus funciones son las mismas que los del interior pero solo tienen la posibilidad de*



*desplazarse por el exterior.*

*- Cuando un integrante de la fila es tocado por la pelota se incorpora como parte del equipo situado en el exterior. De esta manera, al cambiar de equipo se reduce la competitividad ya que, ha pasado a ser integrante del otro conjunto.*

*- El juego se puede repetir cambiando los roles del alumnado.*

Ciclo superior:

*- Se mantienen las tres posiciones (interior o A, fila o B y exterior o C) pero las proporciones varían puesto que se equilibra el número de participantes (4-4-4, por ejemplo).*

-

*- A y B continúan jugando igual que antes. C se sitúa en el exterior y tiene en su poder un balón. Cuando A elimina a algún participante de B se queda parado en el lugar de la eliminación esperando que alguien de C le toque con el balón para salvarlo. Los jugadores cambian de equipo siguiendo el siguiente gráfico:*

*Jugador A > si acierta con la pelota en B > equipo B*

*Jugador B > si es salvado por C > equipo C*

*Jugador C > si salva a B > equipo A*

Con estos cambios de equipo se evita la competición directa entre grupos, además de incorporar una mayor variante táctica y cooperativa. A parte, estas modificaciones permiten la realización del juego ininterrumpidamente, mejorando el dinamismo de la sesión y, por tanto, la consecuente participación.

*Pietat Ivanco Casals, Marcos Planes Osorio y Txema Córdoba Jiménez: "Reformulación de juegos y deportes para darles una orientación cooperativa y participativa".*

## 13

### A MODO DE CONCLUSIÓN

Nuestro objetivo con la presentación de esta reflexión acompañada de estas actividades es sencillo pero a la vez ambicioso. **Sencillo** porque no implica, a simple vista, un cambio muy substancial respecto a los juegos y actividades que se han utilizado tradicionalmente. Por ejemplo, una persona que pasará cerca de la pista de la escuela y viera a los niños y niñas jugando al TAKKA pensaría que

estos están jugando a béisbol con algunos cambios. **Ambicioso** porque implica un cambio radical en la manera de entender nuestra área y la educación en general, pero a la vez porque pretendemos colaborar en dar ese empujoncito a muchos maestros indecisos a aplicar metodologías cooperativas, para que reflexionen sobre su propia práctica, hecho comúnmente llamado autoevaluación, y a partir de esta puedan reformular, modificar, crear, inventar actividades y metodologías que están más próximas a la cultura de la paz. Nuestras escuelas son contextos multiculturales, por lo que es necesario tener en muy en cuenta y tratar de manera transversal valores como la solidaridad, la cooperación y la colaboración entre el alumnado. Estamos convencidos de que uno de los procedimientos más potentes para el aprendizaje de estos valores gira en torno a las metodologías cooperativas.

### **BIBLIOGRAFÍA**

- **Gómez Rijo, A.** (2001) *Deporte y moral: los valores educativos del deporte escolar*. Revista Digital, [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)
- **Ovejero Bernal, A. (1990)** *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias.
- **Velázquez Callado, C. (2004)**, *Las actividades físicas cooperativas*, México, Secretaría de Educación Pública.