

Propuesta de nuevos juegos de invasión

Autor: Badal Martí, Pau (Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Entrenador nacional de fútbol y de triatlón. Máster en Rendimiento Deportivo y Salud en la UMH, Profesor de Educación Física).

Público: Profesores y maestros de Educación Física. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

Título: Propuesta de nuevos juegos de invasión.

Resumen

En este artículo se presentan una serie de juegos de invasión realizados durante dos cursos escolares tanto en la ESO, bachillerato, así como, como en ciclos formativos de Educación Física, a partir de una metodología comprensiva basada en los Teaching Games for Understanding (TGfU) En el proyecto participaron más de 1500 alumnos, desde los 12 hasta los 35 años, y 9 profesores de dos centros de secundaria, de las poblaciones de Vallada y Xàtiva, en la provincia de Valencia.

Palabras clave: TGfU, juegos modificados, invasión, educación física.

Title: New territory games proposed.

Abstract

This article presents a series of territory games carried out during two school courses in the ESO, baccalaureate, as well as in training cycles of physical education, based on a comprehensive methodology founded on Teaching games for Understanding (TGfU) In the project participated more than 1500 students, from 12 to 35 years old, and 9 teachers from two secondary schools, the populations of Vallada and Xàtiva, in the province of Valencia.

Keywords: TGfU, modified games, territory, physical education.

Recibido 2018-06-16; Aceptado 2018-06-20; Publicado 2018-07-25; Código PD: 097061

¿QUÉ SON LOS TGFU?

Son juegos muy flexibles, donde se pueden cambiar las reglas y crear nuevos juegos de forma muy sencilla, ya que el alumnado participa en el proceso de enseñanza, favoreciendo la inclusión y la coeducación dentro del propio grupo. Se intenta eliminar una enseñanza basada en la técnica, por una mucho más comprensiva, para que el alumnado aprenda el juego a partir de la táctica y la comprensión del mismo (Bunker y Thorpe, 1982) Además, con material poco sofisticado se pueden crear infinidad de nuevos juegos.

Para Lizandra y Valencia-Peris (2017) el principal objetivo de los TGfU es comprender y solucionar los problemas tácticos que vayan surgiendo durante el juego, y no tanto introducir progresiones encaminadas a adquirir habilidades técnicas. En resumen, propone el aprendizaje de la toma de decisiones mediante juegos modificados, previo a la enseñanza de la técnica.

CLASIFICACIÓN DE LOS TGFU

Siguiendo a Almond (1988), citado por Devís y Peiró (1997) agrupa los juegos deportivos en cuatro formas: con problemática general, características e intenciones, contexto social y principios tácticos similares. Así, reconoce deportes de:

- **Blanco o diana:** el móvil debe conseguir con precisión y el menor número de intentos que el resto de jugadores la diana o dianas del juego. Golf, bolos...
- **Campo y bate:** un equipo lanza el móvil dentro del espacio de juego con la intención de retrasar al máximo su devolución o recogida, mientras realizan desplazamientos o carreras en una zona determinada. Béisbol, softbol...
- **Cancha dividida o red y muro:** el móvil tiene que tocar el espacio de juego del adversario, sin que lo pueda volver, o lo eche de nuestro campo o en condiciones desfavorables. Vóley, pelota valenciana...
- **Invasión:** cada equipo en juego trata de lograr su meta con un móvil tantas veces como le sea posible, el que lo consiga más veces, gana. Rugby, baloncesto...

ELEMENTOS ESTRUCTURALES QUE MODIFICAMOS

Son muchos los elementos que podríamos modificar, pero siguiendo a Méndez (2001) podríamos citar algunos de ellos:

- **Móvil:** consideramos móvil a todos los balones, pelotas y similares. A la hora de jugar podemos modificar su peso, tamaño, agarre, bote, etc.
- **Implemento con el que jugamos:** en el caso de los juegos que planteamos (raquetas, picas, conos...)
- **Metas:** lugares del campo dónde el equipo podrá puntuar. Ejemplo: porterías, canastas, aros, conos, líneas de invasión, zonas de marcaje, etc.
- **Espacio:** es el terreno de juego, el cual podemos modificar a nuestro gusto.
- Equipos, características de los mismos, etc.
- **Tiempo:** por ejemplo, en la puntuación un gol puede valer un punto o más, podemos puntuar de otras maneras tipo rugby, ultimate, etc.

De este modo, los juegos modificados de invasión contienen una alta riqueza a nivel metodológico, por este motivo, el principal objetivo de este artículo es publicar el proyecto que se realizó durante dos cursos escolares sobre nuevos juegos de invasión a partir de una metodología comprensiva. Una herramienta muy útil para muchos profesores de secundaria y ciclos formativos, pero también completamente adaptables a clases de infantil y primaria.

Propuesta de nuevos juegos de invasión

Como hemos citado anteriormente, en estos juegos cada uno de los dos grupos o equipos tratará de alcanzar su respectiva meta con el móvil de juego tantas veces como le sea posible y sin que el otro equipo lo consiga más veces que el nuestro. Así pues, los principios tácticos que más aparecen en los mismos son:

- Desmarques y marcajes.
- Aperturas y cambios de ritmo.
- Profundidad y amplitud de juego.
- Ocupación espacios libres.

Juego 1: *alaro*

Material: 1 pelota tenis, 2 aros, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene la pelota de tenis no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga la pelota de tenis al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene la pelota de tenis. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con un aro esperando que se le lance la pelota de tenis y entre por dentro del aro que sujeta con la mano.

Juego 2: *pica-li*

Material: 1 pelota tenis, 2 picas, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene la pelota de tenis no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga la pelota de tenis al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene la pelota de tenis. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con una pica esperando que se le lance la pelota de tenis y contacte contra la pica que sujeta con la mano.

Juego 3: *colparo*

Material: 1 aro pequeño, 2 picas, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene el aro no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga el aro al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene el aro. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con una pica esperando que se le lance el aro e impacte contra la pica que sujeta con la mano.

Juego 4: l'estaca

Material: 1 aro pequeño, 2 picas, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene el aro no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga el aro al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene el aro. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con una pica esperando que se le lance el aro y entre por dentro la pica que sujeta con la mano.

Juego 5: aparador

Material: 2 aros grandes, 1 frisbee, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene el frisbee no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga el frisbee al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene el frisbee. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con un aro esperando que se le lance el frisbee y entre por dentro el aro que sujeta con la mano.

Juego 6: forat

Material: 2 aros grandes, 1 balón de plástico, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene el balón no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga el balón al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene el balón. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con un aro esperando que se le lance el balón y entre por dentro el aro que sujeta con la mano. Para que sea punto el balón debe venir de un pase de un compañero y golpearlo con la mano (igual que el colpbol) y sin botar que entre dentro del aro.

Juego 7: caparo

Material: 2 aros grandes, 1 balón de plástico, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene el balón no puede correr ni caminar con él. Sólo pivotar. Cuando caiga el balón al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene el balón. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con un aro esperando que se le lance el balón y entre por dentro el aro que sujeta con la mano. Para que sea punto el balón debe venir de un pase de un compañero y golpearlo con la mano (igual que el colpbol) y sin botar que entre dentro del aro.

Juego 8: entorxat

Material: 2 conos, 1 pelota de tenis, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene la pelota no puede correr ni caminar con ella. Sólo pivotar. Cuando caiga la pelota al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene la pelota. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con un cono esperando que se le lance la pelota. Para conseguir punto la pelota lanzada debe entrar en el cono que sujeta con las manos el compañero.

Juego 9: rebucol

Material: 2 raquetas, 1 pelota de tenis, 2 bancos suecos, petos

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Quien tiene la pelota no puede correr ni caminar con ella. Sólo pivotar. Cuando caiga la pelota al suelo será para el equipo contrario. No se puede tocar a quien tiene la pelota. Dispone de 3" para realizar un pase o un tiro.

Explicación: cada equipo ataca hacia uno de los bancos, donde habrá un compañero de pie con una raqueta esperando que se le lance la pelota. Para conseguir punto la pelota lanzada debe golpearla el compañero con la raqueta y sin que bote en el suelo recogerla un compañero distinto al que ha realizado el pase.

Juego 10: glufit

Material: 2 porterías de 3x2 metros, 1 balón de pilates, petos.

Organización y normas: grupos de 5-7 alumnos. Se hace dos equipos de igual número de personas, habrá dos porterías a cada lado, y cada equipo deberá defender su propia portería y atacar a la contraria.

Explicación: consiste en introducir la pelota de pilates en la portería contraria. Para golpear tiene que ser con las dos piernas juntas a la vez. No se puede golpear la pelota con ninguna parte del cuerpo de cintura hacia arriba. Se puede conducir la pelota con los glúteos. Se puede golpear con ambas piernas a la vez frontal o posteriormente.

El espacio en todos los juegos será más o menos de 20x20 metros.

Variantes de todos los juegos:

1. Realizar un número mínimo de pases antes de tirar al aro.
2. Realizar los lanzamientos desde una distancia o línea de conos determinada.
3. Los pases se deben de realizar con la mano no dominante.
4. Introducir antifaces para jugar con déficit de visión.

Rúbrica para evaluar los juegos de invasión

Ítems a observar	1	2	3	4	5
Los pases son en dirección a un compañero que se desmarca a un espacio por ocupar					
Sabe cuál es el momento más conveniente para aumentar el ritmo de pases o temporizar el juego					
Sabe proteger el balón en caso de no tener un compañero que le pueda ayudar					
Nada más pasar el balón, apoya de nuevo a los compañeros					
Intenta fintar, engañar al contrario con desplazamientos con distintas distancias, velocidades...					
Antes de defender establece algún tipo de estrategia					
Realiza un marcaje en zona para intentar oponerse al máximo de posibilidades tácticas del contrario					
Sabe cubrir los ángulos de pase					
En caso de rechace sabe dónde posicionarse					

CONCLUSIONES

Por un lado, gracias a este proyecto observamos unas grandes mejoras de nuestros alumnos en cuanto a la comprensión y aplicación de los principios tácticos durante el juego. Además, fueron capaces de crear nuevos juegos, plantear nuevas reglas, y sobretodo, practicarlos. Dos horas semanales de Educación Física siempre son insuficientes. Pero nos contaron muchos alumnos al grupo de profesores, que fuera del horario escolar han practicado estos juegos con sus amigos, o en su club deportivo, llegando, por tanto, esta metodología más allá de nuestras clases.

Por otro lado, nos gustaría destacar la importancia de las rubricas, que el alumnado evalúe a sus compañeros o a ellos mismos, eso favorece un desarrollo cognitivo mucho mayor. También, la importancia de las preguntas para reflexionar que hacíamos en los descansos o entre juego y juego, creemos que les ha ayudado aún más a la comprensión del juego.

Bibliografía

- Bunker, D. y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18, 5-8.
- Devís, J. y Peiró, C. (1997) Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados, 2ª edición. INDE. Barcelona.
- Lizandra, J. y Peris-Valencia, S. (2017) *El modelo TGfU a través de los juegos modificados*. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 57, 44-48.
- Méndez, A. (2001). El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. Tándem. Didáctica de la Educación Física. 3, 110-122.