

EUGENIA Trigo Aza

Juegos  
MOTORES Y  
CREATIVIDAD



4<sup>a</sup> EDICIÓN



*COLECCIÓN PEDAGOGÍAS CORPORALES*

# **JUEGOS MOTORES Y CREATIVIDAD**

Por

*Eugenia Trigo Aza*

Dibujante

*Anxo Fariña Temprano*

4<sup>a</sup> Edición



**This One**



LSYS-51B-KFBL

Copyrighted material

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Edición: Javier Olivera Betrán

© Eugenia Trigo Aza  
Editorial Paidotribo  
paidotribo@paidotribo.com  
C/ Consejo de Ciento, 245 bis, 1.º, 1.ª  
08011 Barcelona  
Tel. (93) 323 33 11 – Fax (93) 453 50 33  
<http://www.paidotribo.com>

Cuarta edición:  
ISBN: 84-86475-24-4  
D.L.: B-38.142-97  
Fotocomposición: PC Fotocomposición, S.A.  
Impreso en España por Carvigraf, S.L.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

PRIMERA PARTE, TEORIZANDO

**CAPÍTULO I.- El contexto social: ¿hacia dónde vamos?, 13**

Paro-ocio;  
La sociedad es cambiante;  
Conclusiones;

**CAPÍTULO II.- Los nuevos enfoques de la pedagogía, 23**

La Democracia y la Educación;  
Distintos tipos de Educación;  
Escuela del trabajo y escuela del ocio;  
Individual-competitividad-cooperación. Proceso/producto;  
El pensamiento lateral y el pensamiento vertical;  
Conclusiones;

**CAPÍTULO III.- La Educación Física dentro del panorama pedagógico, 33**

La Educación Física parte del curriculum;  
¿Cuáles son las líneas pedagógicas que debe seguir la Educación Física?;  
Algunos estudios en Educación Física que apoyan los criterios expuestos:

- a) la evolución de la psicomotricidad
  - b) los estudios de Parlebas
  - c) los resultados de un Congreso Mundial de la AIESEP
  - d) (hasta) las posturas de los países anglosajones van acercándose a la filosofía de los mediterráneos
  - e) cómo evolucionan los alumnos con un programa clásico de Educación Física
- Conclusiones;

#### **CAPÍTULO IV.-El juego: ¿sólo un medio en la Educación Física?, 45**

Los principios de la Educación Física;  
Una forma de llevar a cabo los principios citados:  
el juego;  
¿Qué tipo de juego?;  
Conclusiones;

#### **CAPÍTULO V.- Revisión bibliográfica, 53**

#### **CAPÍTULO VI.- Cuestiones metodológicas, 55**

Los protagonistas;  
Los enseñantes;  
Los juegos;  
La formación de grupos;  
La programación:  
a) los objetivos  
b) el tiempo de práctica  
c) el espacio  
d) los materiales  
e) los métodos de enseñanza  
f) el feed-back  
g) la evaluación  
Conclusiones;  
Conclusiones Primera Parte.

*image  
not  
available*

b) *Juegos con colchonetas*  
Enmarque teórico;  
Juegos “con” la colchoneta;  
Juegos “en” la colchoneta

c) *Juegos con combinación de elementos*  
Enmarque teórico;  
Juegos

## **CAPÍTULO V.- Juegos con material no estructurado, 229**

Enmarque teórico;  
Clasificación:  
a) Toallas y pelotas  
b) Cartones  
c) Bolsas de plástico y pelotas de papel  
d) Otro material (algunas ideas)

Conclusiones Segunda Parte

## **TERCERA PARTE**

### **CONCLUSIONES GENERALES**

### **BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

### **APÉNDICES**

#### **I. Nuevas ideas y nuevo material, 281**

# INTRODUCCIÓN

*El juego es intrínsecamente esencial para la creatividad... Una persona que no sabe jugar está privada al mismo tiempo de la alegría de hacer y crear y seguramente está mutilada en su capacidad de sentirse viva.*  
**(Rosemary Gordon)**

El libro que tiene usted en sus manos consta de dos partes sustanciales y mutuamente sustentadoras: la primera adquiere su soporte en la segunda, y viceversa. Esa mutua sustentación hace que la división bipartita sea un nuevo argumento metodológico y pragmático toda vez que ambas partes conforman un "todo" indivisible y sustancial: este libro. Mas continuando con la división, por mor de método, diré, concretando la cuestión, que la primera parte pretende ser el soporte teórico, la elucubración racional de unas ideas que aspiran a conformarse en la justificación de la segunda parte o "leit motiv" de este libro.

En ningún momento he albergado la pretenciosa atracción que supone adentrarse en los más recónditos significados del "juego", en sus significados profundos y trascendentes; ni siquiera he querido detenerme en su controvertido origen. No se halla, por todo ello, querido lector, ante un libro donde la teorización y la indagación del tema pretenda, de forma más o menos brillante y lúcida, formular nuevas y revolucionarias teorías.

La primera parte, y una vez más incidimos en la división artificiosa, aspira a ser una sucinta recopilación y posterior actualización de lo que se ha venido tratando sobre los temas más variopintos relacionados con la "educación".

Todo ello nos da pie a afrontar el análisis, imperativamente breve, de cuáles son los problemas que padece la sociedad actual (capítulo I).



Con este entramado y su problemática, hemos indagado cuáles son los últimos pasos que ha dado la pedagogía y hacia dónde apuntan las más modernas y revolucionarias tendencias pedagógicas (capítulo II).

Una vez se ha constatado lo anterior, hemos visto cómo el interrogante de ¿cuál sería el lugar que corresponde a la Educación Física dentro de este marco pedagógico? se yergue como un reto (capítulo III); reto en cuya aportación hemos apuntalado dos cuestiones fundamentales: la propia experiencia profesional y la opinión personal o reflexión sobre el problema (capítulo IV). El capítulo V viene a ser una revisión de los diversos autores que, de una u otra forma, han dejado en mí una honda huella. Por último, el capítulo VI de este libro lo dedico a la metodología, es decir, al estudio y reflexión de cómo llevar al terreno de la realidad los planteamientos anteriores.

La segunda parte de este libro viene a ser algo así como una amalgama, un compendio recopilador de una amplia, variada y sugestiva lista de juegos; juegos que han sido ideados unos, y recopilados los otros, por alumnos de los dos centros y varios cursos en los cuales he impartido enseñanza o, en menor medida, por niños y grupos en actividades al aire libre.

Los juegos han sido ideados para jugar en clase o en el campo, según los casos.

Pese a las connotaciones de similitud superficiales que pueden aparecer entre algunos juegos, lo cierto es que cada uno de ellos es un mundo donde la imaginación sugestiva y el caudal creativo de sus autores pone de manifiesto la riqueza mental de cada persona.

Quiero dedicar este libro a quienes han sido mis alumnos y a los que algún día fueron o son mis profesores.

Quisiera asimismo reconocer, con agradecimiento y admiración, la labor de mi compañero, periodista y poeta (Constantino Dominguez) que ha jugado un papel indispensable en la redacción final y sin cuya sugerente aportación, este libro no habría visto la luz.

**Eugenia Trigo Aza**

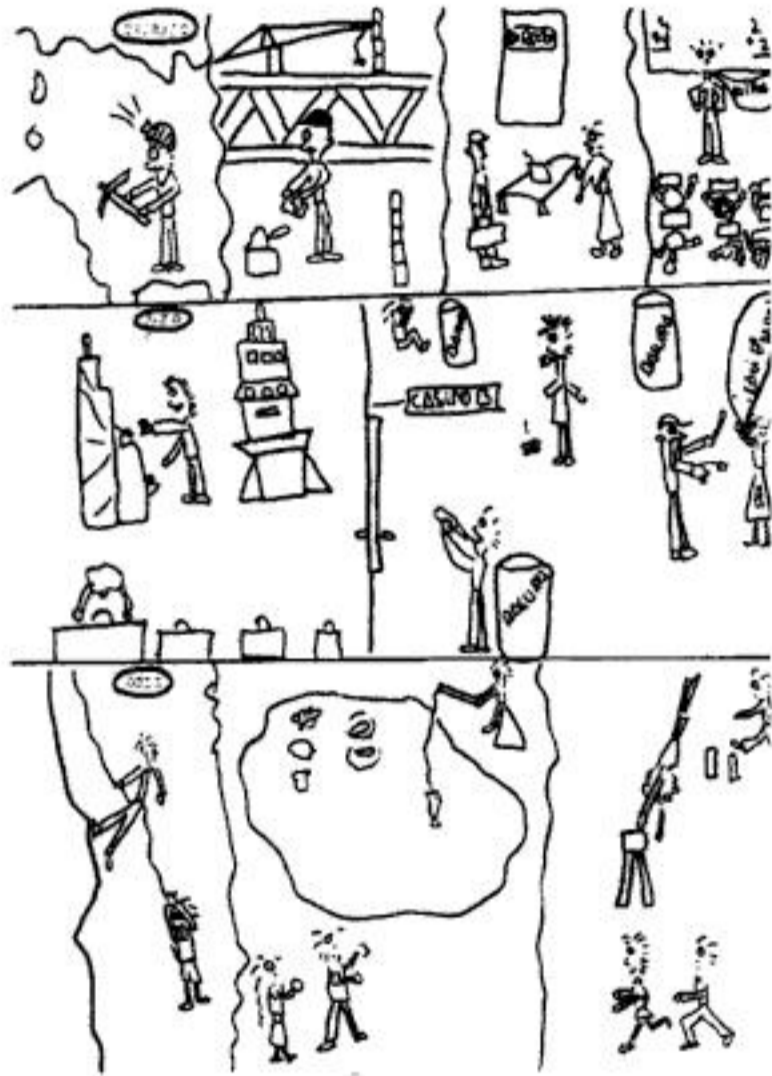


You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

Voces expertas comenzaron a lanzar la idea de que el tan traído y llevado "pleno empleo" no era ni factible ni necesario.

En cualquier caso, el "paro" era y es una realidad, que no tiene otra alternativa si no es relacionada con el ocio. Si el pleno empleo no es posible ni necesario, el problema ocupacional debe tomar otros derroteros distintos de la ocupación laboral irracional.

Aunque suene a paradoja, lo cierto es que el paro ha resultado una situación normal, y de otra manera, una forma de ocupación, pero no



deja de ser sorprendente que admitamos el paro, el "no hacer nada", como una situación idílica a la que, cuando menos, estamos condenados. La cuestión, con ciertos matices, no es ni tan sorprendente ni tan flagrante: entendido como ociosidad forzada, el paro no tiene nada de positivo, pero asumido como una liberación del trabajo, compartida y adecuadamente repartida, resulta o debería resultar ennoblecadora del género humano.

La más acuciante consecuencia del problema del paro radica en saber dar el salto cualitativo oportuno para convertirlo en "tiempo libre". Cuando seamos capaces de dar ese salto, habremos comenzado a cambiar la mentalidad y a ser conscientes de que

debemos erradicar las viejas costumbres u los estereotipos tradicionales para encaramarnos a una situación totalmente diferente; una situación libre y causante donde las viejas costumbres industriales ya no sirven a la realidad actual.

En estos momentos estamos inmersos, según algunos, en lo que podemos denominar "sociedad o civilización del ocio". Lo que para ellos resulta una evidencia, merece matizaciones y puntualizaciones porque no deja de ser paradójica la pretensión de llamar "civilización del ocio" a unas circunstancias en las que el "ocio" no ha sido aún entendido ni asimilado en su vertiente más veraz y profunda. Quizás es más acertado decir que una de las alternativas más loables que se nos están brindando sea el ocio, ocupacional y creativo. Pero, he aquí que, influidos por múltiples factores entre los que no podían faltar el consumismo, esta-

mos confundiendo ocio con ociosidad, el tiempo libre con el aburrimiento que intentamos mitigar con el uso de artículos que, presentados bajo la etiqueta de ocio creativo, no dejan de ser simples objetos de consumo. En otras palabras, cuando la máquina consumista se percató del fenómeno ocio, se lanzó al diseño y fabricación de artículos que, medio fraude-medio verdad, fueron acaparando el tiempo del ocio. La industria y el comercio comenzaron a realizar buenos negocios, el ocio se estaba comercializando, el ocio es un negocio.

*“La sociedad actual está marcada por cuatro grandes rasgos; la revolución de la técnica, la extensión del ocio, la necesidad de cultura y la voluntad de democratización” (2).*

La actual es una sociedad de cambio, en transformación. Los valores, las pautas de comportamiento tradicionales han caído en una crisis tan profunda e irreversible porque sus soluciones ya no son válidas a la problemática actual que nos envuelve. Ahora bien, si sabemos que los valores tradicionales han perdido su validez, por contraste no sabemos con qué otras pautas de conducta vamos a sustituirlos, es decir, aún no estamos seguros de cuáles serán los valores del futuro.

En el ambiente social se detecta un malestar generalizado, un malestar que no sólo atañe, como pretenden algunos, al sector juvenil de la sociedad, sino que se está generalizando. Toda la sociedad padece una cierta desorientación que conduce a una nada despreciable dosis de aburrimiento.

El aburrimiento da la sensación de ser la medida de nuestro tiempo. Y ante esta realidad fatídica, surgen tres frentes resolutorios: a) aprender a aburrirnos, b) asumir el aburrimiento tal cual y c) luchar contra el aburrimiento, detestarlo. Si estamos por la primera solución, llegaría un momento en que habríamos perdido mucho de nuestra verdadera esencia.

Dudamos, en todo caso, de que el aburrimiento pueda ser objeto de aprendizaje porque no deja de ser una especie de enfermedad y nadie puede acostumbrarse a sufrir; sencillamente se padece cuando no queda otra salida. Casi lo mismo podríamos decir de la segunda alternativa: asumir el mal (el aburrimiento lo es), no es solución jamás. La tercera parece la solución más racional, la más esperanzadora, la única eficaz; ahora bien, ¿cómo luchar contra algo que parece endémico, congénito a nuestro tiempo?, y si combatimos el aburrimiento y logramos vencerlo, ¿qué pondremos en su lugar?

Antes de avanzar en la solución de este problema, conviene argumentar que el aburrimiento sólo nace cuando existe ausencia de actividad

o cuando la que nos ocupa no resulta gratificante. Dicho lo anterior, parece evidente que sólo la "actividad" puede reemplazar al aburrimiento. Claro está que en una sociedad en la que el trabajo es escaso, resulta paradójico hablar de actividad, mas no nos estamos refiriendo a una actuación laboral que, por otra parte y muy frecuentemente también, desencadena el aburrimiento. Cuando hablamos de actividad, nos referimos a un tipo de actividad creativa y placentera que rebasa al trabajo, en una palabra, nos estamos refiriendo al ocio. Ahora estamos en condiciones de decir que el "debemos aprender a aburrirnos" debe sustituirse por el "debemos aprender a emplear el tiempo libre, a educarnos para el ocio".

**La sociedad es cambiante.**- No hacen falta grandes conocimientos de historia para constatar los grandes cambios sociales, ni que un experto sociólogo nos los desvele.

Si los cambios sociales se producían a lo largo de la historia en un lapsus extenso de tiempo, los cambios sociales actuales son como parpadeos. Vivimos en un mundo acelerado y los cambios se suceden de manera vertiginosa. Ahora bien, si es fácil decir que la sociedad actual es cambiante, la pregunta de "cuáles son los cambios que se han producido y los que se están produciendo" no se hace esperar.

Lapierre y Aucouturier dicen en su obra "*La simbología del movimiento*" que "*la lenta evolución de las sociedades antiguas permitía instalarse en la seguridad de una tradición transmitida de generación en generación. El acelerado ritmo de la evolución socio-económica actual nos sumerge permanentemente en una angustia de desestructuración... Ante esa angustia insuperable no hay prácticamente más que tres actitudes posibles: -rechazo del cambio... aceptación del orden establecido por miedo a lo desconocido... La autoridad científica, la autoridad del "saber" es actualmente la forma más insidiosa de dominación que conduce al poder tecnocrático. -La rebelión... sin perspectivas de reconstrucción o con perspectivas imaginarias... es la violencia. -La marginación, con un deseo regresivo de volver atrás, que encontramos expresado en las comunidades rurales*" (3).

En el esquema siguiente, recogido de la citada obra de las doctoras Pérez Serrano y Martín González, podemos observar de una manera clara y explícita los cambios que se han producido y los valores de la sociedad actual. Por su claridad, lo insertamos aquí, sin necesidad de comentario alguno.

## ¿QUÉ CAMBIOS SE HAN PRODUCIDO EN NUESTRA SOCIEDAD?

Podemos señalar las tendencias predominantes siguientes:

### ANTES

- . Mayor pasividad y autoritarismo
- . Actividad económica basada en el campo
- . Utilización de herramientas
- . Sociedad sacralizada
- . Estado confesional
- . Fe individualizada
- . Relaciones verticales
- . Población más repartida
- . Menos movimientos migratorios
- . La persona tiene un lugar dentro de la comunidad
- . Falta de medios de comunicación
- . Hombre poco informado
- . Hombre poco relacionado
- . Escasa participación política
- . Ideología única

### AHORA

- . Mayor dinamicidad y libertad
- . Actividad económica basada en la industria y los servicios
- . Fenómeno de la industrialización y uso de la máquina
- . Secularizada
- . Estado aconfesional
- . Fe en comunidad
- . Relaciones horizontales
- . Concentración en las grandes ciudades
- . Gran cantidad de movimientos migratorios
- . Se produce el fenómeno del anonimato
- . Gran desarrollo de los medios de comunicación
- . Hombre muy informado
- . Hombre muy relacionado
- . Mayor participación política
- . Pluralismo ideológico

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*



*image  
not  
available*

(5) VIAL, J.: *La educación y la educación permanente*, en DEBESSE, M. y MIALARET, G.: *Formación continuada y educación permanente*, Ed. Oikos-tau, Barcelona, 1986, p. 160 y ss.

(6) RACIONERO, L. : Op. cit., p. 141-146.

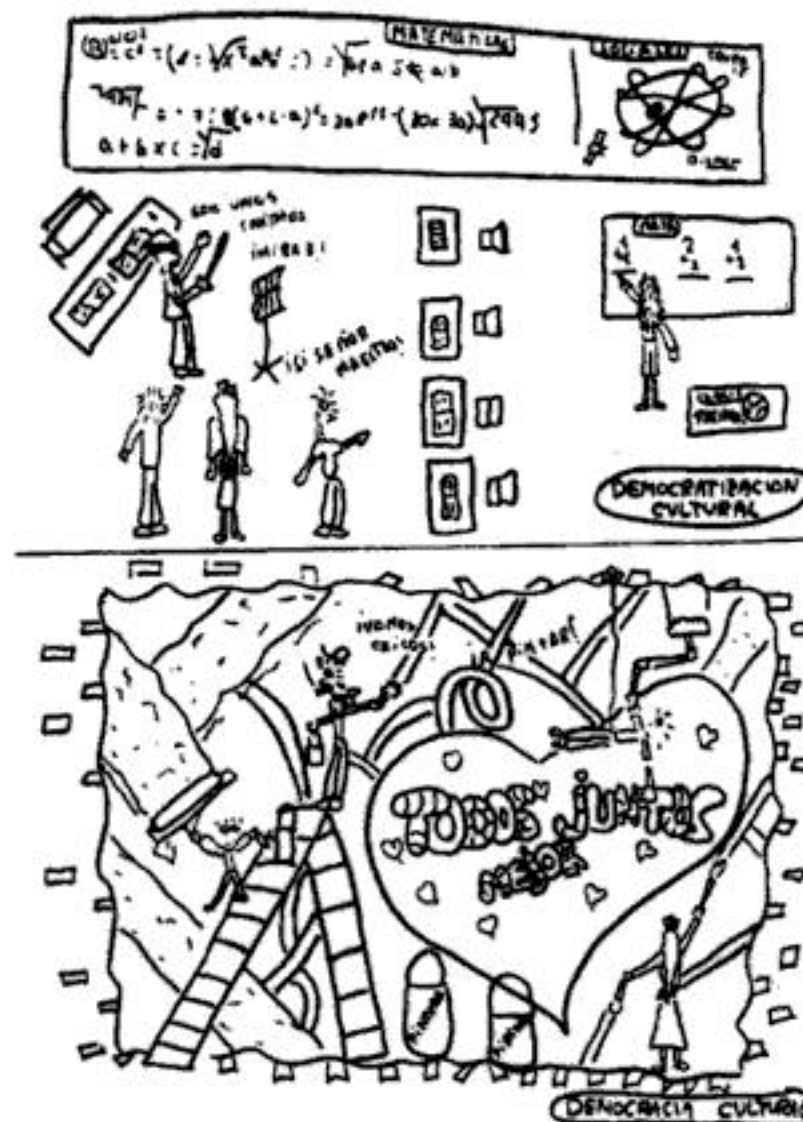
*image  
not  
available*

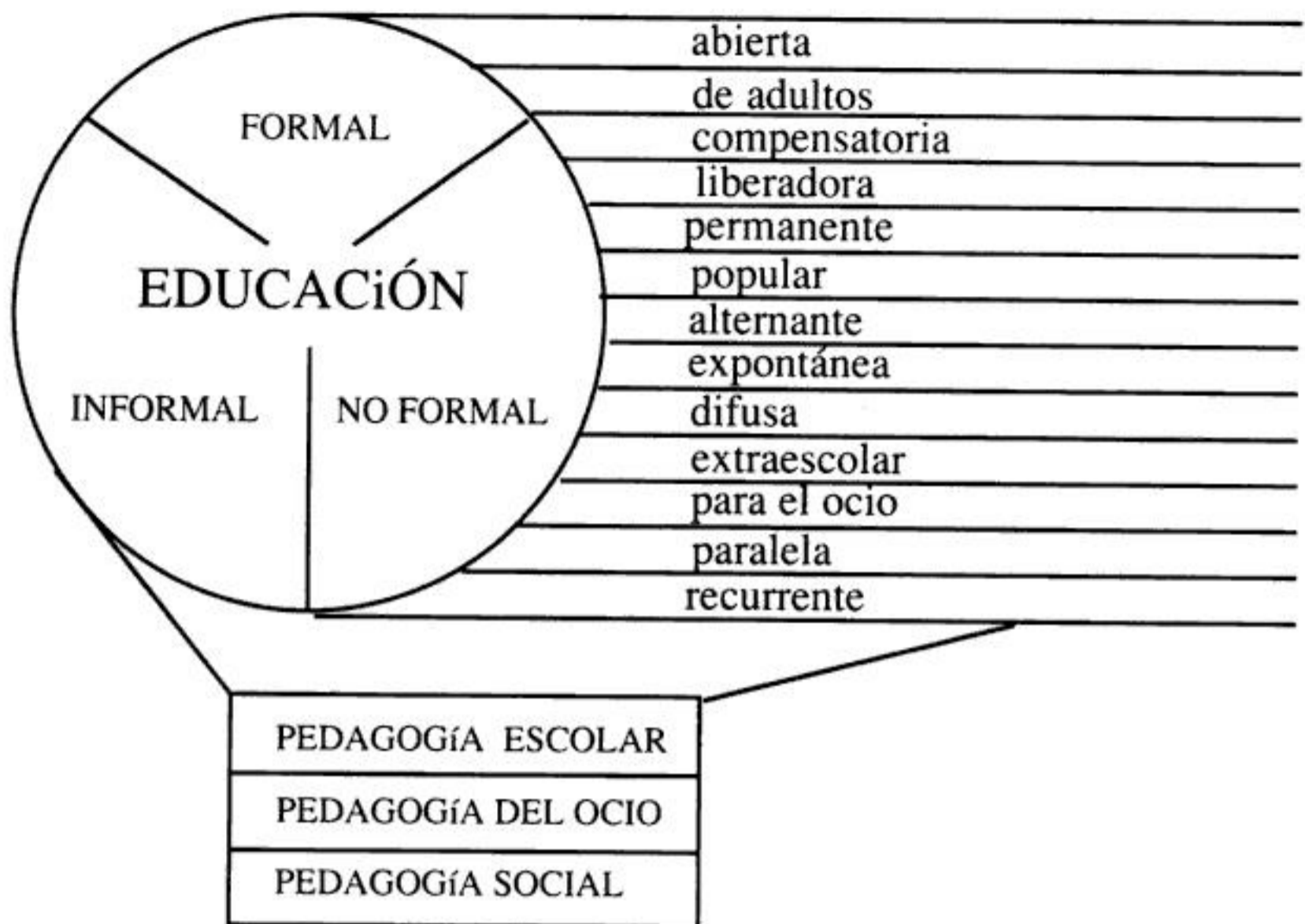
*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

Por otra parte, Lapierre y Aucouturier dicen: “La enseñanza no puede continuar siendo lo que era hace 30 ó 40 años, es decir, los conocimientos mínimos garantizados por el certificado de estudios primarios, por una parte, y la formación por otro lado, de una élite (¿) intelectual, tan restringida como conformista, destinada a administrar una sociedad estática... Repensar la educación es invertir totalmente los valores. Es dar prioridad al ser y no al tener... El proceso esencial, no es ya el proceso de enseñanza, de transmisión de conocimientos, sino el proceso de evolución de la persona... Repensar la escuela es, en primer lugar, repensar la formación del educador... El comportamiento del hombre está mucho más determinado por lo que él es que por lo que sabe” (9).

**Distintos tipos de educación.-** En la actualidad, dado el fracaso de la educación formal, fracaso más que reconocido, se están desarrollando toda una serie de tipos de educación en cuyo espíritu subyace la meta de suplir las carencias y deficiencias de la escuela actual. Así es que en primer lugar, ya nos encontramos con la diferenciación entre “educación formal”, “educación no formal” y “educación informal”, pero aún hay más si consideramos que dentro de estos tres grandes grupos de educación nos encontramos con el amplio listado de:





educación abierta  
 educación de adultos  
 educación compensatoria  
 educación liberadora  
 educación permanente  
 educación popular  
 educación alternante  
 educación espontánea  
 educación difusa  
 educación extraescolar  
 educación para el ocio y el tiempo libre  
 educación paralela  
 educación recurrente (10)

En lo más profundo y esencial de cada uno de estos tipos educacionales, late una pretensión: delimitar un campo de acción, pero por encima de todo y en todo caso, estamos ante una Educación con mayúsculas, trascendente, global.

Tales pretensiones oportunistas, demoledoras de barreras, chocan con esa barrera, artificial pero considerable, que hemos ido construyendo contra la educación escolar y la cultura social. A ambos lados de esa barrera hemos ido haciendo una dicotomía absolutamente perniciosa para el desarrollo integral del individuo. Estos departamentos estancos, el de la cultura el de la enseñanza, seguirán siéndolo mientras no rompamos fronteras y establezcamos lazos de diálogo y de complementariedad entre ambos. Mientras esto no suceda sólo habrá una perjudicada, pero nada menos que la Educación, y el Hombre.

Es indiscutible que el hombre es un ser único: como consecuencia lógica de esta evidencia, la educación, entendida en su auténtica y gran dimensión, será igualmente una o no será. Este básico y elemental concepto se encuentra recogido por la pedagogía desde los tiempos de Dewey. A pesar de tal elementalidad y la notoria evidencia de estos principios básicos, lo cierto es que la escuela aún no los ha captado, ni siquiera se ha visto básicamente influida por ellos.

Con las perspectivas de los tiempos actuales y los condicionantes que el futuro nos va a imponer, resulta hartamente evidente que una escuela que no se lance a la audacia del aperturismo está condenada al más estrepitoso fracaso. Cada día resulta más imperioso que la escuela dote a los educandos de un curriculum que esté en concordancia con la realidad, que deje cauces abiertos al desarrollo de la creatividad, a lo nuevo y a lo desconocido.

Cierto es que apoyar todo lo anterior significa apostar por una relativa pérdida de seguridad, ahora bien, esta seguridad que padece lo tradicional, el no arriesgar por el futuro, es una seguridad tan ficticia y tan artificiosa como inútil para forjar el mismo; por contraposición, apostar por nuevos derroteros educacionales producirá, cuando menos, un equilibrio entre los individuos y el resto de seres, circunstancias y eventos circundantes. No parece, pues, quedarnos otra alternativa razonable que apostar por una educación diferente, una educación que abarque a todos en todas y cada una de sus dimensiones.

Al hombre hay que facilitarle los cauces para que sea el protagonista de su desarrollo y se disponga al progreso continuo, sólo así dejará de ser un simple sujeto de consumo sin otras alternativas de decisión que las que le dicte el marketing.



Lapierre y Aucouturier resultan sumamente contundentes y clarificadores al decir que *“la escuela no es el único lugar de cultura y educación y lo único que realmente importa es desarrollar la disponibilidad y el espíritu crítico del niño en sí mismo, a nivel de su ser, de forma que su autonomía intelectual no se ejerza solamente de cara a las materias escolares, sino también de cara a la vida misma y a la sociedad”* (11).

**Escuela del trabajo y escuela del ocio.-** La escuela que tenemos actualmente se caracteriza, fundamentalmente, por ser una escuela “del trabajo”, cuyo único objetivo radica en las futuras tareas laborales de los educandos.

Pero como hemos visto en el capítulo anterior:

a) el trabajo tiende a una rápida disminución mientras el tiempo libre está en franco aumento.

b) el individuo, a lo largo de su vida, estará forzado a cambiar de trabajo en varias ocasiones.

Estas dos premisas nos llevan al planteamiento de un contundente y estremecedor interrogante: ¿para qué sirve la actual educación cuyas únicas miras apuntan hacia el mundo laboral? La respuesta parece más que evidente.

La pedagogía actual, en sus matices más innovadores y sus revolucionarias tendencias, apunta hacia el ocio.

Pese a todo, no consideramos acertada una postura tendente a deslindar la pedagogía educativa y la pedagogía del ocio. El mundo tiende al ocio y ello nos lleva a pensar que la educación debe estar dominada por ese imperativo. Pero ¡ojo!, cuando decimos “ocio” no estamos hablando de un estatus ocioso, impuesto, dominador y consumista, sino de un ocio libre, creativo y generador de riqueza trascendente.

No caer en un ocio consumista implica desarrollar cualidades tales en los individuos que les predispongan a crear y modular su propio y particular ocio.

Lo que sí parece claro es que una escuela dominada por el tecnicismo y enfocada hacia el dominio de determinadas habilidades, no resulta adecuada ni útil. Inculcar al hombre unos conocimientos concretos no será suficiente cuando los tiempos venideros tienden a hacer un hombre que ha de responder integralmente a todas y cada una de las situaciones con una actitud personal, única, no repetitiva de lo aprendido y creativa.

Nos situamos ante un problema de fines. Luis Racionero apunta hábilmente que *“los nórdicos sirven para inventar y producir, son expertos en medios pero infantiles en los fines, ahora que ya se producido,*

*somos los mediterráneos, expertos en fines, quienes debemos organizar la vida para disfrutar la abundancia” (12).*

Citando nuevamente a Lapierre y Aucouturier, “*la educación no es una serie de aprendizajes definitivos, sino una búsqueda permanente sobre temas que se encadenan espontáneamente unos a otros... una escuela que continúa formando un pensamiento estático, basado en la memorización de conocimientos definitivos, de un saber otorgado respecto al cual cualquier error es sancionado, resulta un anacronismo en el mundo de hoy” (13).*

Carece de todo sentido que la escuela se esmere en inculcar unos conocimientos técnicos puntuales, porque cuando los llevemos a la práctica esos conocimientos ya habrán caído en el más contundente obsolescencia.

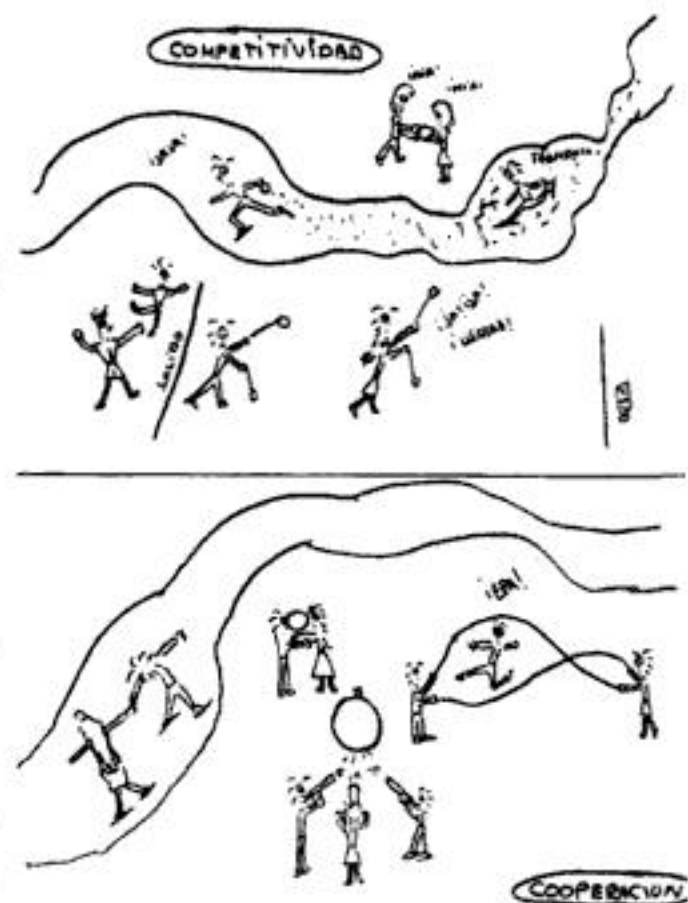
A los individuos hay que dotarles de capacidades y no de conocimientos estereotipados y puntuales. Esto es hacer seres humanos y no máquinas que nacen desfasadas.

**Individualidad-Competitividad-Cooperación. Proceso/Productos.-** Tal y como veíamos en el capítulo anterior, cuando nos referíamos al “hombre del futuro” de Vial, se va a dar mayor importancia a los “*procedimientos de trabajo cooperativo que al perfecto desarrollo de la tarea individual*”.

Quiérese decir que todo lo que prima en nuestra escuela, con sus métodos directivos basados y enfocados hacia la competitividad y la individualidad va a dejar de tener sentido al no encontrar repercusión en las necesidades de una sociedad cooperativa.

Para fundar cooperativas, para unir objetivos comunes no es suficiente la mera improvisación sino que se requiere un aprendizaje. Se requiere un “aprender a compartir” y un sobreponerse al tradicional “afán de sobresalir” porque “sobresalir” va a carecer de espacio en la sociedad que se avecina.

Por todo ello, la escuela debe comenzar a convertirse en fuente y cuna de la cooperación entre alumnos, padres, profesores y sociedad, una cooperación que sea capaz de convertirse en modelo ejemplar de la propia cooperación.



*image  
not  
available*

*image  
not  
available*





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

Ahondando un poco en el tema de la asignatura de Educación Física, vamos a intentar coordinar lo dicho hasta el momento con la pedagogía actual general y con la pedagogía específica de la Educación Física.

La Educación Física, como materia integrada dentro de los parámetros del sistema escolar, no puede apartarse de las grandes líneas que marca la pedagogía general y que considera necesarias e ineludibles.

Todo el curriculum educativo deberá adaptarse a los resultados que la pedagogía general vaya obteniendo con sus investigaciones y teorías.

Ello tiene que ser así o la enseñanza no dejará de ser una repetición de actos y mero cúmulo de materias frente a las que se encuentra cada cual en búsqueda desesperada de objetivos individuales.

La Educación Física como tal educación no se beneficia nada si nuestra actitud se constriñe a una simple adaptación de fórmulas y métodos caducos de otras asignaturas. No es valioso limitarse a la lisa y llana búsqueda del "rendimiento académico".

Algo de no sé qué complejo misterioso o vergüenza subliminal debe existir para que de una vez por todas no se encare la realidad y comiencen a aplicarse los conocimientos y aciertos de la pedagogía específica.

**¿Cuáles son las líneas pedagógicas que debe seguir la Educación Física?**- El problema de partida radica en ver cómo se pueden adaptar las líneas maestras de la pedagogía a la Educación Física.

a) La Educación Física tiene que ser una auténtica "democracia cultural". Esto quiere decir de forma clara y sugerente que el profesor no sólo es el que sabe y enseña mientras los alumnos ignoran y aprenden: esto significa que el profesor no es el "sabelotodo" que dicta las pautas absolutas; muy contrariamente las enseñanzas deben ser una tarea común cuyo objetivo es el descubrimiento de algo nuevo. Ciertamente que el profesor no debe eludir su tarea de "enseñante" pero de ahí al clásico "magister dixit" dista un trecho que nunca debe ser recorrido.

Nosotros apostamos por la perspectiva del "descubrimiento", un descubrimiento cuya amplitud encuentra sus límites en lo infinito y cuyo meollo estriba en el "conocerse a sí mismo".

La labor del profesor es, antes que nada, de coordinador, un animador que despierte las capacidades "descubridoras" de cada individuo

b) El profesor de Educación Física tiene que tender al aunamiento de los diversos tipos de educación a los que nos hemos referido en el capítulo anterior. Dicho con otras palabras, la labor profesoral tiene que tender a que sus alumnos adquieran un tipo de educación lo suficientemente amplio como para que sean capaces de adquirir las capacidades y aptitudes necesarias para afrontar los distintos aspectos y facetas de la vida, problemáticas o no, en sus más diversificados matices.

c) El profesor de Educación Física no será un buen profesor si se conforma con desarrollar las pequeñas o grandes habilidades de sus alumnos sin tener en cuenta una visión más amplia y educadora de forma integral, cara al futuro.

La escuela será “escuela de hábitos y actitudes” perpetuables en el tiempo o será una “escuela de inutilidades”.

Todo ello viene a poner de manifiesto que si el profesor de Educación Física se limita a enseñar, por ejemplo, las habilidades específicas del baloncesto, llegará el momento en que esos alumnos, cuando la edad o las ocupaciones no les permitan la práctica de ese deporte, no sabrán qué hacer con su cuerpo porque han sido educados unidireccional y unilateralmente.

d) Todo ello hace que la labor del profesor de Educación Física deba encauzar la educación por derroteros en los que la cooperación y la participación se sobreponga a los motivos competitivos. Pérez Serrano, en el artículo antes mencionado, se muestra sumamente reveladora al respecto.

Nuestras actividades y la vida en general están tatuadas por el signo de lo competitivo. La cuestión se agrava cuando esos matices de competitividad son trasladados al campo de la educación. Concretamente, remitiéndonos al campo de la Educación Física, se observa una clarísima influencia de la competitividad que impera en los deportes profesionales. El educador debe sobreponerse a esas patéticas influencias para poder ofrecer a la población escolar unas actividades acordes con las necesidades y posibilidades del cien por cien de esa población.

No quiere decir ello que la competición deba ser borrada de un plumazo de los ámbitos deportivos, pero sí queremos dejar claro que, desde cualquier óptica que se mire, Deporte y Educación Física son dos cosas diferentes y bien delimitadas, pese a que existen puntos de conexión y apoyo entre ambas.

No hablamos del deporte y por ende no entramos en las connotaciones negativas y positivas que la competitividad pueda tener en los ámbitos deportivos. Hablamos de la Educación Física y la entendemos como esencialmente cooperativa, recreativa y participativa de la totalidad del alumnado. Cada alumno debe experimentar las sensaciones de la cooperación y la participación o estaremos cayendo en la pérdida del tiempo dedicado a nuestra asignatura

e) Como apuntábamos en capítulos anteriores, el profesor de Educación Física debe estar muy atento en particular a los elementos procesuales sin que ello signifique olvidarse de los resultados finales, pero valorará ambos en su justa medida.



Frecuentemente, entendemos nosotros, la forma de aprender, el camino que se recorre hasta el logro de los resultados resulta mucho más importante y trascendente que los propios resultados. Los resultados dependen también del proceso que se haya seguido. Esto refuerza aún más la importancia de lo procesual.

La máxima matemática de que “la línea recta es el camino más recto entre dos puntos” no siempre resulta adecuada en el ámbito de la educación porque si esa línea recta es espinosa, cargada de vicisitudes y no consigue un contexto adecuado o, dicho de otra forma, está desvinculada de la realidad y el interés del que aprende, aunque conduzca a un resultado, éste pierde toda o casi toda su importancia. Si el camino no es vivenciado y gratificante, no sirve de nada (usando un símil) el “salto mortal agrupado”, y podíamos decir que aquello de que “el fin justifica los medios” se hace aquí más aberrante que en ningún otro aspecto de la vida. El fin podría justificar los medios en los ámbitos de la competición deportiva, en una competición deportiva en la que los “superhombres” son los ganadores.

Pero, insistimos, aquí estamos hablando de la recreación, de la Educación Física donde el camino y los diversos pasos tendentes al objetivo final son de suma importancia.

La sociedad actual está poblada de personas para quienes la actividad física evoca connotaciones peyorativas y detestables. Esta actitud de rechazo viene motivada por un *desacertado enfoque de la educación física que tradicionalmente, antepuso el logro puntal a la vivencia gratificante*. Y, mientras no enmendemos ese planteamiento, poco se podrá hacer para que la sociedad entienda el valor del ejercicio y abandone la pasividad frente a los televisores o en las gradas de un estadio deportivo.

f) El profesor de Educación Física debe girar en torno y empaparse del signo de la creatividad individual y grupal. Si el profesor de Educación Física es el único de todo el sistema educativo que utiliza el cuerpo de las personas y, lo considera un simple mecano, como un conjunto de palancas a movilizar, músculos que desarrollar y sistema metabólico a funcionar, pensamos que ni remotamente cumple con



su labor de educador. Si entendemos el cuerpo en este sentido, estamos tratándolo como a una máquina, lo estamos desvinculando de la integridad de “ser hombre”.

Muy contrariamente, deben ser respetados al máximo la expresión propia y el movimiento peculiar de cada uno y de esta forma, los chicos pueden llegar al encuentro de la motricidad propia y ajena. Ello les permitirá, por otra parte, ir liberándose del tabú corporal que la Educación Física tradicional se empeña en mantener al preocuparse del mero desarrollo de técnicas.

No se precisa una gran experiencia para llegar a la penosa constatación de que los deportistas son las personas menos abiertas a la experiencia corporal vivenciada y los más limitados por su propio cuerpo.

Esto semeja una paradoja pero la realidad así lo demuestra. La gravedad de la cuestión aún se señala más a medida que avanzamos en nuestra indagación y constatamos que a un cierto número de profesores de Educación Física les resulta, cuando menos, dificultoso y embarazoso impartir expresión corporal en sus propias clases. El tabú sigue presente y el miedo al ridículo y al propio cuerpo no acaba de abandonarnos. Todo esto no es sino reflejo de una formación tecnificada y deformada.

La “expresión corporal”, como actividad, es sólo un ejemplo. Hay que concluir que el cuerpo aún sigue siendo objeto de viles represiones, de ahí el temor al ridículo y el miedo a descubrir nuevas y diferentes sensaciones en cualquier actividad motora propuesta.

g) La Educación Física en particular y la educación en general es algo tan personal y vivencial que resultaría imposible educar si el sujeto a enseñar se negara a ello.

Lapierre y Aucouturier no dicen al respecto que *“todo lo que se memoriza por fuerza a nivel de corteza, sin haber dispensado ningún eco emocional, no hace más que parasitar la memoria. El olvido es entonces un signo de salud mental”* (18).

### ***Algunos estudios en educación física que apoyan los criterios expuestos***

a) *La evolución de la psicomotricidad.*- Sabemos que la Educación Física sufrió un fuerte impulso que la sacó de sus técnicas gimnásticas y de sus formas tradicionales. Este cambio se debe, en gran medida a la psicomotricidad y a la psicocinética de los motricistas franceses. Ahora bien, esta psicomotricidad que arranca de Vayer y Le Boulch también sufrió su evolución particular.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

La respuesta de mr. Collins fue tan simple como esclarecedora: “*Es verdad, es cierto que en Inglaterra existe esa discordancia entre lo que yo he apuntado y la realidad, lo que ocurre es que resulta muy difícil cambiar la mentalidad del profesorado que tradicionalmente viene buscando resultados y clasifica a su colegio en los “teams”. (campeonatos) escolares. Sin embargo, continúa diciendo, el camino del futuro es el que acabo de exponer, por lo que estamos trabajando”.*

Como podemos ver, los países con mayor tradición competitiva (como es el caso de Inglaterra) están empezando a darse cuenta de que hay que cambiar el sentido general de las actividades físicas.

e) *Cómo evolucionan los alumnos con un programa clásico de Educación Física.*- Denomino “clásicos” a aquellos sistemas que prevalecen en nuestros centros y que, en estos momentos, constituyen el programa oficial de la Educación Física de las Enseñanzas Medias. Este programa sienta las bases del rendimiento y la técnica en habilidades específicas (un deporte individual y uno colectivo por curso) y la condición física. Por no dejarlo de lado, se coloca a modo de apéndice complementario del que no importaría mucho prescindir, e introduce la expresión corporal y la teoría.

Inciendo en el tema, le llamo programa “clásico” porque se limita a seguir las líneas de los profesores del resto de las asignaturas como si la Educación Física estuviera en deuda con ellas.

Ahora bien, el problema es cómo desarrollar todos esos contenidos y conseguir resultados dentro del marco/temporal que se le asigna a la Educación Física en el sistema educativo. Obviamente resulta imposible.

Por otro lado, el programa al que nos referimos ya no cumple el principio de multidisciplinariedad, toda vez que hay que trabajar sobre un solo deporte en cada curso y obtener resultados puntuales. Pues bien, el problema fundamental radica en cómo conseguir todo esto en las 50 sesiones que, por término medio, componen un curso.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES = 50											
CONDICIÓN FÍSICA		DEPORTE INDIVIDUAL		DEPORTE COLECTIVO		EXPRESIÓN CORPORAL		TEORÍA		EVALUACIÓN	
%	Nº SESIÓN	%	Nº SESIÓN	%	Nº SESIÓN	%	Nº SESIÓN	%	Nº SESIÓN	%	Nº SESIÓN
17,5	8,75	17,5	8,75	17,5	8,75	17,5	8,75	15	7,5	15	7,5
HOR 5,1	306,2	HOR 5,1	306,2	HOR 5,1	306,2	HOR 5,1	306,2	HOR 4,4	262,5	HOR 4,4	262,5

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*



*image  
not  
available*

## *El juego, ¿sólo un medio en la Educación Física?*

Expuestos los criterios generales que debería seguir la Educación Física para ser verdadera y auténtica y la crítica correspondiente al programa oficial, nos resta concretar un plan de trabajo y los resultados que cabe esperar de esa "otra" Educación Física que propugnamos.

**Los principios de la Educación Física.-** Todo lo que vamos a exponer a continuación viene condicionado por la situación de la Educación Física en nuestro sistema escolar, un sistema que podríamos caracterizar con los aspectos siguientes:

a) falta de una Educación Física auténtica en la EGB, estructurada adecuadamente, programada y dotada de medios suficientes y profesionales preparados

b) ausencia de horario adecuado

c) carencia de instalaciones adecuadas para la práctica de actividades motrices. Las sesiones deberán realizarse en el "aula de E.F." en un espacio cubierto y de dimensiones adecuadas.

Mientras no cambien las circunstancias actuales, la Educación Física debe tener un carácter global y multivariable, de forma tal que a través de esa globalidad, el alumno tome conciencia de su cuerpo, de sus posibilidades motrices y adquiera la suficiente adaptabilidad a cualquier actividad físico-recreativa.

El ser humano no es un acúmulo, un conjunto de piezas, y hay que entenderlo como un todo, como una unidad que puede reaccionar ante cualquier situación poniendo en juego toda su personalidad. Es cometido

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

Al principio y debido a la falta de costumbre, tanto los niños como los jóvenes tienden a crear juegos de competición cuyo fin es derrotar al otro o a los otros. Poco a poco y con las experiencias y explicaciones oportunas irán comprendiendo el mecanismo del juego cooperativo y sus finalidades: entonces los juegos comienzan a ser más creativos y cooperativos. Serán los propios sujetos quienes inventen las formas de puntuación, si el juego lo requiere. Sin embargo, y pese a esa puntuación, ganar irá perdiendo importancia y nadie quedará eliminado.

Orlick explica en su libro varias formas o estrategias “*para disminuir la importancia de ir-ganando-en-el-marcador*” y que utilizadas “*dentro de los diferentes tipos de estructura de los juegos inducen a todos a la acción: igualar equipos, rotar posiciones, proporcionar experiencias satisfactorias, .... todos tocan antes de tirar, ...restar la diferencia entre los puntos del mayor y el menor encestador de la puntuación total, ...dar puntos de bonificación para un equipo por cada miembro que puntúe*” (25).

A continuación explicamos otras formas para hacer que un juego deje de ser competitivo y pase a ser cooperativo. Si son varios los grupos que participan en el juego, se puede contabilizar el tiempo que tarda cada grupo en realizar el juego y sumar luego los tiempos de todos los grupos: a continuación se realiza el juego nuevamente, se lleva a término la contabilización y se comprueba si la segunda vez alcanzó más o menos tiempo que la primera.

Una segunda forma que elimina la competitividad, consiste en pasar la puntuación obtenida por cada grupo a un cómputo general, bien por sesión o por periodos de tiempo determinados.

Una tercera posibilidad consiste en que cada participante tiene asignada una función en el juego, funciones que se irán intercambiando cada cierto tiempo o cuando y como el grupo lo determine.



b) *juegos creativos*.— Si admitimos que la creatividad debe estar presente en todo proceso educativo, ciertamente los juegos no pueden ser excesivamente rígidos ni determinados porque un juego rígido, reglado excesivamente y muy determinado no ofrece margen a la imaginación de los participantes.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*



*image  
not  
available*

---

## *Revisión bibliográfica*

Terry Orlick en su libro *“Juegos y deportes cooperativos”* y Pierre Parlebas en *“Elements de sociologie du sport”*, dos libros ya citados a lo largo de estas páginas, vinieron a darme las respuestas a varias cuestiones que me venía planteando como profesional. La solución a interrogantes como ¿qué utilidad tienen mis clases de Educación Física? o ¿cómo combatir la agresividad de los chicos? la encontré en estos dos autores.

Terry Orlick me ponía de manifiesto que existe “otra” manera de jugar, una nueva forma de entender el juego sin que existan perdedores y ganadores, lo cual es tanto como desterrar la discriminación.

Pierre Parlebas, por su parte, me hizo ver claramente que debía reafirmarme más aún en mi posición.

Desde ese momento, si bien es cierto que previamente había hecho intentos por renovar mis programas, es cuando me introduzco de pleno en el tema del juego para lo que, con asistencia a cursos, congresos y consultas bibliográficas, me embarco en esa carrera experimental con mis propios alumnos, proceso en el que los educandos son los protagonistas en todo momento.

Entre toda la bibliografía consultada tengo que confesar que he encontrado muy pocos libros que tocasen el tema del juego propiamente dicho y mucho menos que lo tocaran desde una perspectiva de creación y participación. Lo mejor que he podido encontrar son textos en los que figuran una serie de juegos ya contruídos y determinados.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

Todos los juegos tratan de mantener las características de las personas o grupo que los creó. Para ello tratamos de respetar la redacción tal y como los chicos la han ido plasmando en las fichas.

Nuestra labor ha consistido en darles un carácter de uniformidad que facilite su comprensión al lector. No hemos incluido los dibujos originales de los chicos (cosa que hubiésemos deseado) por problemas técnicos de publicación. Para subsanar esta deficiencia, hemos acudido a Anxo Fariña, un niño de 11 años y alumno de 6º de EGB al que agradecemos su esfuerzo y talento.

La estructura de cada juego es lo suficientemente abierta como para que los componentes del grupo creador no se sientan agobiados por las normas. Obsérvese que la mayoría de los juegos no establecen normas o las llevan, en algunos casos, implícitas en la explicación.

Cada juego se limita a citar:

- a) título (elegido por sus creadores)
- b) nº de jugadores (indica el número de chicos que han formado el grupo de juego)
- c) material (número de elementos que se precisan por jugador)
- d) explicación: cómo se juega
- e) observaciones: las observaciones que inserta cada uno de los juegos son meros aspectos al margen, ya que son recopilaciones más o recordatorios de las situaciones que vivían los chicos durante el proceso.

**Su clasificación.-** La clasificación de cada apartado de juegos se hace en función de unos objetivos específicos que desarrolla un grupo de juegos de características comunes. Por ello, cada juego en particular no especifica demasiado cuáles son sus objetivos, toda vez que vienen determinados por el grupo de clasificación.

Debo aclarar que los alumnos, cuando están inmersos en el proceso del juego, son conscientes de que juegan y de que están desarrollando sus capacidades motrices.

Importa resaltar que todos los juegos, con ligeras variantes, son practicables por todas las personas, con independencia de la edad, el sexo y otras circunstancias.

**La formación de grupos.-** Por lo que a la formación de grupos se refiere, conviene resaltar y estudiar las dimensiones cualitativas y cuantitativas de los mismos.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*



*image  
not  
available*

### a. *Los objetivos*

El objetivo general es “aprender a jugar cooperativamente” a través de la dinámica corporal dentro de la línea de trabajo que venimos defendiendo a lo largo de estas páginas.

Todos los demás objetivos específicos y contenidos quedan en función del objetivo general.

La disyuntiva es: procesos finalizados y objetivos operativos o procesos no finalizados y objetivos expresivos.

Teniendo en cuenta que el camino que emprendamos y la forma de llevarlo a cabo es importante y puede condicionar que se alcance el objetivo general o no, parece que los objetivos no deben ser excesivamente cerrados y definidos. Es decir, no deben especificarse, de antemano, unos objetivos operativos porque ello supone restar la creatividad que proponemos. Los *objetivos expresivos* en el campo en que nos movemos cumplen mucho mejor sus funciones si no perdemos de vista el punto final al que queremos llegar.

De todas formas, trataremos de que los dos tipos de objetivos se complementen ya que no hay razón para que se excluyan.

¿Cuándo se considera alcanzado el objetivo general?

Aprender a jugar cooperando necesita tiempo, un tiempo que puede variar de un grupo a otro. A mayor nivel de cohesión interna del grupo menor será el tiempo que se tarde en conseguir el objetivo general. Ello nos está advirtiéndolo que la precipitación es mala consejera y que debemos resaltar los pasos intermedios para constatar que los alumnos van comprendiendo el proceso.

Aprender a jugar y crear juegos no es suficiente si no luchamos por un mejoramiento continuo de los mismos, la mejor utilización de nuestro cuerpo, el fomento de las cualidades coordinativas, etc. La creación de los juegos debe ser cada día más divertida y los juegos más complejos a medida que progresamos.

La necesidad de objetivos en el proceso de aprendizaje aún está impregnada de puntos oscuros según apunta Eisner al decir que “*si los objetivos educativos fueran instrumentos realmente útiles, estoy convencido de que los profesores los utilizarían. Si no lo hacen, quizá sea no porque haya algún problema en los profesores sino porque hay algo equivocado en los objetivos*”.

En el esquema siguiente expongo mi particular forma de entender los objetivos del juego cooperativo desarrollando la conducta motriz:

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

conseguido el juego que pretendían y cuándo no, e igualmente “sabe” cuándo ha alcanzado el objetivo propuesto, ¿cómo? De dos formas fundamentalmente, la primera porque ellos mismo se autovaloran, y la segunda cuando los otros grupos tienen algo que decir y aportar al grupo ajeno.

El profesor no intervendrá como dictaminante del acierto y el error, sino como dinamizador del grupo o grupos de trabajo.

La labor del profesor es impulsar la acción y no imponerla.

### g. *La evaluación*

La evaluación constituye un áspero tema que genera las más dispares discusiones.

No pretendemos hacer un estudio de lo bueno, lo malo, lo aceptable y lo rechazable que la “evaluación” entraña. No es éste el lugar ni el momento.

Lo que sí queremos apuntar es que la evaluación no sólo tiene incidencia en los alumnos sino que repercute clara y trascendentalmente en el proceso y consiguientemente en todo el sistema educativo.

A modo de compendio, insertamos aquí un cuadro diseñado por Zabalza en su obra citada que recoge todos los componentes y aspectos que debería atender la evaluación (30):

#### 1. Áreas de desarrollo de los sujetos:

- área cognitiva*: conocimiento y habilidades mentales, rendimiento académico;
- área relacional social*: nivel de adaptación, relaciones interpersonales, etc.
- área afectivo-emocional*: satisfacción, intereses, ajuste personal, etc.

#### 2. Situaciones en que se recoge la información:

- situaciones controladas*: las típicas situaciones artificiales en que se plantean tareas de papel y lápiz, de exámenes orales, entrevistas, ejercicios prácticos, etc;
- situaciones naturales*: las que surgen en la dinámica normal de una clase, en el recreo, etc.

#### 3. Técnica de evaluación:

- exámenes orales y escritos;
- pruebas objetivas y tests;
- observación;
- entrevistas;
- sociogramas;

... (cada tipo de técnica se especializa en un tipo de información. Por tanto reducirse a tan sólo una técnica significa renunciar a la información que ella no puede darnos y que sí podrían dar otro tipo de técnicas).

#### 4. Contenidos; Tareas; Operaciones mentales:

- representatividad*: que se recoja una muestra representativa de los contenidos-tareas

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*



*image  
not  
available*

## CONCLUSIONES PRIMERA PARTE

Hemos visto, a lo largo de las páginas de esta primera parte, cómo en una sociedad en donde el aumento del tiempo libre va en clara progresión, el aburrimiento puede hacer acto de fatídica presencia.

La adaptación del hombre a este nuevo estado de ocio y los consiguientes cambios de valores se constituye en todo un reto de nuestra sociedad. En base a esto, la pedagogía general debe abrir unos cauces nuevos en los que la participación, la creatividad, la cooperación y la recreación se hagan presentes. La escuela se sitúa ante el dilema de adaptarse al nuevo estatus o quedarse anclada en el pasado pese a la subsiguiente falta de sentido.

La Educación Física, como parte de esa pedagogía general, debe tomar también partido a favor de: a) la actualización de sus métodos y, a través del diálogo corporal, comprensión de la globalidad del individuo y b) la integración en un diseño curricular de centro en la que las diversas asignaturas dejen de situarse en departamentos estancos; un diseño curricular cuyo objetivo trascendente sea la "educación total del ser humano".

El juego lo presentamos como un fin en sí mismo y no sólo -como venía siendo tradicional- como medio "para".

La forma de llevar a cabo ese juego, como fin y medio, vamos a verla en la segunda parte.

*image  
not  
available*



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

## CANCIÓN:

Aran ran ran  
 Aran ran ran ] bis  
 Culi, culi, culi, culi, culi, aran, ran, ran,  
 Alami, Alami  
 Culi, culi, culi, culi, culi, aran, ran, ran ]bis

(Lucía Bouso, 1º BUP,  
 Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

## *Baile del calentamiento*

### EXPLICACIÓN:

Se juega entre todo el grupo, sin una colocación determinada. Cada uno va moviendo las distintas partes del cuerpo según se va cantando.

### CANCIÓN:

Éste es el baile del calentamiento  
 ahora lo baila todo el campamento  
 atención, atención una mano entra en acción.



Éste es el baile del calentamiento  
 ahora lo baila todo el campamento  
 atención, atención la otra mano entra en acción.

(Se repite siempre lo mismo, añadiendo las distintas partes del cuerpo y manteniendo en movimiento las anteriores)

Una pierna entra en acción  
 La otra pierna entra en acción

(Beatriz Blanco, 1º BUP,  
 Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

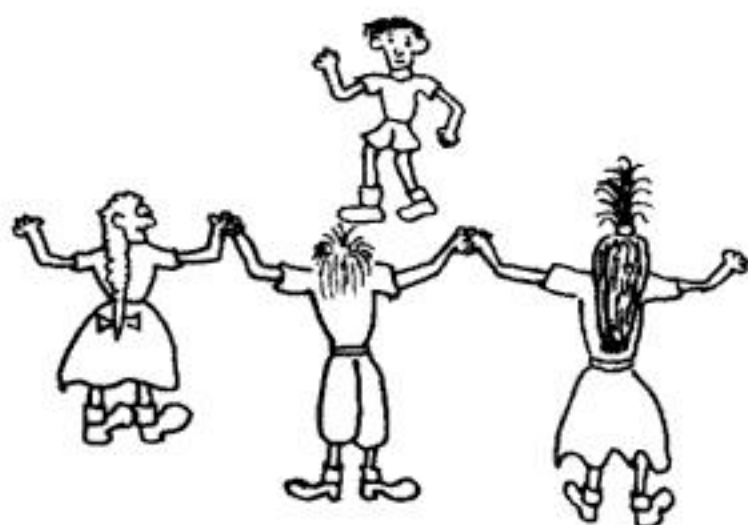


*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

## JUEGOS DE FILAS



### *Al jardín de la alegría*

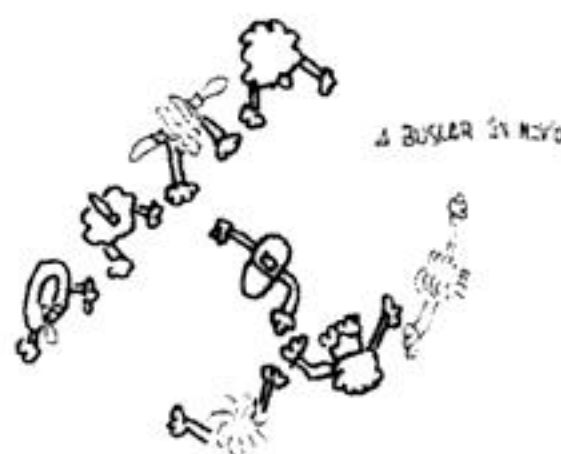
#### EXPLICACIÓN:

El niño del medio pasea entre las filas, escogiendo a otro niño cuando la canción entona "vamos los dos"; el último queda en el medio al terminar la estrofa para volver a empezar.

#### CANCIÓN:

Al jardín de la alegría  
quiere mi madre que vaya  
a buscar un novio  
el más bonito de España.

Vamos los dos, los dos, los dos,  
vamos los dos en compañía (3 veces)



(M<sup>a</sup> Victoria Bahamonde, 1<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*



## CANCIÓN.

La chacha pirigüela, güi, güi, güi  
 como es tan fina, trico, trico, tri  
 como es tan fina, leiró, leiró, leiró (6 veces)  
 Se pinta los colores, güi, güi, güi,  
 con vaselina, trico, trico, tri,  
 con vaselina, leiró, leiró, (6 veces)

Su madre le decía, güi, güi, güi,  
 quítate eso, trico, trico, tri,  
 quítate eso, leiró, leiró, (6 veces)

Que va a venir tu novio, güi, güi, güi,  
 al darte un beso, trico, trico, tri,  
 al darte un beso, leiró, leiró (6 veces)

Mi novio ya ha venido, güi, güi, güi,  
 ha me ha besado, trico, trico, tri,  
 ya me ha besado, leiró, leiró (6 veces)

(M<sup>a</sup> Jesús Bao, 1<sup>o</sup> BUP,  
 Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

## *La niña que está en el medio*

### EXPLICACIÓN

La niña que queda en el medio, anda, corre o pasea al ritmo de la canción; al llegar al estribillo, la niña del medio se pone delante de otra niña y bailan juntas. Al término del estribillo, sale al medio la otra niña.



*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

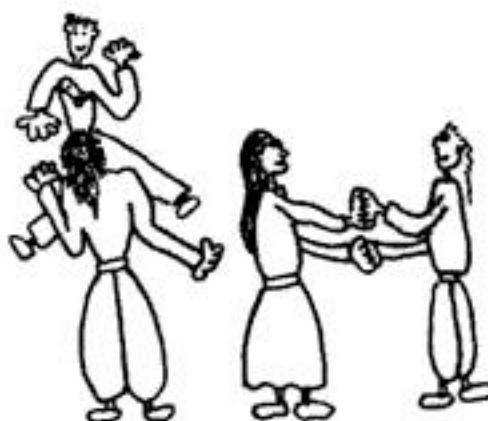
*image  
not  
available*

## CANCIÓN:

Vampiro soy  
 medio loco estoy,  
 por las mañanas  
 estudiando estoy  
 y por las noches  
 a la hora de dormir  
 me convierto  
 en un ser infantil.

(Marta Cabo, 1º BUP  
 Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

## JUEGOS DE PALMAS



### *Caricaturas*

Nº DE JUGADORES: indeterminado, parejas.

### EXPLICACIÓN:

Las parejas se enfrentan y se miran. Colocan la mano derecha arriba con la palma hacia abajo y la mano izquierda abajo con la palma hacia arriba.

Al tiempo que se canta la canción se hacen los siguientes tiempos de palmas:

- a) se mueven los antebrazos hasta chocar las palmas
- b) se palmea con el compañero de enfrente
- c) se dan tres palmadas individualmente

Se repite todo el ciclo, y se van diciendo nombres de animales, de coches, etc.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

## CANCIÓN:

En la calle LLE  
veinticuatro TRO  
ha ocurrido DO  
un asesinato TO  
una vieja JA  
mató un gato TO  
con la punta TA  
de un zapato TO  
pobre vieja JA  
pobre gato TO  
pobre punta TA  
del zapato TO



(Lidia Fariña, 2º EGB,  
Campamentos)

## *Federico*

### EXPLICACIÓN:

Dos niños uno frente a otro:

- 1) palmean individualmente
- 2) la mano derecha de A palmea la mano izquierda de B
- 3) la mano izquierda de A palmea la mano derecha de B
- 4) se repite el ciclo
- 5) al llegar a "Federico" ambos niños dan una vuelta sobre sí mismos.

### CANCIÓN:

Federico tenía una mujer  
que le hizo picadillo  
y le metió en la sartén  
y la gente que pasaba  
olía a carne humana  
era la mujer de Federico.



(Mº José Carpinteiro, 1º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



*image  
not  
available*

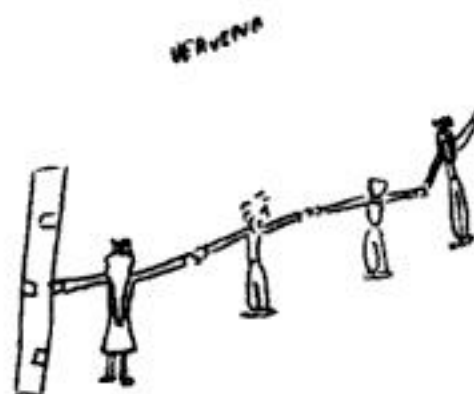
*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

La canción dura hasta que quedan todos entrelazados formando una rueda, entonces el canto se cambia por otro, al tiempo que saltan elevando las piernas:

### CANCIÓN:

Al pavo, pavito, pavo  
al pavo, pavito, sí,  
el pavo ya ha venido  
y el pavito ya está aquí.



Cuando termina la canción todas las manos se sueltan levantando los brazos tratando de buscar pareja: el que no lo consiga, quedará de “jubilitero” la próxima vez.

(Susana Carro, 1º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### *Pase misí*

### EXPLICACIÓN

Dos niños cogidos de ambas manos hacen un puente. Los demás se agarran de la cintura formando fila y van pasando por debajo del puente mientras se canta la canción: el que coincide al pasar con el final de la canción se queda con los niños que forman el puente y tendrá que elegir entre dos opciones (por ejemplo limón o naranja), y según lo que elija se colocará detrás de uno u otro niño. Así se continúa hasta que toda la fila haya pasado por el puente y se clasifique en dos grupos. Entonces se agarran bien por la cintura y estiran: la fila limón contra la fila naranja.

### CANCIÓN:

Pasé misí, pasé misá  
por las puertas de Alcalá  
las de adelante corren mucho,  
las de atrás se quedarán.



(M<sup>ª</sup>. Teresa Castro, 1º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

### *La rueda de José*

#### EXPLICACIÓN:

En rueda, cogidos de la mano, los componentes van girando cambiando de sentido cada vez que acaba la canción.

#### CANCIÓN:

José se llama el padre,  
Josefa la mujer  
y el hijo que tenían,  
también se llama José.



(Isabel Bravo, 1º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### *La rueda de San Miguel*

#### EXPLICACIÓN:

Se forma una rueda cogidos de las manos y un niño queda en el medio. Se gira cantando la canción y cuando se dice “una, dos y tres” cada niño da tres vueltas sobre sí mismo y el que está en el medio trata de hacer reír empleando cualquier método. En el momento que alguno se ríe da media vuelta y la rueda vuelve a empezar. Cuando todos los niños de la rueda están de espaldas, se cambia el del medio.

#### CANCIÓN:

A la rueda de San Miguel  
el que se ría se va al cuartel  
una, dos y tres.



(Rosa García, 1º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

## *Juegos con cuerdas*

**Enmarque teórico.-** La cuerda, como elemento de juego, es un material sencillo y de fácil adquisición debido a su bajo coste, y que permite grandes y múltiples actividades motrices.

El uso de la cuerda facilita el desarrollo de casi todas las cualidades motrices.

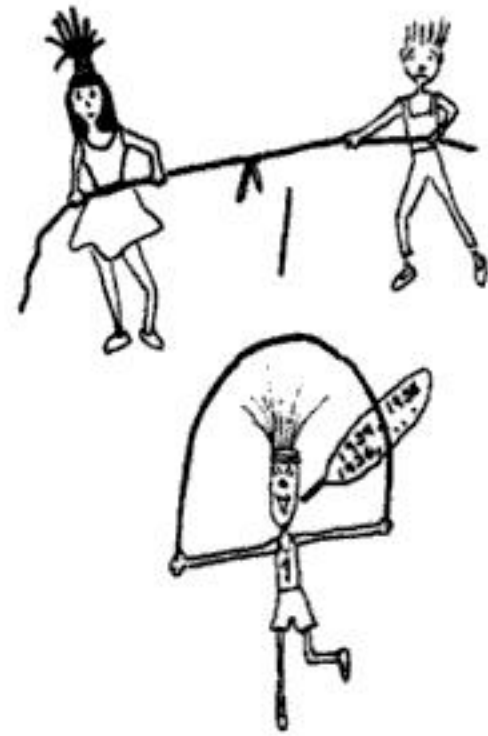
Con la cuerda se puede correr, saltar, atar, tirar, transportar, escalar y además constituye un poderoso elemento en el trabajo de la comunicación. Es como un hilo conductor de sensaciones entre el grupo.

El elemento "cuerda" resulta, al principio, un útil que supone el rechazo por parte de los chicos y la aceptación de parte femenina.

Es todo un alegato demostrativo de la educación que se viene impartiendo por sexos y un reflejo del contexto socio-cultural e incluso económico de los momentos actuales.

Tradicionalmente, la cuerda fue un elemento de juegos para "niñas". Incluso en el mundo del deporte y de la élite competitiva, la cuerda queda reservada al sexo femenino (gimnasia rítmica).

El contexto socio-cultural en el que vivimos es el desencadenante de ese rechazo por parte de los hombres.



*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

## *Atados de pies y manos*

Nº DE JUGADORES: indeterminado, dividido en dos grupos.

MATERIAL: una cuerda por jugador.



### EXPLICACIÓN:

Todos los jugadores se atan de pies y manos. A una señal cada jugador tiene que intentar desatarse; una vez desatado ayudará a desatarse a sus compañeros. ¿En cuánto tiempo somos capaces de hacerlo? Y si lo hacemos todos juntos ¿cuánto tiempo tardaremos?

(Alumna 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### OBSERVACIONES:

A medida que los chicos van entendiendo el concepto de juego cooperativo y participativo, no hace falta insistir mucho en lo importante que es hacer buenos nudos, es decir atarse a conciencia y no sólo ligarse la cuerda. Cuanto más efectivos son los nudos más divertido e interesante resulta el juego. Realmente estas chicas lo aprendieron enseguida en el transcurso del propio ejercicio; la segunda vez que lo repitieron se esforzaron más en mejorar y dificultar el anudamiento y de esta manera resultó más participativo, recreativo y habilidoso.

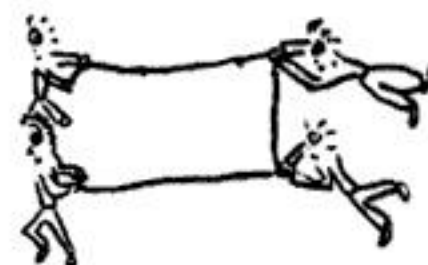


*image  
not  
available*

El juego consiste en que los dos jugadores A deben arrastrar a los jugadores B, pero con la dificultad añadida de que en un momento determinado, los A pueden aflojar la cuerda, y los jugadores B tienen que mantener el equilibrio.

Se intercambian los papeles: cuando alguno cae se cambia por uno de los extremos.

(Santiago, Luis, Antonio y Alfonso, 1<sup>er</sup> curso, Instituto FP A Xunqueira, Pontevedra)



### OBSERVACIONES:

Alguna caída sin trascendencia sí que hubo. En el momento menos pensado, cuando los de atrás estaban más confiados, eran arrastrados por sus compañeros, aflojaban éstos la cuerda y unas veces se reaccionaba rápidamente y conseguían restablecer el equilibrio, pero en otras ocasiones era el suelo el destinatario de los cuerpos. El final recogía risas y buen humor.

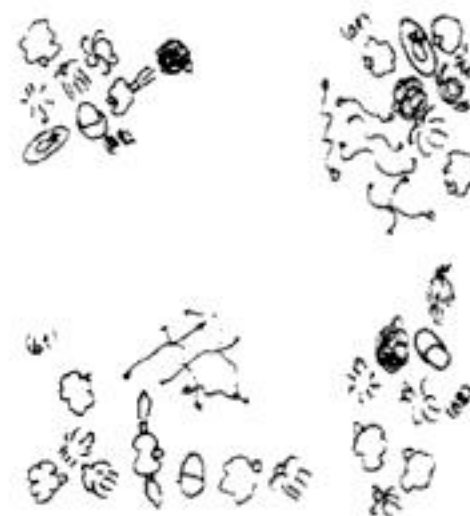
### *Desatar*

Nº DE JUGADORES: indeterminado par.

MATERIAL: varias cuerdas.

### EXPLICACIÓN:

- Se forman cuatro grupos de número igual de jugadores.
- Los grupos a1 y b1 tienen muchas cuerdas.
- El grupo a1 ata a los componentes del grupo b2 y el b1 ata a los del a2.
- Cuando han terminado de atarlos, el grupo a1 debe desatar a sus compañeros del grupo a2 y los del grupo b1 tienen que desatar a sus compañeros del grupo b2.



Se contabiliza el tiempo de cada grupo.

(Aurora, Ana, Carmen y Mercedes. 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### OBSERVACIONES:

Es un juego que en principio parece muy complicado de organizar, pero una vez entendido no presenta dificultad alguna. Atar y desatar es una habilidad donde interviene la motricidad fina que no debemos olvidar en nuestras sesiones. En estas actividades podemos llevarnos alguna sorpresa con alumnos que nos parecían muy completos motrizmente. Hacer un nudo bien hecho, que sujete y sea a la vez fácil de desatar es una habilidad que no todos poseen. Son juegos que pueden darnos pie a enseñar algunos tipos de nudos aplicables a otras actividades (escalada, náutica, etc.)

### *Descruzar el trío*

Nº DE JUGADORES: grupos de tres.

MATERIAL: seis cuerdas cada grupo.

EXPLICACIÓN:



Los tres jugadores se atan los pies, el derecho de uno con el izquierdo del otro, pero separados. Las otras tres cuerdas se cogen en las manos cruzadas entre sí.

El juego trata de recorrer un trayecto al tiempo que se intenta desanudar las cuerdas hasta formar un triángulo.

(Ana y Francisca, 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

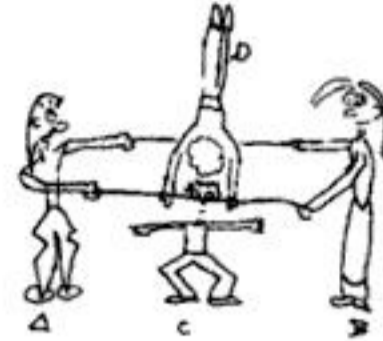
*image  
not  
available*



***Por arriba y por abajo***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado, en grupos de cuatro.

**MATERIAL:** dos cuerdas por grupo.

**EXPLICACIÓN:**

Dos compañeros (A y B) se colocan uno frente a otro, con las dos cuerdas una en cada mano, estiradas y paralelas, a unos 50 cm de ancho y 30 cm de alto. Los otros dos compañeros (C y D) tienen que intentar pasar por arriba y por abajo de las cuerdas, en cuadrupedia normal e invertida y sin tocarlas.

Los compañeros A y B se irán trasladando. Cuando alguno de los dos que pasan toque una cuerda se cambia por uno de los que sujetan.

(José Manuel, Juan Manuel, Javier y Francisco José,  
2º curso,  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

Es un juego que conlleva el desarrollo de una habilidad -la cuadrupedia- no demasiado atractiva para los chicos de estas edades cuando la propuesta es nuestra. Pero parece que a estos cuatro compañeros la actividad no sólo les divierte sino que la complican al hacer intervenir los elementos complementarios: pasar la cuerda y el desplazamiento.

***Quitar las cuerdas***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado. Por parejas.

**MATERIAL:** una cuerda por pareja.

## EXPLICACIÓN:

Todas las parejas se colocan de rodillas apoyadas en las manos. Cada pareja coloca su cuerda entre los pies e intenta sacar las cuerdas de las otras parejas también con los pies de forma que no perdamos la nuestra. Las cuerdas no se pueden atar ni sujetar con las manos.

Las parejas que pierdan su cuerda continuarán en la misma posición e intentarán recuperar alguna cuerda de las otras parejas.

(M<sup>a</sup> Dolores, Elsa, Consuelo y Rosa,  
3<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



## OBSERVACIONES:

En este juego bien completo intervienen distintas habilidades. Por un lado tenemos el gateo, la percepción y el control táctil como habilidades individuales, por otro la cooperación con el compañero y la habilidad pédica mutua para conseguir las cuerdas de las otras parejas. No es un juego tan sencillo como se demuestra en los juegos con otros grupos.

### *Rollitos*

Nº DE JUGADORES: indeterminado; grupos de cuatro.

MATERIAL: una cuerda por grupo y una cuerda larga tendida de un extremo a otro del campo a 30 cm de altura.

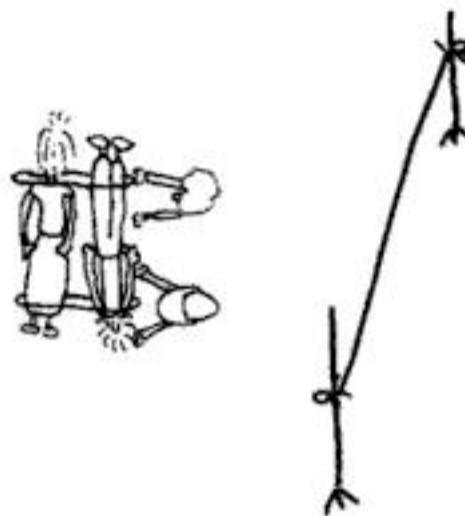
## EXPLICACIÓN:

Dos jugadores (A y B) tumbados uno al lado del otro, colocan los pies de uno junto a la cabeza del otro; en esta posición se les ata. Los otros dos (C y D) les empujarán y conducirán entre los otros grupos hasta el otro extremo pasando antes por debajo de la cuerda sin tocarla.

Al llegar al otro extremo habrá cambio de papeles.

Los otros grupos intentarán que el resto no llegue al extremo o toque la cuerda.

(Begoña, Loli e Isabel, 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



### OBSERVACIONES:

Es un juego bien valorado por el resto de los grupos. Hay que tener en cuenta que la distancia a cubrir no sea excesiva, previendo posibles mareos y la pérdida del sentido del equilibrio. En distancias cortas resulta un buen juego como se demostró en la práctica.

### *Sin caerse*

Nº DE JUGADORES: grupos de cuatro.

MATERIAL: una cuerda por grupo.

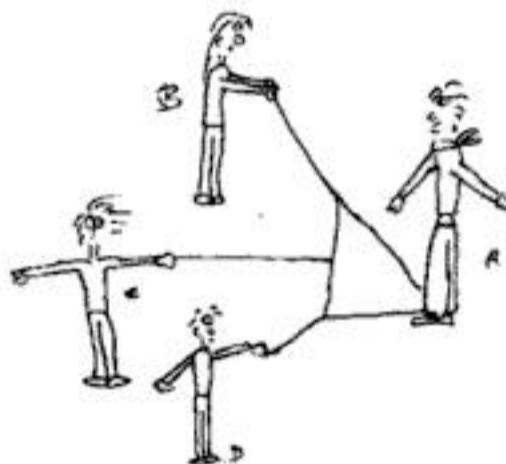
### EXPLICACIÓN:

Un jugador (A) se sienta en el suelo atando los extremos de la cuerda a cada pie.

Los otros tres jugadores (B, C y D) estirarán la cuerda, formando giros, vueltas y otros movimientos.

El jugador (A) deberá mantener el equilibrio y tomar bien las curvas sin caerse al suelo.

Se van intercambiando los papeles libremente.



(José Luis, Gumersindo, Leopoldo y Javier,  
1º FP,  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

## OBSERVACIONES:

Es un juego fundamentalmente de equilibrio y coordinación, no sólo individual sino entre los componentes del grupo. El juego se dificulta al compartirse el espacio con los otros grupos y tratar de hacerse un hueco, sin detener por ello los desplazamientos. A estos cuatro jóvenes se les observaban buenas peripecias.

### *Sin pisar*

Nº DE JUGADORES: grupos de cuatro.

MATERIAL: una cuerda larga o dos unidas para cada grupo.

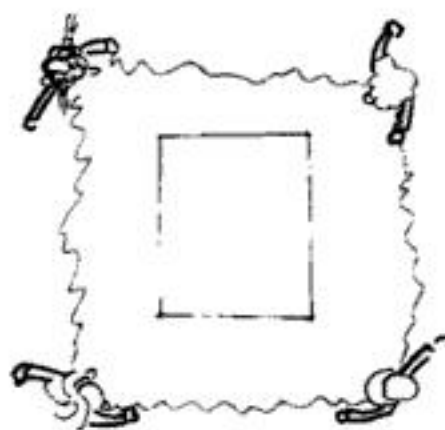
### EXPLICACIÓN:

La cuerda se cierra con un nudo. Cada jugador se coge con la mano derecha a una esquina del cuadrado que formemos con la cuerda. Del mismo modo se pintará un cuadrado a los pies de los jugadores.

El juego consiste en que cada jugador tire de su extremo hasta conseguir que alguno de los compañeros pise el cuadrado o se introduzca en él.

Cada grupo buscará su sistema de calificación o puntuación y queda descartada la eliminación.

(José Manuel, Sotelo, Abilleira y Pena.  
1º FP,  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)



## OBSERVACIONES:

Es un juego de habilidad, potencia y equilibrio compartidos donde la diversión parecía ocupar un buen lugar a tenor de la expresión y las risas que manifestaban los participantes.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

*image  
not  
available*

*image  
not  
available*

***Sobre un pie***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado. Parejas.

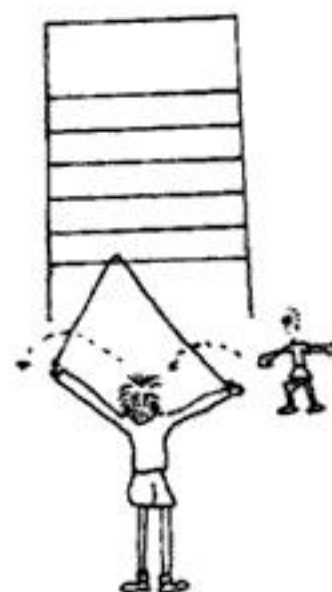
**MATERIAL:** una cuerda por pareja. Espalderas o similar.

**EXPLICACIÓN:**

El jugador (A) engancha la cuerda en las espalderas dándole una vuelta por detrás de la primera barra. Sujeta la cuerda por los dos extremos (uno en cada mano) y la mueve de formas distintas mientras el compañero (B) trata de saltarla sólo con un pie.

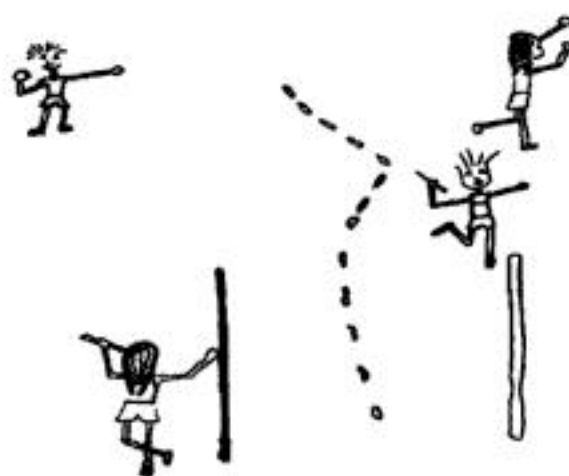
Se intercambian los lugares, cuando el jugador que salta tropieza con la cuerda o se cae.

(Cristóbal y Javier, 1er curso,  
Instituto FP A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

Este juego consiste además de saltar, en coordinar las acciones propias con las del compañero, si no queremos terminar con el cuerpo en el suelo. El juego es muy sencillo, pero no por eso debemos descartarlo.

## JUEGOS DE RELEVOS



### *Caballos y jinetes*

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado, por parejas.

**MATERIAL:** una cuerda por pareja.

### EXPLICACIÓN:

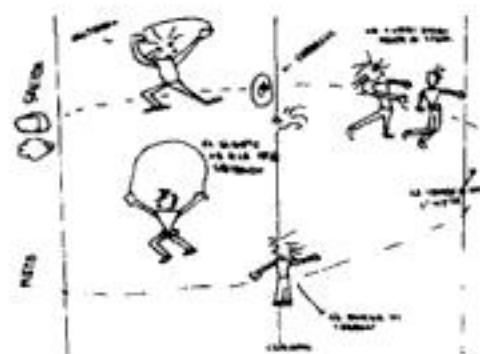
La mitad del grupo se coloca en la línea de salida en un extremo del campo de juegos (jinetes).

La otra mitad (caballos) se colocan en una línea en mitad del campo.

A una señal, los jinetes salen saltando a la cuerda y al llegar a la línea central cogen su caballo por la cintura y van los dos corriendo hasta el otro extremo del campo; allí dan la vuelta y se intercambian los papeles: el jinete pasa a ser caballo y el caballo será jinete. Corren hasta el centro donde se queda el caballo y el jinete continúa saltando hasta la línea de salida, ahora meta.

Se puede realizar varias veces y contabilizar el tiempo que tarda cada pareja en realizar el recorrido cada vez. Después se pueden sumar los tiempos de todas las parejas y hacer algún tipo de estudio matemático. (Puede colaborar el seminario de matemáticas y aplicaremos la interdisciplinariedad que pretende la reforma).

(Isabel y M<sup>a</sup> Teresa, 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



### OBSERVACIONES:

En este juego la única dificultad estriba en saber o aprender previamente a saltar a la comba, una actividad que se va perdiendo cada día más. En este caso, dos o tres alumnas quedaron un tanto retrasadas, debido precisamente a la falta de coordinación.

## *El triángulo*

**Nº DE JUGADORES:** grupos de cinco.

**MATERIAL:** una cuerda larga por grupo, o dos unidas.

### **EXPLICACIÓN:**

Se forma un triángulo con la cuerda sin cerrar la base. En el vértice se coloca un jugador (A) y los otros cuatro se reparten a ambos lados de la cuerda.

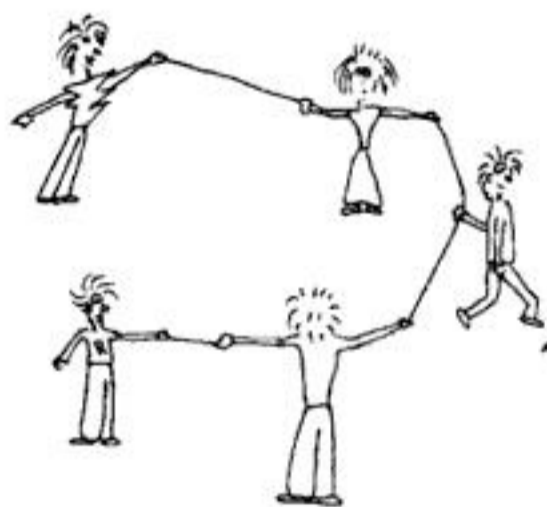
Los grupos se colocan en la línea de salida y habrá una serie de obstáculos ante cada grupo a lo largo del campo.

A una señal, los grupos salen sorteando los obstáculos en zig-zag. Al llegar al último obstáculo se le da la vuelta completa para regresar en línea recta al punto de partida.

### **REGLAS:**

- el jugador (A) irá corriendo y el resto salta sobre un pie.
- el grupo tiene que desplazarse formando triángulo.
- ningún jugador puede soltar la cuerda, de lo contrario hay que volver a empezar.
- los jugadores de atrás pueden acercarse entre sí, pero nunca al que dirige.
- los obstáculos no se pueden tocar o desplazar.

(M<sup>a</sup> Sol, Marta y Nuria, 3<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



### **OBSERVACIONES:**

Estas tres jóvenes, aún en la niñez, nos presentan un juego bien atractivo y cooperativo. Como se vio en su ejecución, la dificultad estriba en mantener la estructura del grupo y sortear conjuntamente los obstáculos; según las características de estos, el juego tomará un derrotero u otro. También se preocuparon de reglamentarlo a su medida.



***Manos atadas***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado, formando varios grupos y en parejas.

**MATERIAL:** dos cuerdas para cada grupo.

**EXPLICACIÓN:**

Es un juego de relevos y se contabiliza el tiempo total que tardan en realizarlo todos los grupos.

Los primeros de cada grupo se atan la mano izquierda o derecha respectivamente; con la mano libre cogen otra cuerda con la que irán saltando el trayecto marcado (ida y vuelta). Al llegar a su grupo se desatan las manos y atan las de sus compañeros, que repiten la acción.

(Rosa Blanca, Maruxa y Rosa, 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

**OBSERVACIONES:**

En este juego también aparece la coordinación de salto, ahora más difícil por que hay que ponerse de acuerdo con la pareja y además atarse por una mano. Suelen ser juegos atractivos para una parte del grupo, aquellos que dominan la actividad, pero no les resulta muy sugestivo a los que encuentran dificultad en coordinar piernas y brazos.

***Niños atados***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado. Varios grupos.

**MATERIAL:** una cuerda por jugador.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

A una señal, saldrán los primeros de cada grupo, saltando sobre el pie libre para hacer el recorrido de ida; al llegar al extremo cambian de pie y regresan a su grupo donde pasan la cuerda al siguiente que repite el recorrido. Continúa hasta que todos los jugadores han intervenido.

(Lucía, M<sup>a</sup> Carmen y Ana, 3<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



### OBSERVACIONES:

Es un juego extremadamente sencillo, pero desarrolla la habilidad coordinativa del salto sobre un pie en desplazamiento. Quizá se quedó corto en planteamiento y desarrollo para proponerlo unas chicas de 3<sup>o</sup> de BUP, pero por algo se empieza.

### *Trasladar al medio*

Nº DE JUGADORES: indeterminado. Varios grupos.

MATERIAL: una cuerda por grupo.

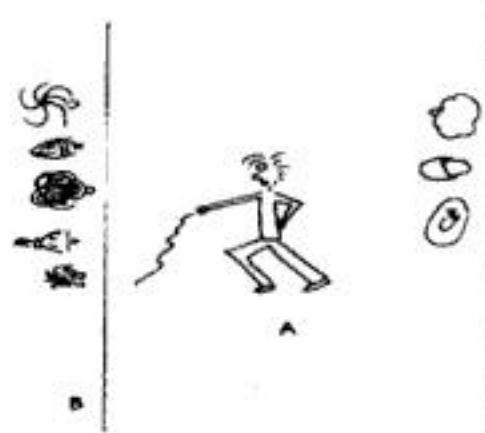
### EXPLICACIÓN:

El grupo total se divide en subgrupos de igual número de jugadores. Cada grupo se coloca en un extremo del campo de juegos y un jugador de cada grupo enfrente de su grupo en el centro del campo.

A una señal los jugadores que están en el centro (A) con una cuerda en la mano han de salir corriendo hacia su grupo, atarse los pies con el primero del grupo (B) y regresar juntos hasta el centro, donde se desatan; ahora queda en el centro el jugador (A) mientras el (B) repite las acciones que antes hizo (A).

Se repite el ciclo hasta que todos los jugadores están en la línea del medio.

(M<sup>a</sup> Dolores y Ana, 3<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



### OBSERVACIONES:

Es un juego sencillo que combina la carrera con la coordinación del salto en parejas. Los juegos de relevos por muy sencillos que sean, o quizás por su misma sencillez, suelen resultar muy atractivos para todos los grupos y si se elimina su carácter excesivamente competitivo, resultan adecuados en muchas ocasiones de apatía o tedio.

### *Varias cosas*

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado. Varios grupos.

**MATERIAL:** una cuerda por jugador y una cuerda larga.

### EXPLICACIÓN:

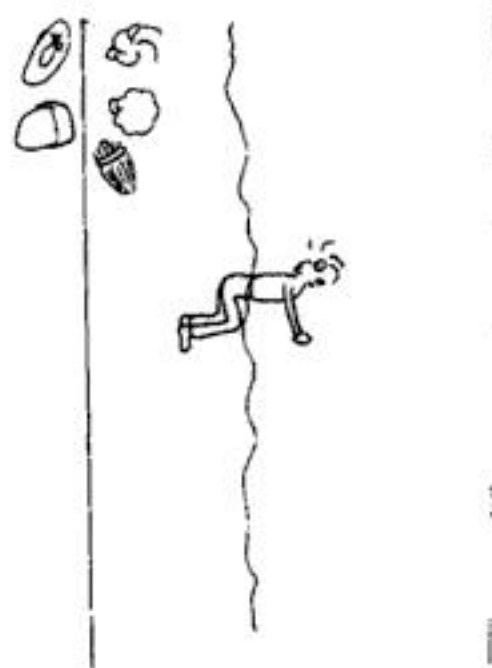
Se coloca una cuerda en medio del campo de juegos y a unos 50 cm de altura.

Los distintos grupos se colocan en un extremo del campo formando un círculo.

Cada jugador saltará de una forma cualquiera, pero nadie debe hacer lo mismo.

A una señal sale un jugador de cada grupo con los pies atados; tendrá que pasar por debajo de la cuerda que hay en el centro sin tocarla, llegar al otro extremo, desatarse los pies y atarse las manos, y volver al círculo de su grupo, y entonces saldrá otro jugador a realizar lo mismo.

El juego termina cuando todos los jugadores de todos los grupos hayan realizado el recorrido.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

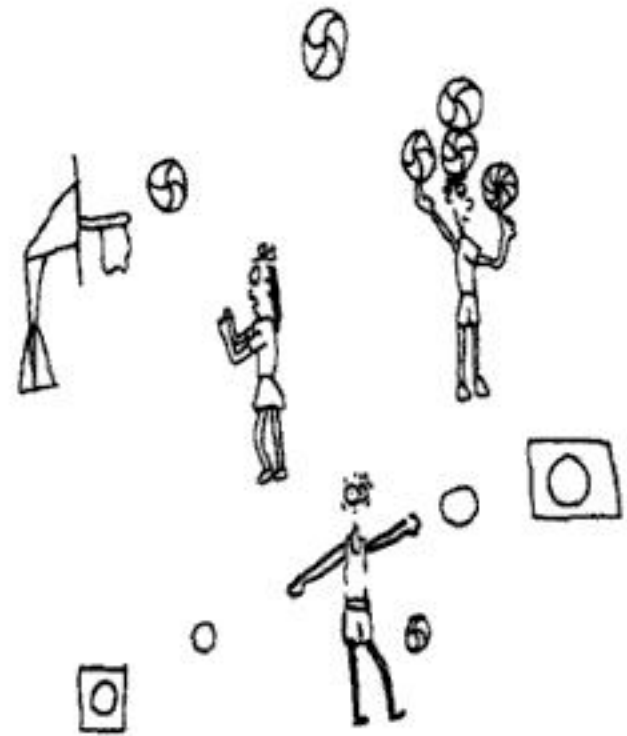
## *Juegos con pelotas y balones*

**Enmarque teórico.-** Utilizamos el término “pelota” o “balón” de forma indistinta.

En general no importan las características particulares de las pelotas. Jugamos con lo que tengamos a mano en cada momento porque no se trata de una competición marcada por los imperativos de la oficialidad. No obstante es conveniente disponer de una variada gama de pelotas (grandes, pequeñas, ligeras, pesadas, que boten, que no boten, etc). Cuanto más amplia sea la gama, será mayor la posibilidad de adquirir el dominio específico del propio cuerpo.

Si dentro de un mismo juego utilizamos dos o más balones de características dispares, estaremos ampliando el campo cinestésico de nuestros alumnos y les aportaremos una mayor capacidad de atención y coordinación.

La pelota o balón goza de gran prestigio y excelente aceptación por parte de los alumnos, por lo que los juegos en este elemento no encuentran un rechazo de partida.



Este elemento es tan útil y tan aceptado que hasta el propio mundo de la psicología ha echado mano de él para desencadenar la motivación en edades infantiles. Todos comprobamos, además, que todo lo que rueda se constituye en un elemento que atrae e induce al juego como ninguno.

¿A qué se debe esta atracción? No es éste el momento ni el lugar para construir una teoría sobre la fascinación que desencadena un balón. Lo cierto es que a nuestra cultura “también” podría aplicársele el calificativo de “civilización del balón”.

El balón lo encontramos como útil en múltiples juegos reglados y estructurados, que buscan objetivos específicos. En la mayoría de los juegos el dominio de este elemento va a determinar ganadores y perdedores.

Aquí, de lo que se trata es de sustituir el elemento competitivo por el cooperativo y es fundamental que los alumnos conozcan juegos distintos no estereotipados.

Han de constituir juegos de balón en los que las reglas sean nuestras propias reglas y “ganar” radique en el goce.

**Clasificación.-** Hemos clasificado los juegos en tres grupos bastante diferenciados y conocidos por todos:

a) Juegos de control del balón. Como su nombre indica estamos ante juegos en los que el objetivo específico consiste en el dominio del balón. Las normas las establecen los propios chicos y la organización también es propia.

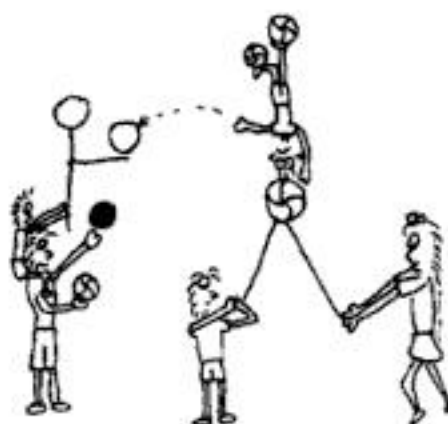
b) Juegos de control corporal. En estos juegos, el balón no es elemento indispensable (puede ser sustituido por otro material) toda vez que lo que prima es el conocimiento del propio cuerpo y no del móvil.

c) Juegos de precisión. Como sabemos la precisión es un aspecto de la coordinación óculo-manual y consiste en el dominio del balón respecto a otro elemento, móvil o estático.

Los dos primeros grupos de juegos fueron creados en sesiones libres, en las que el objetivo consistía en la búsqueda de posibilidades de juego con pelota.

Los del tercer grupo responden en su inmensa mayoría al resultado de una sesión en la que el objetivo específico se situaba en crear juegos en grupos de “precisión” utilizando varias pelotas.

## JUEGOS DE CONTROL DE BALÓN



### *A caballito*

**Nº DE JUGADORES:** dos grupos con número par de participantes.

**MATERIAL:** un balón.

### EXPLICACIÓN:

En cada grupo se forman parejas (un participante hace de jinete y otro de caballo).

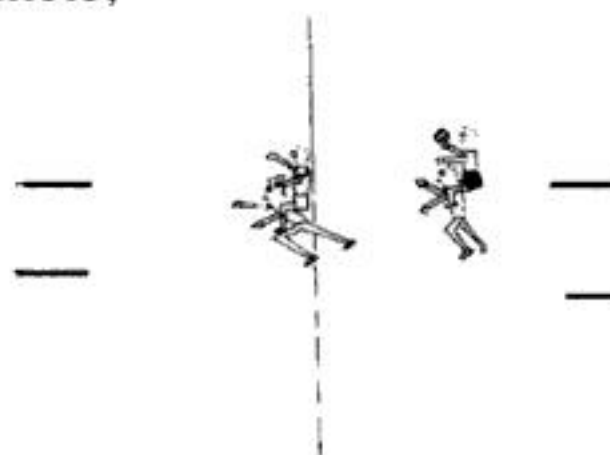
El campo se divide en dos mitades; en cada extremo se delimita una zona de "gol".

El juego consiste en tratar de meter el balón en la zona de gol mediante pases de los jinetes, al tiempo que el otro grupo trata de hacer lo mismo en la zona contraria.

### REGLAS:

Se puede jugar por tiempo o por número de goles.  
Se harán cambios continuos de caballo y jinete,  
sin aviso.

(Alumnas 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



### OBSERVACIONES:

Las chicas no suelen ser muy proclives al tipo de juegos de carga, pero como la excepción confirma la regla, nos ofrecen un juego clásico con la variante de montar unos sobre otros. No todas las chicas del curso lo admitieron ni lo jugaron, pero para las creadoras no tuvo importancia.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



El juego consiste en intentar meter la pelota entre las piernas del portero contrario.

La pelota puede jugarse con las manos o con los pies.

### REGLAS:

Cada vez que se mete "gol" se cambia el portero por el jugador que lo marcó.

Si se juega con la mano, el balón debe progresar mediante bote.

(Alumnos 1er curso Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

### OBSERVACIONES:

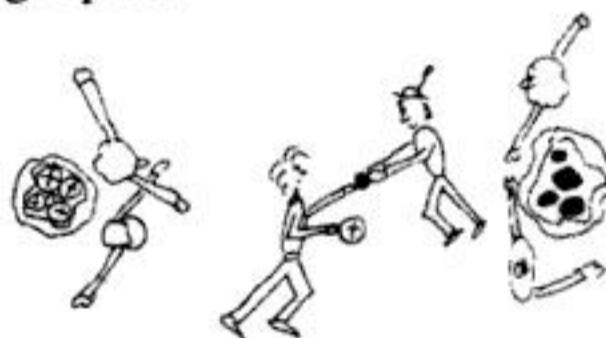
Los chicos siempre que pueden buscan situaciones lo más similares al fútbol y es difícil sacarles de "su" deporte, al menos con los que yo trabajo. Este juego es una variación del mismo muy interesante porque los mismos jugadores hacen de portero y portería y porque intervienen varias habilidades (dribling si se juega con la mano y coordinación oculo-pédica si se hace con el pie) y porque los porteros no son fijos, cosa que limitaría su actividad.

### *Sacos llenos*

Nº DE JUGADORES: indeterminado. Dos grupos.

MATERIAL: una pelota por jugador.  
Cada grupo de un color. Dos sacos.

### EXPLICACIÓN:



Delimitamos un campo y colocamos unos sacos en cada extremo del campo. Cada grupo elige un color de pelotas y... ¡comienza el juego! Se trata de intentar conseguir al cabo de cierto tiempo el mayor número de pelotas del color del grupo contrario para introducirlas en el saco situado al otro extremo.

Se pueden colocar jugadores defensores del saco.

### REGLAS:

Un alumno actuará de árbitro cronometrando el tiempo y asegurándose de que nadie introduce las pelotas en su propio saco.

Las pelotas deben progresar en continuo bote.  
No está permitido el contacto entre jugadores.

(Begoña, Lourdes, Ana y M<sup>a</sup> José, 3<sup>o</sup> BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### OBSERVACIONES:

Estas chicas hacían un uso del material muy completo: de los sacos donde guardábamos las pelotas y de las pelotas de ambos colores. Lo aprovecharon todo para crear su juego. Fue bien valorado y evaluado por sus compañeras, ya que con una buena dosis de diversión, no deja de lado habilidades como el bote, las fintas y la defensa.

### *Saltamontes*

Nº DE JUGADORES: indeterminado.

MATERIAL: un balón.

### EXPLICACIÓN:

Los jugadores se colocan más o menos en círculo, separados a una cierta distancia.

El juego consiste en pasarse el balón de unos a otros, recepcionando y pasando en el mismo salto.

### REGLAS:

- que el balón no toque al suelo.
- no saltar dos veces.



(Cachafeiro, Carlos, Andrés, Marcos, Alfonso, 1er curso Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

### OBSERVACIONES:

Fue el primer juego de balón del curso. Después de tres sesiones de explicación teórica y práctica del concepto de juego cooperativo, los chicos van entendiendo y tratándolo de aplicar a sus juegos. Aquí el objetivo fundamental era que todos consiguieran realizar la actividad propuesta en el juego. De los cinco que constituían el grupo, uno tras otro fueron coordinando su conducta motriz. Aunque uno de ellos no emuló la habilidad de sus compañeros, sí mejoró su propia conducta.

### *Tres unidos*

Nº DE JUGADORES: grupos de tres.

MATERIAL: una pelota por grupo.

### EXPLICACIÓN:

Los tres jugadores de cada grupo se cogen de la mano. El juego consiste entonces en tratar de impulsar la pelota hacia arriba entre los tres sin que caiga al suelo ni choque con los demás grupos.

Se puede utilizar cualquier parte del cuerpo para golpear la pelota.



(Alumnas 3º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### OBSERVACIONES:

Es un juego bien sencillo pero interesante. El grupo que consiga dar varios toques seguidos se puede decir que tiene un buen control del balón, si es capaz de mantenerlo en el grupo durante cierto tiempo; si no se sueltan las manos se obtiene una buena coordinación. El juego puede variar, cuando se limitan las partes del cuerpo a utilizar cada vez especificando golpes con los brazos, con el tronco, etc.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

**EXPLICACIÓN:**

Los jugadores de ambos grupos juegan en cuadrupedia. El juego consiste en tratar de introducir el balón entre las piernas y los brazos de un jugador del otro grupo, pasando el balón entre los jugadores.

**REGLAS:**

El balón ha de traspasar los brazos y las piernas para que sea válido. No está permitido empujar y tirar a los jugadores. Los pases se realizarán por el aire.

(Ana, M<sup>a</sup> José, Genoveva, 3<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

**OBSERVACIONES:**

Este juego combina la habilidad de la cuadrupedia y la precisión. Al principio parece muy sencillo y en la práctica se complica al comprobar que no es tan fácil conseguir que el balón traspase piernas y brazos de los compañeros, porque se pueden mover en cualquier momento y hay que cogerlos despistados para conseguir el objetivo.

***El pie atacante***

N<sup>o</sup> DE JUGADORES: grupos de tres.

MATERIAL: dos pelotas por grupo.

**EXPLICACIÓN:**

Cada grupo delimita su espacio de juego, más grande cuanto mayor es la habilidad de los jugadores.

Dos jugadores llevan una pelota entre los pies mientras un tercer jugador tratará de arrebatársela a la pata coja utilizando el pie libre.



(Alumnas de 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### OBSERVACIONES:

El juego combina diversas acciones y habilidades: la carrera, el bote, la precisión y la recepción. Alguna jugadora se sorprendía cuando en su intento de lanzar la pelota con los pies, comprobaba que se quedaba en el suelo y ¡vuelta a empezar!

### *Pies con pelota*

Nº DE JUGADORES: indeterminado.

MATERIAL: una pelota por jugador, menos uno.

### EXPLICACIÓN:

Todos los jugadores menos uno llevarán una pelota entre los pies. Un jugador, sin pelota, tratará en cuadrupedia de sacar alguna pelota a un jugador. Cuando lo consiga se intercambian los papeles.

### REGLAS:

La pelota no se puede tocar con las manos excepto por el jugador libre.

Si algún jugador pierde la pelota irá a por ella y continuará el juego.

(Alumnas de 3º BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

### OBSERVACIONES:

Este juego constituye una variante de “el pie atacante” que practicábamos anteriormente, pero por ser creado por distintos grupos de chicas y en diferentes sesiones, creemos que podemos considerarlos como dos juegos distintos. Al menos así los identificaron en aquel momento las protagonistas.



***Plesac***

Nº DE JUGADORES: indeterminado.

MATERIAL: una pelota por jugador menos uno.

**EXPLICACIÓN:**

Se van pasando las pelotas al campo una a una; los jugadores irán cada uno a por una. El jugador que no consigue ninguna pelota es el que actúa.

Los jugadores se desplazan sentados con la pelota entre las piernas. El jugador libre perseguirá a los otros y también avanza sentado. Cuando consigue coger una pelota se elimina y el jugador que se quedó sin ella pasa a ayudarlo contra los demás. El juego continúa hasta que no haya ninguna pelota en juego.

**REGLAS:**

Las pelotas irán entre las piernas y no se pueden tocar con las manos.

Desde el momento que a un jugador le saquen la pelota, no podrá forcejear.

(Goretti, Patricia, M<sup>a</sup> Carmen y Maruxa,  
3<sup>o</sup> BUP,  
Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

**OBSERVACIONES:**

La primera parte de este juego nos presenta una manera diferente de escoger al que actúa. La habilidad de desplazarse sentado con un objeto entre las piernas suele ser atractiva para los más pequeños, pero en este caso son las jóvenes las que parecen disfrutar con el juego. Todo el grupo participó con ganas durante el tiempo que duró el juego.



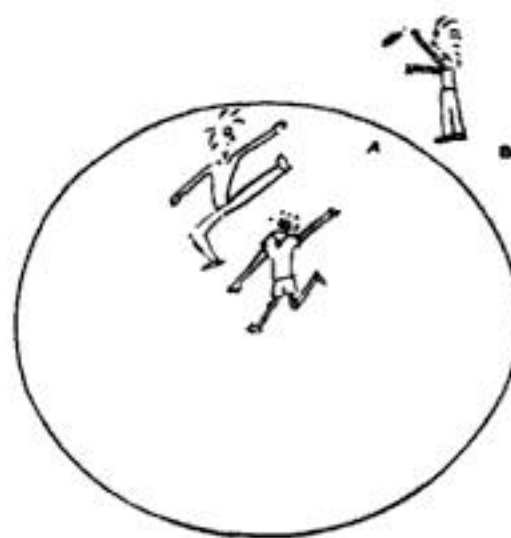
You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



**Cazador**

Nº DE JUGADORES: dos grupos.

MATERIAL: un balón.

**EXPLICACIÓN:**

Se marca un círculo en el suelo (más grande según el número de jugadores). Un grupo (A) se coloca dentro del círculo. El otro grupo (B) alrededor y fuera del círculo.

El juego consiste en que los jugadores del grupo B tienen que intentar tocar a los jugadores del grupo A. Estos tratarán de evitarlo saltando, agachándose y corriendo, pero sin salir del círculo.

**REGLAS:**

El jugador tocado sale fuera del círculo y se convierte en cazador.  
El juego se acaba cuando no queda nadie dentro del círculo.  
No puede pisar el círculo ninguno de los dos grupos.

(Alumnas 3º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)

**OBSERVACIONES:**

Estas chicas reprodujeron en su juego la situación de otro ya conocido, "el huevo", si bien en éste no se utiliza material alguno y ellas utilizan una pelota como elemento de precisión. Si lo queremos hacer más participativo y dinámico, el jugador tocado sale fuera y se alterna con el que estaba antes en vez de quedar más jugadores fuera con una sola pelota.

**Cierra que voy**

Nº DE JUGADORES: indeterminado.

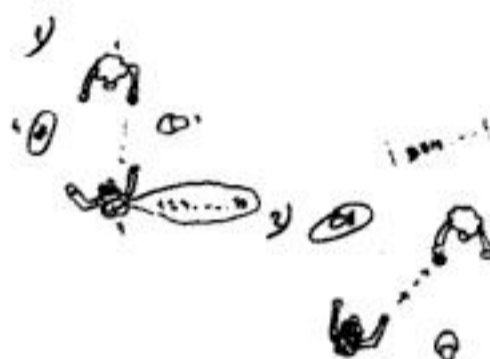
MATERIAL: una pelota.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

**EXPLICACIÓN:**

Los cuatro jugadores formarán un cuadrado; uno sacará el balón y se lo pasará a un compañero, que recogerá el balón en vuelo y cerrará los ojos mientras cuenta hasta diez: al tiempo que cuenta los jugadores restantes intercambiarán sus posiciones a voluntad y cuando acabe de contar el jugador que tiene el balón, sin abrir los ojos tirará a donde crea que está situado el que tiró el balón la vez anterior.

**REGLAS:**

Si el jugador acierta el tiro se suma un punto positivo y si falla se cuenta un punto negativo.

(José Eugenio, Belén, José Manuel e Ignacio, 2º curso Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

Cuando los chicos crean sus juegos pueden buscar situaciones inmensamente complicadas. Algunos desesperan en su intento de ejecución y buscan otro juego más practicable pero hay otros que lo ensayan, ejecutan y enseñan muy satisfechos de su éxito.

***Cúbreme***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado, número par.

**MATERIAL:** una pelota por jugador, excepto dos.

**EXPLICACIÓN:**

Los jugadores se colocan a ambos lados de un banco, separados a una cierta distancia. Se colocan otros dos jugadores (A y B) pegados al banco y de espaldas.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

**EXPLICACIÓN:**

Dos jugadores (A y B) uno frente a otro, separados ligeramente, se pasarán el balón medicinal con las manos.

Los otros dos jugadores (C y D) que están separados a una cierta distancia de los jugadores A y B tratarán de “hacer carambola” al balón medicinal con sus pelotas.

**REGLAS:**

Cuando un jugador haga carambola, intercambia lugar con uno de los del centro.

(José Luis, Luis Miguel, Enrique, Bernardo, 1<sup>er</sup> curso Instituto FP. A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

Como el juego “puntería” constituyó éste una aportación de los chicos a los juegos de precisión. En este caso la coordinación solicitada es la oculo-manual. Este grupo estaba muy convencido de “su” juego y de lo interesante que resultaba.

***Pases y puntería***

**Nº DE JUGADORES:** indeterminado.

**MATERIAL:** dos pelotas de color o dimensión diferentes.

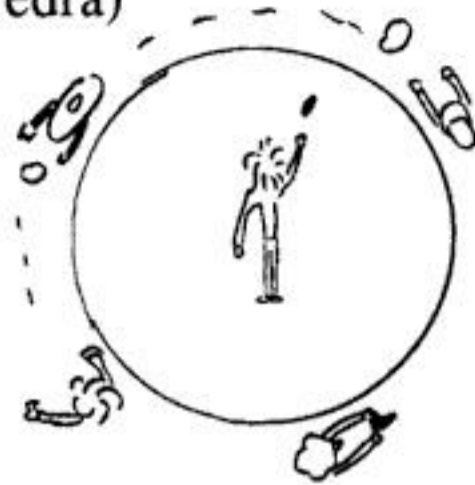
**EXPLICACIÓN:**

Un jugador (A) lanza un balón al aire. Los demás jugadores tienen que pasarse la otra pelota y en un momento determinado tratar de hacer “puntería” al balón que está en el aire.



Cuando el jugador central haga “puntería” intercambia su lugar con el último jugador que tocara el balón.

(Antonio, Pedro, Francisco Javier, Santiago, Antonio y Valentín, 1<sup>er</sup> curso Instituto FP. A Xunqueira, Pontevedra)



#### OBSERVACIONES:

El juego presentado por estos chicos fue uno de los que surgieron después de una sesión dedicada a juegos de precisión. Pedí a los distintos grupos que buscaran ahora “su” juego de precisión utilizando los balones medicinales y las pelotas. Apreciamos en este juego la combinación de la potencia de tiro y la precisión.

#### *Salir del medio*

Nº DE JUGADORES: indeterminado.

MATERIAL: un balón.

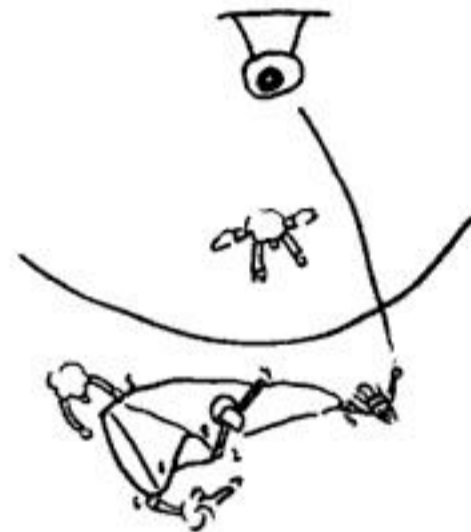
#### EXPLICACIÓN:

Se juega debajo de una canasta. El grupo hace un semicírculo alrededor de la canasta, guardando una determinada distancia que marcamos en el suelo.

El juego consiste en pasarse el balón entre los participantes. A los diez pases se ha de tirar a canasta. Si se falla en el tiro, se pasa al medio. Para salir del medio los jugadores tendrán que coger la pelota, bien de un rebote o de los pases que se hacen sus compañeros.

#### REGLAS:

El balón no tocará el suelo ni permanecerá inactivo en las manos de un jugador.



(Orlando, Severino, Eugenio, José Luis, José Manuel, José Luis G., Demetrio, Carlos, Gonzalo, José Luis P., Manuel Soto, Alejandro Juan. 2º curso Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

### OBSERVACIONES:

Este juego combina varias habilidades, el pase-recepción, el tiro, el rebote y además se pone en práctica lo aprendido en sesiones anteriores sobre movimiento de balón por parte de todos los jugadores. Este grupo dispuesto a todo hacía el juego bien dinámico.

### *Zapato*

Nº DE JUGADORES: indeterminado.  
Dos grupos.

MATERIAL: una pelota para cada dos.

### EXPLICACIÓN:

Los jugadores se dividen en dos grupos, con una línea pintada en el suelo como separación.

Las pelotas estarán todas en el mismo campo.

Cuando se dé la señal de comienzo de juego, los jugadores en posesión de la pelota tratarán de dar a alguien del otro grupo. A partir de ese momento, ambos grupos pueden tratar de dar a un jugador del otro grupo.

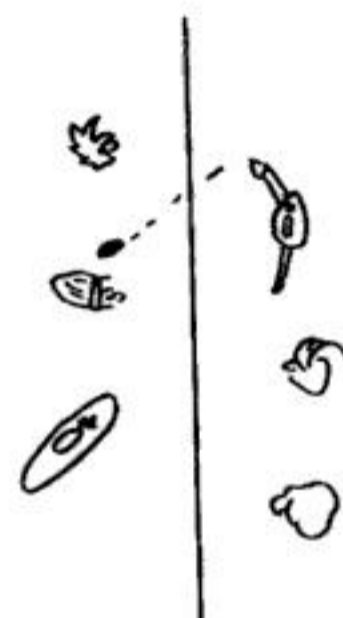
Cuando un jugador es tocado se descalza un zapato y lo coloca detrás de su campo y sigue jugando. La tercera vez que un jugador es tocado (cuando ya se sacó los dos zapatos), se calzará y pasará al campo del otro grupo, continuando de esta manera el juego.

### REGLAS:

Se puede delimitar el tiempo de juego y contar los zapatos que tiene cada grupo.

Se puede dificultar el juego determinando zonas del cuerpo de "toque".

(Ana y Cristina, 3º BUP, Instituto Rosalía de Castro, Santiago)



**OBSERVACIONES:**

Resultan ser unas chicas bien imaginativas las dos que presentaron el juego. Jugar semidescalzo, volverse a calzar y cambiar de grupo representa todo un juego cooperativo.

Después de haber trabajado varios años las habilidades de forma clásica (buenas progresiones, nivel de los alumnos, material, etc.), comencé a observar y a pensar que las personas que nunca han practicado habilidades específicas superan en la vida normal a las que veníamos considerando como “ágiles”.

¿Qué pretendemos, pues, cuando proponemos a nuestros alumnos el desarrollo de la agilidad como objetivo?

¿Existe una verdadera relación entre las actividades específicas que proponemos en las clases y el desarrollo de la habilidad motriz general del individuo? Tengo bien fundadas dudas de que así sea.

Estas sospechas de falta de relación me han inducido a tomar el material de gimnasio como disculpa para establecer otros objetivos más genéricos y que el alumno fuera el responsable de su propio proceso.

¿Qué podemos hacer con una escalera, con una colchoneta, etc.? Una vez que el alumno descubre posibilidades distintas de trabajo se le estimula, para que fuerce sus posibilidades, a que intente el “más difícil todavía” para ellos mismos, no de cara al grupo.

**Clasificación.-** Los juegos vendrán en todo momento determinados por el material del que disponemos, generalmente escaso y de baja calidad.

Así, tendremos que organizar el material de tal forma que la totalidad de los alumnos puedan participar en todo momento (aumento del “tiempo útil” que los investigadores exponen como necesario en Educación Física) (33).

Cualquier material es útil para desarrollar la habilidad motriz. El material lo colocaremos de forma adecuada y si incluso utilizamos las mesas y sillas como elementos de trabajo, las posibilidades se multiplican por números enteros.

Hemos optado por una clasificación tripartita en base o en función de tres elementos: bancos, colchonetas y elementos combinados.

a) Juegos con bancos. Hemos utilizado los bancos para el desarrollo del equilibrio y más concretamente, para que los alumnos descubrieran la diferencia entre “equilibrio estable” y “equilibrio inestable”. Tanto en un caso como en otro, los alumnos indagan en situaciones de juego individual, por grupo o por parejas.

b) Juegos con colchonetas. Existe la tendencia a que los chicos vean la colchoneta como elemento fijo y estático en el suelo, por ello la labor que hemos tenido que emprender ha sido en primer lugar el descubrimiento del propio material.

## JUEGOS CON BANCOS

(Equilibrio estable)



### *Baile equilibrado*

**Nº DE JUGADORES:** grupos de seis u ocho.

**MATERIAL:** dos bancos. Música.

### EXPLICACIÓN:

Los bancos se colocan paralelos y unidos entre sí, los jugadores de pie sobre ambos bancos (tres o cuatro en cada uno).

Una persona se encargará del aparato de música.

El juego consiste en bailar sobre el banco, desplazándose sobre el mismo mientras suena la música que irá cambiando de ritmo. Los jugadores no podrán tener contacto entre ellos ni tocar el banco de los otros compañeros.

Si un participante se cae, o le toca a otro durante su danza, cambiará de banco.



(Villar, Santomé, Nerga, Gil, Areses, Omil, 1<sup>er</sup> curso, Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

**EXPLICACIÓN:**

Se dobla la colchoneta por el medio y se coloca de pie sujeta por un jugador. El otro jugador deberá intentar saltarla de formas distintas.

Se intercambian papeles libremente. “¡Mira lo que hago!”, “¡pues mira yo, a ver si lo repites!”

(Carlos G. Val,  
1<sup>er</sup> curso  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

He aquí un nuevo uso de este material. Se trata de una práctica de salto de altura. Teniendo en cuenta que no disponían de una colchoneta para las caídas, se habían de limitar a los saltos de donde pudieran caer de pie. Así y todo realizaron una gran variedad de saltos y pocas veces rozaban la colchoneta.

***Sin tocar***

Nº DE JUGADORES: parejas.

MATERIAL: una colchoneta.

**EXPLICACIÓN:**

Los dos jugadores se acuestan sobre la colchoneta. El juego consiste en intentar abarcar el máximo espacio posible sin que un compañero toque al otro. Cada vez que hay un contacto, nos apuntamos un punto negativo. Al cabo de cierto tiempo ¿cuántos puntos negativos obran en nuestro poder?

(Celso Franco y Juan Antonio Seijo  
1<sup>er</sup> curso,  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

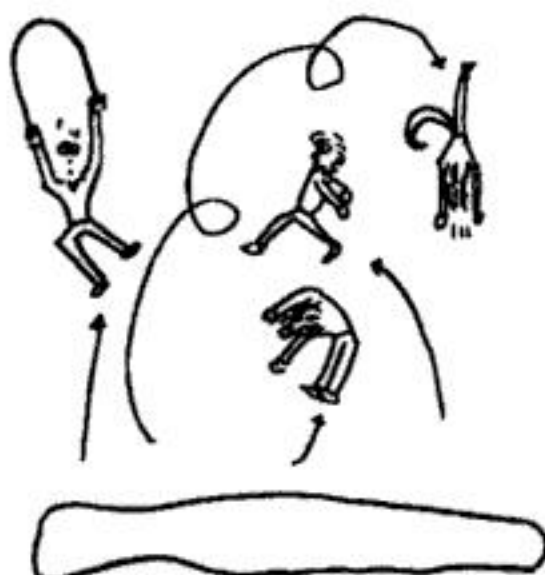
**OBSERVACIONES:**

Es un juego original, donde cobra poder la percepción espacial. También se excitan las sensaciones propioceptivas y exteroceptivas al mante-



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

## JUEGOS "EN" LA COLCHONETA



### *Alrededor*

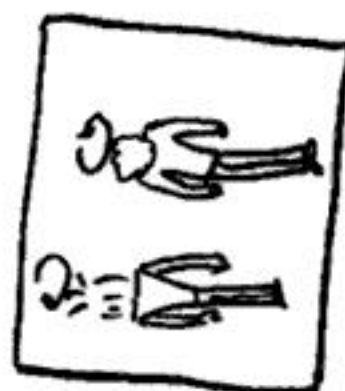
Nº DE JUGADORES: parejas.

MATERIAL: una colchoneta.

### EXPLICACIÓN:

Los dos compañeros se tienden en la colchoneta a través. El juego consiste en rodar sobre uno mismo y al mismo tiempo sobre o debajo de un compañero. Todo el cuerpo debe estar en contacto o con la colchoneta o con el compañero.

(Bellido y Castro,  
1<sup>er</sup> curso  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)



### OBSERVACIONES:

Un juego donde desarrollamos las sensaciones propioceptivas a través del contacto total, bien con el objeto, bien con el compañero, y al mismo tiempo nos deshacemos del tabú del contacto corporal, como queda de manifiesto al oír las expresiones de estos dos chavales: "¡a ver qué haces!", y "¡no te pases, tío!". Sólo después de varios juegos va tomando fuerza la confianza en sí mismo y en el otro, y la relajación y el juego ocupan su lugar tranquilamente.

**Chumbalagarto**

Nº DE JUGADORES: grupos de cuatro.

MATERIAL: dos colchonetas.

**EXPLICACIÓN:**

Las dos colchonetas se colocan una a continuación de otra. Los jugadores de la siguiente forma: uno se agacha con las manos apoyadas en la colchoneta y los otros tres encima suyo.

Desde esa posición el objetivo del juego consiste en voltearse hacia adelante los cuatro juntos, sin caerse, sin irse a los lados o derrumbarse.

Si se consigue se hace un "chumbalagarto".

(Angel, Ferro, Germán, Paz Silva,  
1º curso  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

Es un juego atrevido para unos chicos atrevidos. Estos jóvenes eran a la vez los más inquietos del curso y los más acróbatas. Hacían lo que querían de su conducta motriz, sin importarles las técnicas depuradas. Con ellos no era necesario el control de la contingencia desde el punto de vista del profesor, porque tenían sus propias normas. A mí me asustaba un poco al principio ver sus evoluciones, pero al observar su seguridad y sus expresiones de felicidad hacía bien en no intervenir, a no ser para animarles en su nuevo empeño, como éste que presentan aquí.

**Salto mortal**

Nº DE JUGADORES: dos parejas.

MATERIAL: dos colchonetas.

**EXPLICACIÓN:**

Las colchonetas se colocan una al lado de otra. Una pareja se coloca frente a cada una de las colchonetas y la otra al otro lado.







You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

**OBSERVACIONES:**

Siempre, o casi siempre, sufrimos los problemas de integración a algunas actividades del "gordito" de la clase: los compañeros no lo admiten, o se inhibe él en todo aquello que le hace sentirse fuera de lugar. Este tipo de problemas no suelen surgir cuando se cambian los planteamientos de nuestras sesiones. Aquí uno de los chicos que presentaba las mencionadas características no sólo no se inhibía, sino que era uno de los que más participaba. Se esforzaba según sus posibilidades y sus compañeros, a través de este juego lo integraban totalmente.

***Sujeta que voy***

**Nº DE JUGADORES:** grupos de cuatro.

**MATERIAL:** tres colchonetas.

**EXPLICACIÓN:**

Se colocan las colchonetas según muestra el esquema: uno de los jugadores sujeta la colchoneta (A).

El juego consiste en saltar la primera colchoneta (A) y caer en las otras de maneras diversas.

No vale tocar la colchoneta con ninguna parte del cuerpo: en ese momento se cambia con el jugador que sujeta.

(Alumnos de 1<sup>er</sup> curso,  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

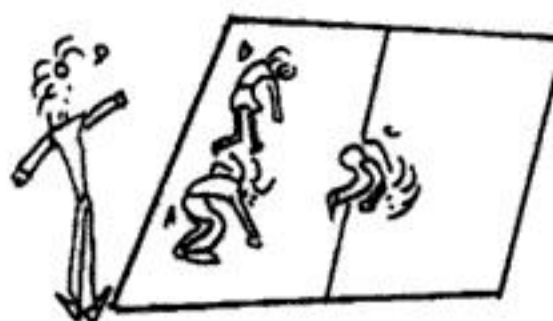
**OBSERVACIONES:**

El salto, en sus distintas variantes, es una habilidad muy atractiva que utilizan los chicos con agrado en sus juegos. Cualquier material, como estamos viendo, sirve de disculpa para practicar esta actividad. Unos con más disposición y aptitudes y otros con menos, todos en algún momento están dispuestos a saltar y poner a prueba sus capacidades coordinativas.

***Todos rodamos***

**Nº DE JUGADORES:** grupos de cuatro.

**MATERIAL:** dos colchonetas.

**EXPLICACIÓN:**

Ponemos dos colchonetas una a continuación de la otra. Dos jugadores (A) y (B) se "agrupan" al principio de una colchoneta uno detrás del otro.

Los otros dos jugadores (C) y (D) se ponen de pie detrás de (A y B).

El juego consiste en ser capaz de coordinar las siguientes acciones: 1) el jugador (C) salta sin tocar a los compañeros (A y B) y rueda hasta el final de las colchonetas. 2) el jugador (D) en el momento que (C) termina de saltar se tira sobre (A y B) y ruedan los tres juntos.

Se intercambian posiciones en cada salto.

(Cortegoso, Conde, Castro y Bellido 1<sup>er</sup> curso  
Instituto FP, A Xunqueira, Pontevedra)

**OBSERVACIONES:**

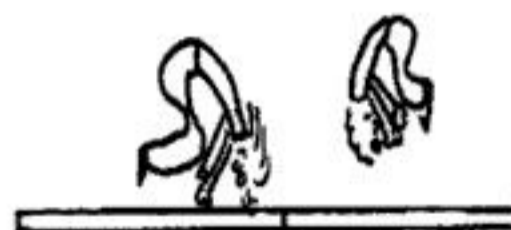
Es una forma atractiva de practicar los rodamientos. Al tiempo que los chicos aprenden a jugar cooperativamente, aprenden a dominar su conducta motriz. Depende del profesor que estos chicos se esfuercen en mejorar y conseguir "su" juego. Este grupo lo formaban chicos con una actitud conductual desviada de la norma y era difícil centrarlos en una actividad.

Con este juego, y en medio de las típicas bromas, los chavales se esforzaron en lograr su objetivo.

***Voltacolchonetas***

**Nº DE JUGADORES:** parejas.

**MATERIAL:** dos colchonetas.

**EXPLICACIÓN:**

Las colchonetas se colocan una a continuación de otra, los jugadores uno en cada extremo.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

*image  
not  
available*



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.





You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.



You have either reached a page that is unavailable for viewing or reached your viewing limit for this book.

El presente trabajo no presupone otro intento de recopilar una serie de juegos con mayor o menor acierto, sino que en esta obra se pretende acercar al lector a la creatividad motriz a través del juego, elemento consustancial de la vida inteligente; el juego constituye un fin en sí mismo, el mundo aparte, en donde el individuo es capaz de representar magistralmente su rol, interaccionarse eficazmente consigo mismo y con lo que le rodea, sentir placer y expresar sus más profundos sentimientos y emociones que le permiten realizarse en el estadio inteligente más cualitativo: crear.

Los niños son grandes jugadores y son ellos precisamente los auténticos protagonistas de este libro y no como receptores, sino como creadores ya que son los responsables de los juegos, dibujos y experiencias que son recogidos de forma magistral por la autora: Eugenia Trigo Aza.

La autora, licenciada en educación física y Dra. en Ciencias de la Educación, con inquietudes y gran experiencia en el campo escolar, realiza asimismo una aproximación teórica, rigurosa y progresista sobre un nuevo concepto pedagógico del juego en las clases de educación física.

En suma, recomendamos este libro a todo aquel profesor y/o educador que crea en el juego motor como herramienta pedagógica de primer orden para ayudar al individuo a extraer los valores más notables y profundos del ser humano.

ISBN-84-86475-24-4



9 788486 475246