

LA INICIACIÓN DEPORTIVA EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA: LOS JUEGOS MOTORES MODIFICADOS

Arturo López Corredor

Arturo López Corredor
Maestro de Enseñanza Primaria, especialista
en Educación Física en el Colegio Público
“Margarita Sotos” de San Pedro (Albacete)

ÍNDICE

1. Introducción.
2. Clasificación de los juegos y su implicación en la iniciación deportiva.
3. Modelos de iniciación deportiva.
4. Los juegos modificados.
 - 4.1. ¿Cuándo comenzar?
 - 4.2. Metodología de enseñanza.
 - 4.3. Ejemplos:

4.3.1. Juegos de bate y campo:

- a) Balones a la caja.
- b) Pelota canadiense.
- c) Pelotas y picas.

4.3.1.1. Aspectos a modificar.

4.3.2. Juegos de cancha dividida:

- a) Pelota al aire.

4.3.2.1. Aspectos a modificar

4.3.3. Juegos de invasión:

- a) Balón torre.
- b) Portero móvil.
- c) Balón entre conos.
- d) Porterías diagonales.

4.3.4. Juegos de invasión con tratamiento de cancha dividida:

- a) Paro y golpeo

5. La transmisión de valores.

6. Referencias bibliográficas.

1. INTRODUCCIÓN

La iniciación deportiva en la escuela representa uno de los contenidos más controvertidos de los que disponemos en el área de Educación Física. La razón fundamental de esa controversia, según mi experiencia, se debe a la forma con que cada profesional diseñamos dicha iniciación; lo que implicará una motivación al alumnado hacia el deporte o, por el contrario, le llevará a una falta de interés y un paulatino abandono de cualquier práctica deportiva.

La utilización de los juegos modificados, como estrategia didáctica encaminada a la iniciación deportiva, representa la alternativa más global y efectiva. Esto es debido a que centra el proceso en el alumnado independientemente de las habilidades técnicas que posea.

A lo largo de este artículo, voy a presentar las distintas clasificaciones de juegos para la iniciación deportiva, para pasar a conocer los modelos de iniciación deportiva y centrarnos en los juegos modificados como alternativa de enseñanza a dicha iniciación.

Conoceremos en qué momento es conveniente aplicar esta estrategia y la metodología a emplear. Por último, he incluido unos ejemplos de juegos modificados para poder experimentar con nuestro alumnado la teoría aquí expuesta.

Antes de pasar al desarrollo de este artículo, querría dejar claro nuestro trabajo como docentes frente al de entrenador o monitor deportivo. Nuestra labor educativa va destinada a una enseñanza global del individuo y de la totalidad de la clase, por lo que debemos enseñar con una perspectiva de transversalidad.

Como señala Jaume Casamort Ayats (V.V.A.A., 1.999), los profesores de Educación Física deben proporcionar al alumnado una base para, una vez acabada su educación, adaptarse a la sociedad como profesionales del deporte o para cubrir su tiempo de ocio como recreación o mantenimiento.

Y es esta última opción a la que la mayoría se acoge y es de la que tenemos que ocuparnos, lo que no quiere decir que nos olvidemos de la primera opción.

2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y SU IMPLICACIÓN EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA

La múltiple terminología que hace referencia a juegos deportivos requiere, a mi juicio, que comience por diferenciarla para que sepamos a qué nos estamos refiriendo de cara a la iniciación deportiva. Así pues tenemos:

- Juegos motores: Juegos que desarrollan distintas habilidades básicas sin ningún interés táctico, sólo insiste en la mejora de la técnica. Suelen utilizarse al principio de las sesiones o como actividades de recreación.
- Juegos pre-deportivos: Actividades jugadas orientadas hacia la técnica. También considerados de iniciación deportiva por Domingo Blázquez (1.986).
- Juegos o deportes alternativos: Surgen como alternativa a las prácticas establecidas. Tienen aceptación por la novedad y uso de material original.
- Mini – deporte: Adaptación del deporte a la edad del alumnado pero no son progresivos en la enseñanza

y reproducen los mismos patrones y los mismos principios de enseñanza – aprendizaje que con los adultos (Devís y Peiró, 1.997)

- Juegos modificados: Juegos deportivos técnicamente menos exigentes, donde la comprensión táctica se simplifica, como señala Mcnamee (Varios autores, 1.999)

Por otro lado Almond (Torpe, Bunker y Almond, 1986), clasifica los juegos deportivos según una propuesta de Ellis (1983). Se trata de cuatro formas distintas que agrupan juegos con estructuras y lógica interna similar:

- Juegos de blanco y diana: golf, bolos, croquet.
- Juegos de campo y bate: baseball, críquet, softball...
- Juegos de cancha dividida o red y muro: tenis, voley, bádminton...
- Juegos de invasión: fútbol, hockey, balonmano...

3. MODELOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA

En el libro “Didáctica de la educación física” de Contreras Jordán (1.998), encontramos el siguiente modelo:

- Modelo técnico o tradicional.
- Modelo alternativo:
 - Vertical: enseñanza de un deporte.
 - Horizontal: iniciación común a varios deportes por similitudes estructurales y tácticas. Dentro de éste estaría el modelo comprensivo caracterizado por la utilización progresiva de juegos modificados, mini – deportes y la última fase con deporte específico.

Frente a este modelo, Contreras propone un modelo constructivista con tres fases:

- 1ª. Juegos modificados.
- 2ª. Juegos de iniciación: dominio de la técnica.
- 3ª. Deporte estandarizado.

Por su parte Thorpe y Bunker (1982) presentan su modelo de Enseñanza para el entendimiento con las siguientes etapas:

- 1ª. Juegos modificados.
- 2ª. Desarrollo de la conciencia táctica y toma de decisiones a través de preguntas.
- 3ª. Desarrollo de habilidades y destrezas.

Si analizamos las diferentes propuestas, podemos observar que tanto en los modelos alternativos, constructivista o del entendimiento, encontramos un elemento común de suma importancia, de ahí la significatividad de concederle un apartado especial.

4. LOS JUEGOS MODIFICADOS

José Devís (Devís y Piro, 1.997) define el juego modificado como “juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos”.

José Devís y Carmen Peiró (1.997), matizan que el cambio se dirige a los juegos deportivos de pelota. La forma tradicional de enseñanza de éstos juegos deportivos se centra en la consecución de la técnica deportiva como una vinculación directa al deporte

competitivo de élite. La crítica hacia esta tendencia la toman de Arnold (1991) al afirmar que una habilidad técnica sólo tiene sentido dentro de un contexto, de lo contrario es una actividad imitativa y de difícil comprensión fuera del juego.

Las reglas y la táctica del juego se combinan para presentarse como los problemas a superar. De ahí que el aprendizaje se inicie en la táctica para continuar en la técnica.

Las propuestas de juegos modificados de estos autores poseen las siguientes características:

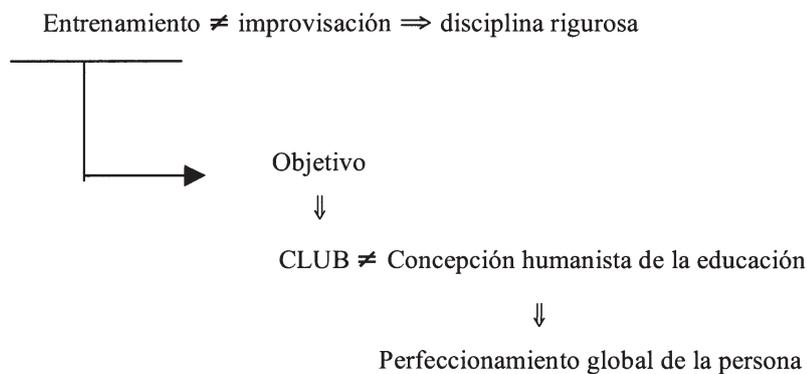
- Están entre el juego libre y el deporte.
- Aunque posee una reglas de inicio, estas pueden modificarse.
- Mantienen la esencia de cada deporte.
- No están sujetas a ninguna institución deportiva.

Es importante destacar la orientación cooperativa, que maximice el logro y las recompensas para el alumnado por medio de acciones coordinadas del grupo. Y aquí, quien debe encargarse de dirigir, planificar y desarrollar el juego deportivo hacia la cooperación somos los docentes.

Otras características:

- Participación sin importar la habilidad física, pues se reducen las exigencias técnicas.
- Al eliminar el problema de la habilidad técnica, la integración de ambos sexos en la actividad es mayor.
- Se reduce la competitividad.
- El material a utilizar no es caro ni muy elaborado.
- El alumnado puede modificar las reglas, incluso crear nuevos juegos.

Está claro que cualquier cambio debe tener nuestro protagonismo, en el caso de los juegos deportivos debemos pasar de, en palabras de Domingo Blázquez (1.986), el “modelo del gesto eficaz” o la “pedagogía del botar, tirar y pasar” (lo que ha llevado a un desinterés en la práctica deportiva) al juego, global donde lo importante es el perfeccionamiento de la persona. En palabras de Parlebas “interesa menos el ejercicio y más al que se ejercita” (citado por Blázquez, 1.986).



Una vez presentado el nuevo modelo de iniciación deportiva, vamos a pasar a conocer el momento idóneo para ponerlo en práctica.

4.1. ¿CUÁNDO COMENZAR?

Sería conveniente centrarnos en el Tercer Ciclo de Primaria para comenzar a introducir los juegos modificados. Independientemente de la experiencia personal que cada uno/a tenga en su trabajo diario, creo que debo señalar dos aportaciones a favor de esta idea:

- Sánchez Bañuelos (1.990): No se deben introducir antes de los diez años por establecer un orden prioritario, siguiendo un criterio de dotar al niño/a de una base amplia y polivalente.
- Jean Le Boulch (1.991): Los juegos de reglas se introducen hacia los diez u once años cuando, según Piaget, el niño/a pasa de la cooperación naciente al estadio de la codificación de la reglas. Así el niño/a es capaz de crear por sí mismo/a las reglas de un juego.

Una vez desarrolladas las habilidades básicas utilizando los juegos motores o bien actividades en primer y segundo Ciclo, es el momento de dar el paso hacia la consecución de habilidades específicas e iniciación de la táctica por medio de los juegos modificados.

4.2. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Creo que va quedando claro que el primer paso es diseñar el juego con un mínimo componente reglamentario y sin exigencia técnicas. A partir de ahora, nuestra labor es hacer comprender al alumnado cuál es el fundamento de sus acciones y llegar a comprender por qué actúa de una determinada forma y no de otra.

Para conseguir dicho propósito la metodología a seguir es el descubrimiento. Para Mosston y Ashworth (1.999), el descubrimiento responde a este esquema:



Dentro de este método destacan:

- Descubrimiento guiado: a una pregunta del maestro/a le sigue la respuesta del alumno/a.

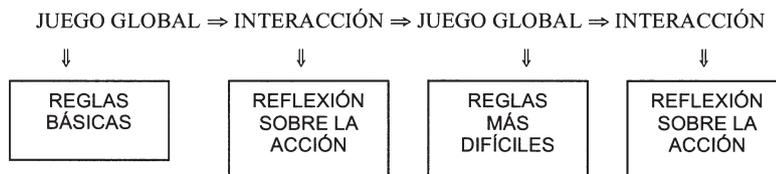
PREGUNTA —————> RESPUESTA

- Resolución de problemas: El maestro/a plantea la cuestión, el alumnado indaga a su ritmo y por último todo el grupo obtiene la conclusión en una puesta en común.

PREGUNTA —————>INDAGACIÓN —————>CONCLUSIÓN

Según la clasificación de juegos deportivos señalada por Almond, a la hora de programar la progresión de los juegos, para Devís (V.V.A.A., 1.999) podríamos comenzar con juegos de bate, a continuación con juegos de cancha dividida o red y muro, y finalizar con los de invasión. La primera fase del proceso sería la presentación del juego global.

La acción pedagógica respondería al siguiente esquema:

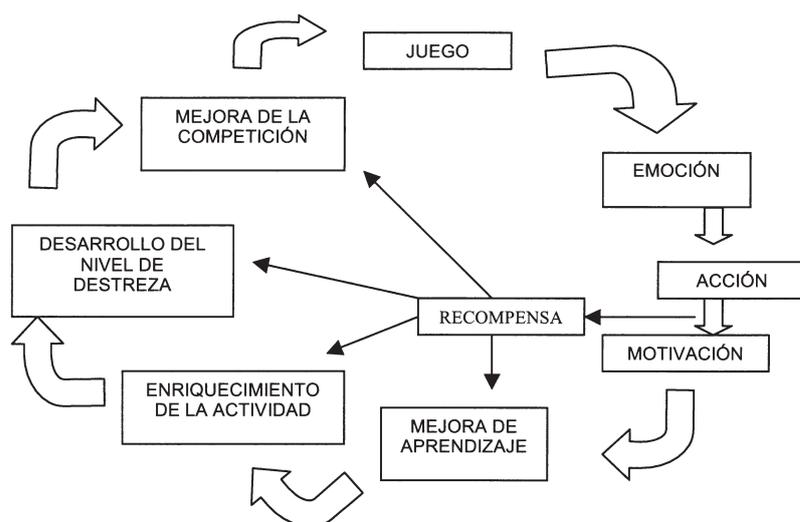


Según Blázquez (1.986), ante un problema propuesto, el alumnado da una solución personal, esto conlleva una experimentación, un descubrimiento o una reafirmación de su propia actuación, lo que implica que hay un proceso de formación en el alumnado.



Esto constituiría la segunda fase; la suma de las reflexiones que realiza el alumnado le llevan a un conocimiento más exhaustivo de la táctica.

De la segunda fase pasaríamos a la tercera y definitiva que es la práctica del deporte estandarizado; como paso previo a ésta última fase, podemos esquematizar la primera y segunda con el siguiente diagrama:



Por último señalar las siguientes consideraciones metodológicas en la enseñanza – aprendizaje de los juegos modificados recogidas por el profesor Gil Madrona (Varios autores, 2.005):

1. Desplazamiento del modelo de enseñanza de gestos técnicos de manera aislada.
2. El dominio técnico no es el paso previo a jugar.
3. El punto de partida es el juego.
4. Ha de primar el principio de globalidad.
5. El alumnado descubre y conoce la esencia del juego antes que cualquier aspecto técnico.
6. Una vez asimilada la esencia y el conocimiento táctico, plantearemos la mejora de la técnica.
7. Lo importante es la diversión.
8. Las reglas básicas se plantean al principio, para modificarse conforme se progresa. Dicho cambio no sólo es por parte del profesorado.
9. Debemos interactuar con el alumnado y ayudarles a ser reflexivo sobre sus acciones.
10. Favorecer la coeducación insistiendo en valores positivos.

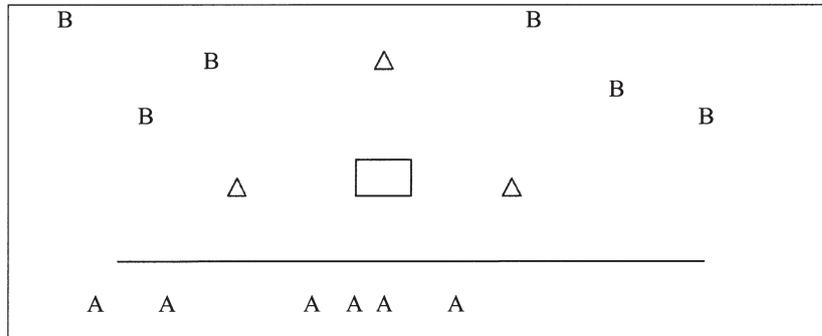
4.3. EJEMPLIFICACIONES

Desarrollo de los siguientes juegos en función de las progresiones comentadas anteriormente.

4.3.1. JUEGOS DE BATE Y CAMPO:

a) Balones a la caja (Devís y Peiró, 1.997):

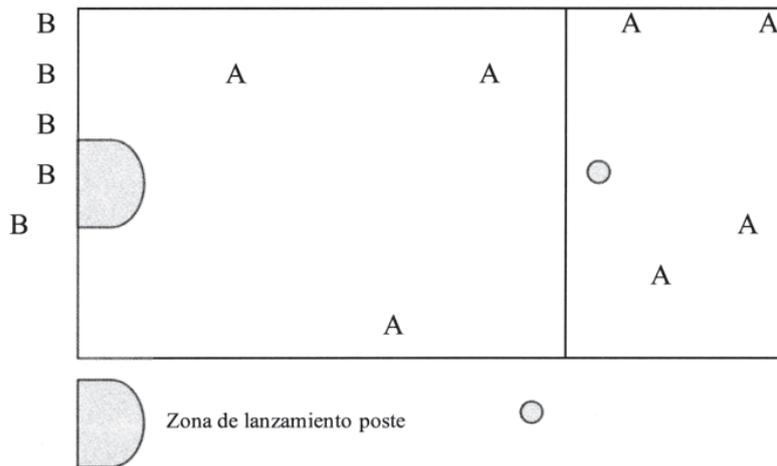
Dos grupos con el mismo número de jugadores/as. Se colocan tres conos en forma de triángulo, alrededor de los cuales correrán los jugadores/as del equipo "A" después de lanzar los balones (a determinar) dentro del área de juego. Dejarán de dar vueltas cuando el grupo "B" haya cogido y colocado en la caja todos los balones.



△ CONOS □ CAJA

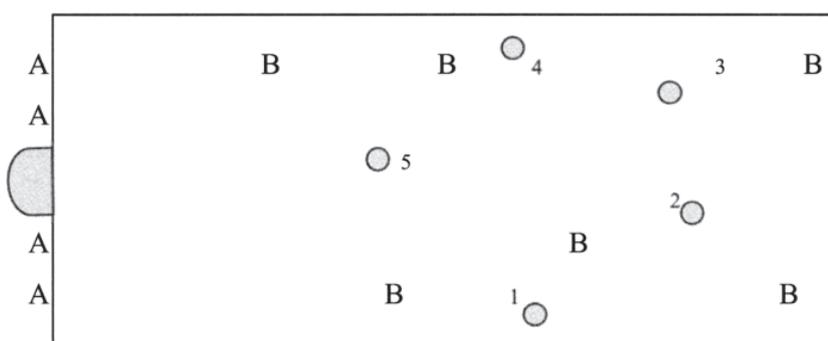
b) Pelota canadiense:

Dos equipos de igual número. Un equipo se coloca detrás de la línea de salida y el otro equipo en dispersión por el campo. A 20 metros se sitúa un poste. El primer jugador/a del equipo “B” lanza la pelota y sale corriendo hacia el poste. El equipo “A” debe coger la pelota y tratar de llevarla a la zona de salida del equipo “B”. El jugador/a que ha lanzado debe dar la vuelta al poste y volver a la zona de salida.



c) Pelota y picas:

Pentágono de diez metros de lado, en cada ángulo se coloca una pica. El equipo "A" lanza, por turno, la pelota y corre hacia las picas para derribarlas por orden. El equipo "B" debe coger la pelota y, mediante pases, llevar la pelota hacia la zona de lanzamiento o cualquier otro lugar asignado.



4.3.1.1. Aspectos a modificar en estos juegos:

- El objeto a lanzar: pelota, indiaca, disco, bate.
- Forma de lanzar: pie, mano.
- El número de objetos.
- El espacio.
- La zona de lanzamiento.
- El número de Jugadores/as.

En el juego de pelota y picas podemos sustituir las picas por conos; cada alumno/a lleva cinco discos con agujero central y conforme llega a cada cono debe introducir cada disco en cada cono.

Con respecto a las cuestiones tácticas debemos tener en cuenta:

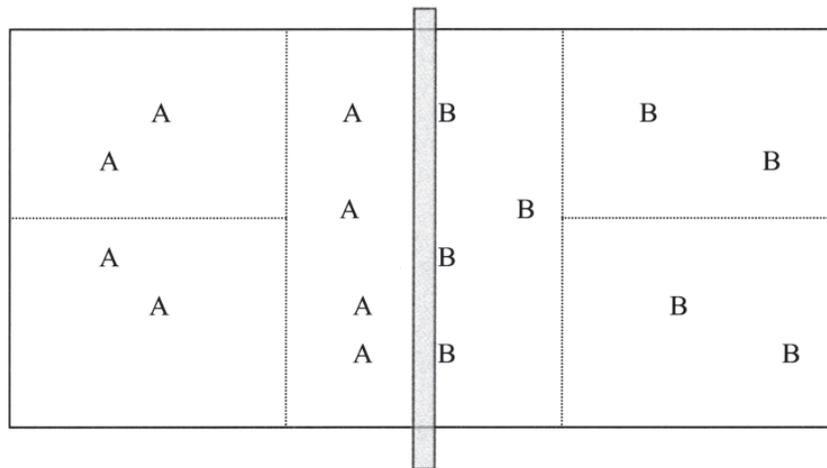
- Distribución del espacio de recepción.
- Estrategias de lanzamiento.
- Organización para devolver balones.

Todas las preguntas que vayamos realizando deben llevar al alumnado a descubrir las mejores actuaciones.

4.3.2. JUEGOS DE CANCHA DIVIDIDA:

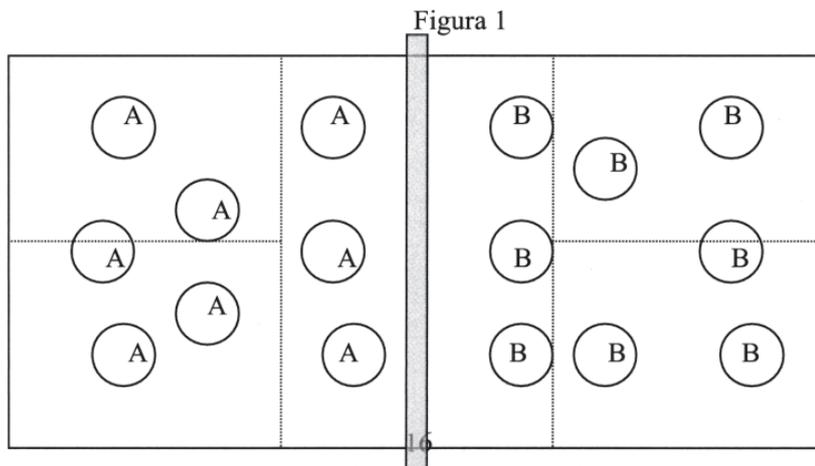
a) Pelota al aire:

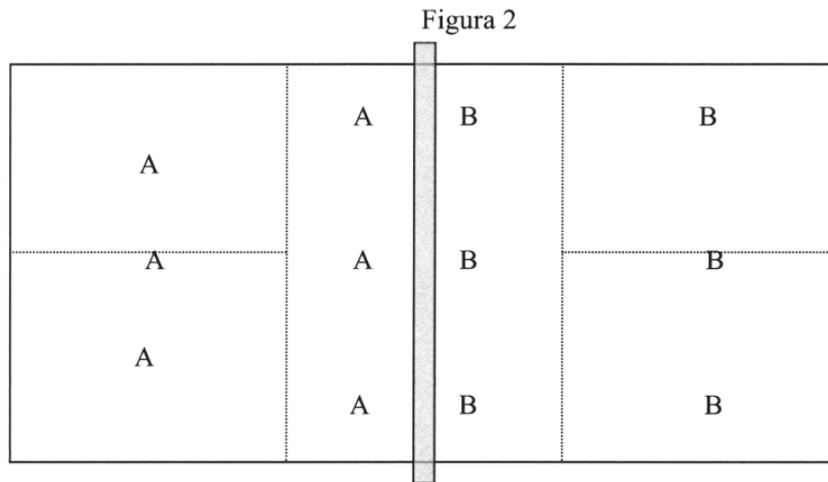
Dos equipos de igual número. Utilizamos el campo de juego de bádminton. Se trata de lanzar una pelota de playa para que toque el suelo del campo contrario. Cada equipo puede realizar los toques que sean necesarios hasta devolver la pelota. La altura de la red será de 160 cms.



Progresiones:

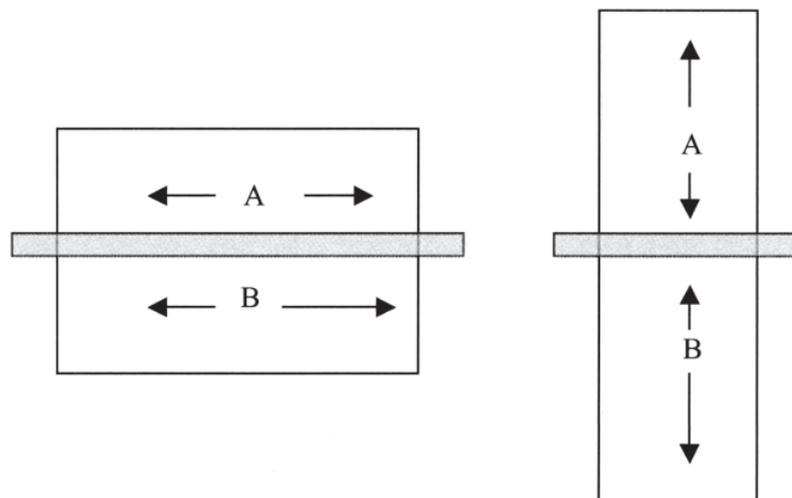
- El número de toques puede modificarse, hasta limitar a un número que consideremos óptimo.
- Distribuir seis aros (a modificar) por cada campo. Cada jugador/a se encuentra con un pie en un aro y el otro fuera; sin salir del aro debe realizar el juego. Podemos reducir el número de jugadores/as. (Figura 1).
- La mitad de jugadores del mismo equipo en la zona de servicio y la otra mitad en la zona libre, éstos serán quienes pueden enviar el balón hacia el otro campo. Cada vez que saque un equipo realizan una rotación para que todos/as pasen por las zonas. (Figura 2).





4.3.2.1. Aspectos a modificar:

- Cambiar las dimensiones del terreno de juego (ensanchándolo o estrechándolo) y el número de jugadores/as (1 x 1; 2 x 2; 3 x 3) posibilitando que realicen desplazamientos laterales o anteroposteriores.



Cuestiones tácticas y técnicas:

- Distribución de los jugadores/as en su zona.
- Pedirla para evitar el choque entre jugadores/as.
- Cómo colocar la mano para el golpeo.
- Ayudas de compañeros/as ante un posible fallo en el golpeo.
- Golpeo hacia zonas donde esté mas libre de contrarios.
- Colocación del cuerpo en la recepción y en el golpeo.
- Predisponer el cuerpo hacia la zona donde se dirige el balón.

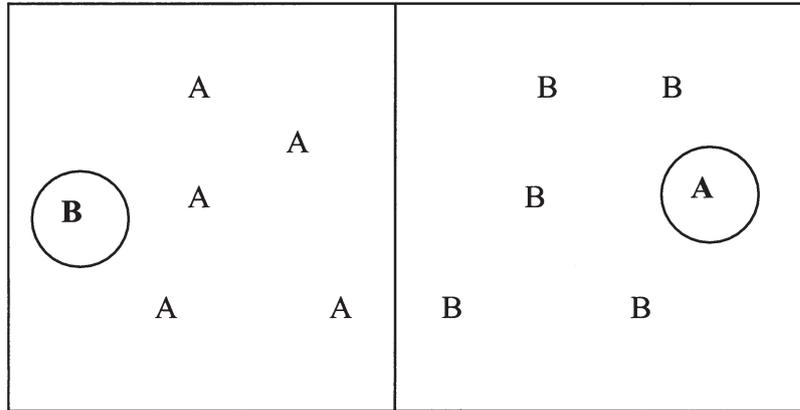
Estas son las cuestiones que debemos proponer al alumnado para que indague y resuelva el problema.

4.3.3. JUEGOS DE INVASIÓN:

a) Balón torre:

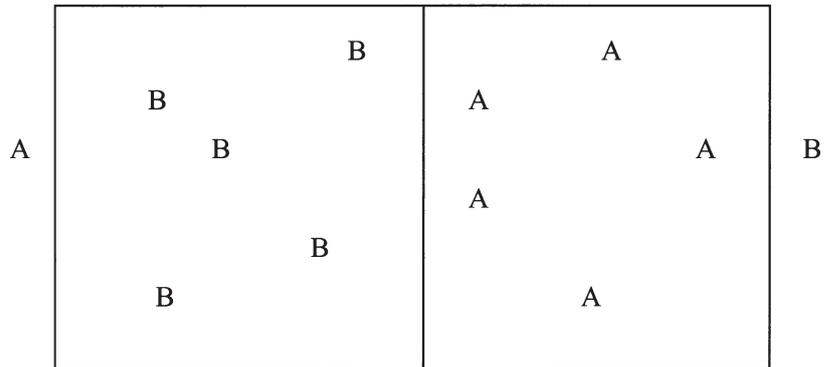
Campo de baloncesto. Dos equipos con el mismo número de jugadores/as. En cada equipo se coloca un jugador/a dentro de un aro. Cada equipo debe enviar el balón a su compañero/a que se encuentra en el aro del campo contrario y evitar que el otro equipo haga lo propio con su jugador.

Podemos iniciar las reglas de baloncesto o balonmano poco a poco. También podemos utilizar los pies para golpear el balón, modificando la zona de recepción por un aro mayor o delimitando la zona con otro material. Podemos sustituir al compañero/a situado en el aro por un poste para golpear con el balón. También podemos reducir el campo y el número de jugadores.



b) Portero móvil:

Dos equipos de igual número de jugadores/as. Cada equipo está en su campo excepto uno de cada equipo que se sitúa detrás de la línea de fondo opuesta a su campo. El objetivo es enviar el balón al jugador/a que está en el fondo de la pista.



c) Balón entre conos:

Dos equipos de igual número en el terrenos de juego. En cada línea de fondo se colocan conos repartidos y unos postes con un elástico a la altura de los conos. El objetivo es marcar goles introduciendo el balón entre los conos y el elástico. (Figuras 3 y 4).

Según las dimensiones del campo y el número de jugadores/as debemos marcar una línea antes de la línea de fondo que no pueden rebasar los jugadores/as para lanzar el balón.

Se puede modificar el balón y la forma de lanzamiento (pie); en lugar de conos podemos colocar picas y elevar el elástico para facilitar el lanzamiento vertical. (Figura 5).

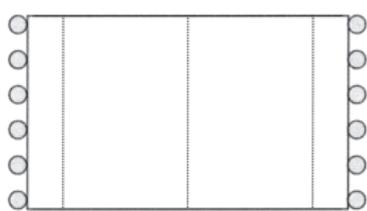


Figura 3

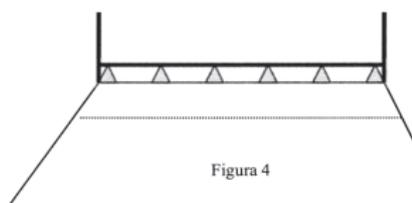


Figura 4

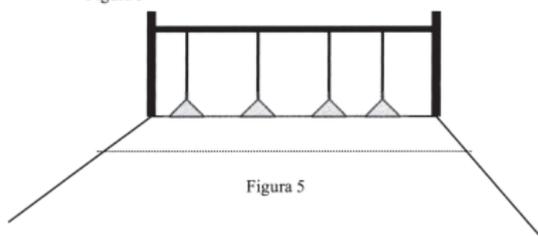
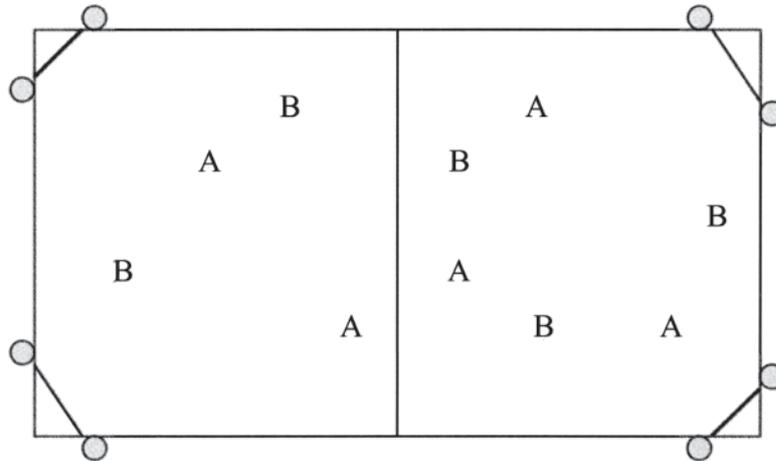


Figura 5

d) Porterías diagonales (Devís y Peiró, 1.997):

Dos equipos con igual número de miembros. Se colocan cuatro porterías, una en cada esquina del campo. El objeto es introducir el balón en cualquiera de las dos porterías del campo opuesto al suyo.



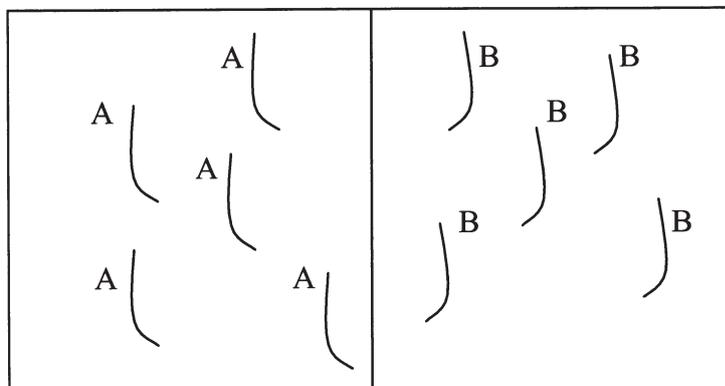
Cuestiones tácticas:

- Desplazamiento del equipo en defensa y en ataque.
- Posición de los jugadores/as en la ayuda.
- Disposición del equipo.
- Buscar al jugador/a mejor situado.

4.3.4. JUEGOS DE INVASIÓN MODIFICADOS COMO DE CANCHA DIVIDIDA:

a) Paro y golpeo:

Disposición sobre el terreno de juego de dos equipos con el mismo número de jugadores/as. Cada jugador/a con un stick. Se trata de lanzar la bola hacia el campo contrario para intentar rebasar la línea de fondo del campo contrario. Podemos utilizar las reglas de interhockey, introduciéndolas poco a poco.



El interés que tienen estas modificaciones están en evitar el contacto físico cuando se introducen estos tipos de juegos que utilizan material peligroso si no se utiliza con cuidado. Una vez que dominan el golpeo aplicando las reglas de lanzamiento, podemos tratarlo como un juego de invasión normal.

5. LA TRANSMISIÓN DE VALORES

La importancia de la transmisión de valores a lo largo de toda la etapa obligatoria, es un asunto vital para quienes trabajamos con niños y niñas. Dejando claro que este no es un asunto únicamente concerniente al área de Educación Física, está claro que es en nuestra área donde más podemos incidir en este asunto.

La nueva legislación otorga más importancia que la anterior a este aspecto. También es cierto que en la actualidad existen más problemas en las relaciones entre compañeros y compañeras y entre éstos/as y los/as docentes. Nuestra área posibilita el contacto entre el alumnado, así como el interés por la competitividad. En nuestras manos está conducir esa competitividad fomentando en el alumnado una tolerancia al fracaso y a no mostrar superioridad en la victoria.

Este valor queda reflejado, en el currículo de Castilla – La Mancha, como una competencia que debe conseguir el alumnado al finalizar la enseñanza primaria; y que se denomina “competencia emocional”.

Para fomentar esta competencia, el “Club del buen deportista” ha editado un decálogo para incidir en las buenas relaciones con los demás; este decálogo se ha recibido en todos los Centros de Primaria pero, como casi todo, podemos modificarlo para hacerlo más nuestro, para adaptarlo a nuestro Centro y nuestras necesidades.

El decálogo que he trabajado con mi alumnado y cuya copia figura en cada aula es el siguiente:

1. Se es Buen deportista en el recreo y fuera de él: en el polideportivo, en la calle, etc..
2. No pierdas el ánimo cuando estés perdiendo.
3. Cuando ha terminado el juego, todos y todas formáis parte de un mismo equipo; sois compañeros y compañeras del Colegio.
4. Debéis respetar las reglas del juego y hacerlas respetar.
5. Es Buen Deportista quien no hace trampas ni dentro ni fuera del terreno de juego.
6. Es Buen deportista quien ayuda a sus compañeros y compañeras, cuando juega en equipo y no pretende lucirse por su cuenta.
7. Debes buscar sobre todo ser MEJOR PERSONA.
8. Si no discutes, el ambiente de juego es mucho mejor.
9. Antes de salir al recreo piensa que, cuando vuelvas a clase, las relaciones con tus compañeros y compañeras deben ser las mismas.
10. Si estás de acuerdo con estos puntos, practica deporte y diviértete; y recuerda que las niñas también son Buenas Deportistas.

- BUENA SUERTE -

6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almond, L. (1986): “*Reflecting on themes: a games classification*”, en Thorpe, R., Bunker, D. y Almond, L.: *Rethinking Games Teaching*. Loughborough University.

Arnold, P.J. (1991): “*Educación física, movimiento y currículum*”. MORATA. Madrid.

Bisquerra Alzina, R. (2000): “*Educación emocional y bienestar*”. Ed. CISS PRAXIS. Barcelona.

Blázquez Sánchez, D. (1986): “*Iniciación a los deportes de equipo*” MARTÍNEZ ROCA S.A. Barcelona.

Bunker, D.J. y Torpe, R.D (1982): A model for the teaching of games in secondary schools. *The Bulletin of Physical Education*, 18

Contreras Jordán, O. (1998): “*Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*”. INDE. Barcelona.

Contreras, O; de la Torre, E; Velásquez, R. (2001) “*Iniciación deportiva*”. SÍNTESIS. Madrid.

Devís Devís, J y Peiró Velrt, C. (1997) “*Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*” INDE. Barcelona.

Ellis, M. (1983): *Similarities and differences in games: a system for classification*. Congreso Mundial de AIESEP. Roma.

Le Boulch, J. (1991): “*La educación psicomotriz en la escuela primaria*” PAIDOS. Barcelona.

Mosston, M y Ashworth, S. (1999): *“La enseñanza de la Educación Física”*. HISPANO EUROPEA.

Sánchez Bañuelos, F. (1990): *“Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte”*. GYMNOS. Madrid.

V.V.A.A. (1999): *“La iniciación deportiva y el deporte escolar”*. Dirigida por Domingo Blázquez. INDE. Barcelona.

V.V.A.A. (2005): *“Curso: Juegos y deportes alternativos”*. Vicerrectorado de extensión universitaria. Albacete.