

REVISTA PEDAGÓGICA ADAL

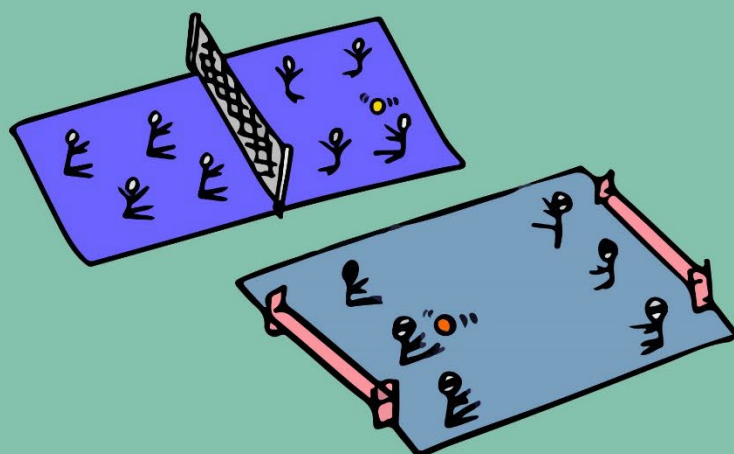
JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS POR LA IGUALDAD

PUBLICACIÓN DE LA ASOCIACIÓN
DE PROFESORADO DE
EDUCACIÓN FÍSICA



REVISTA Nº
CUARENTA Y DOS
JUNIO 2023

COEDUCACIÓN FÍSICA



MIEMBRO DE:



EN MI BARRIO SE JUEGA ASÍ. MODELO CREATIVO DESDE MANIFESTACIONES DE LA MOTRICIDAD DESDEPORTIVIZADAS.

Daniel Martínez Colmenarejo

Ldo. en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Vicepresidente de ApefADAL

daniel@apefadal.es

Resumen:

En la actualidad nos enfrentamos a un dilema metodológico provocado por la escasez de horas de educación física. Por esto, es muy importante que profundicemos en las necesidades de nuestro alumnado y en qué puede hacer la educación física para satisfacer éstas con recursos que optimicen al máximo nuestras intervenciones. En este artículo quiero compartir mi experiencia transmitiendo al alumnado la lógica interna de las modalidades deportivas desde un modelo creativo y utilizando metodologías activas.

Palabras clave: modelo creativo, iniciación deportiva, desdeportivización, kubb.

Abstract:

Currently we face a methodological dilemma caused by the shortage of hours of physical education. For this reason, it is very important that we delve into the needs of our students and what physical education can do to satisfy them with resources that optimize our interventions to the maximum. In this article I want to share my experience transmitting to students the internal logic of sports modalities from a creative model and using active methodologies.

Key words: creative model, sports initiation, desportification, kubb.

1. INTRODUCCIÓN

Estamos en un momento en el que la gamificación y la creación de deportes alternativos vive un auge innegable. En muchos casos, esa compilación de reglas se realiza en las aulas contando con la experiencia y opinión de nuestro alumnado y esto incrementa el valor pedagógico de esas experiencias motrices. En primer lugar, por la introducción de la praxis, reflexión sobre la acción, que implica una componente dialógica la cual desarrolla la inteligencia emocional entre otras inteligencias inherentes a la propia tarea motriz. Y, en segundo lugar, se forma parte de la creación de reglas que determinará la experiencia motriz, recuperando esa característica esencial del juego que motiva a asumir las reglas, pues no proceden de un órgano regulador superior, sino del propio grupo.

De esta forma, ofrecer estos espacios de participación en la creación de experiencias motrices a nuestro alumnado, alimenta la motivación intrínseca y recupera la característica autotética del juego, el jugar por jugar.

Todo esto puede parecer demasiado bonito para el actual nivel de concreción curricular de las leyes educativas y por ello considero interesante compartir esta dinámica que se puede aplicar a cualquier deporte o juego reglado, respetando nuestra programación.

Esta dinámica, "en mi barrio se juega así", parte del concepto de desdeportivización (Crum, 1993), que Parlebas define como "proceso por el que un deporte pierde su estatus oficial, debido a que... se hace siguiendo reglas no reconocidas por las instancias oficiales" (Parlebas, 2008) y del modelo constructivista vertical de aprendizaje deportivo (Contreras, 1999), puesto que se precisa buscar el juego esencial o mínimo del deporte a desarrollar. Bajo mi punto de vista esta dinámica se podría presentar formalmente como un modelo creativo desde manifestaciones de la motricidad desdeportivizadas.

2. EXPERIENCIA EDUCATIVA

Para potenciar su alcance pedagógico, recomiendo utilizar deportes alternativos, para que todo el alumnado

parta de una situación de conocimiento previo similar. En los últimos 10 años he llevado a la práctica este modelo con el Dodgeball, Tchoukball, Roundnet, pero en este artículo os voy a compartir mi experiencia con el Kubb.

2.1. Escogiendo un deporte alternativo: El kubb

El kubb es una modalidad tradicional en los países escandinavos, pero al importarla es muy fácil tratarla como un deporte alternativo. También es conocida como ajedrez vikingo y se jugaba tradicionalmente con restos de leña.

El kubb se puede clasificar como una modalidad de:

- blanco o diana, lanzamientos de precisión o puntería.
- colaboración oposición (a pesar de que también se puede jugar 1vs1)
- cancha dividida.

Es muy fácil elaborar el material específico con material de desecho o reciclado. El juego está compuesto por:

- 10 kubb/kubbar que se pueden sustituir por botellas de plástico de 1 litro de agua.
- 1 rey o reina que puede ser una botella de 1,5 o 2 litros.
- 6 testigos de lanzamiento que pueden ser botellas de 0,5 litros de agua.

*todas las botellas se rellenarán con papeles para aumentar su peso.

El terreno de juego es un rectángulo de 6x4m ampliable hasta los 8x5m. En el centro del terreno de juego se coloca la pieza grande, el rey o la reina, que dividirá el terreno de juego en dos mitades, el campo de cada equipo.

En la línea base se colocan los 5 kubb de cada equipo.



Figura 1. Terreno de juego de kubb.

2.2. Buscando la esencia del deporte: El kubb rápido

En este punto nos vendrá muy bien tener experiencia en el modelo comprensivo vertical de aprendizaje deportivo puesto que debemos buscar la compilación mínima de reglas que transmita lo que queremos desarrollar.

En el caso del kubb, las reglas mínimas del juego son las relacionadas con la disposición de las piezas en el terreno de juego, así como el objetivo que es derribar el rey o reina antes que el equipo adversario. Para ello se deberán seguir las siguientes reglas mínimas:

1) La técnica de lanzamiento es de abajo a arriba, en trayectoria ascendente.

2) Para saber qué equipo empieza, un encargado o encargada de cada equipo lanzará un testigo de forma simultánea para intentar colocarlo lo más cerca posible del rey sin derribarlo. En el caso de derribarlo se pierde el saque no la partida.

3) El equipo que gana el saque comienza lanzando los 6 testigos que se deberán repartir a partes iguales entre las personas integrantes del equipo. Por esto se recomienda jugar 2vs2, 3vs3 o 6vs6.

4) Cada kubb derribado se retirará en un lateral al final de cada ronda de lanzamientos de testigos. Para evitar golpes con los testigos no se recogerá ninguna pieza mientras que el equipo contrario está lanzando.

5) Una vez derribados todos los kubb del contrario, si disponemos de algún testigo más, podremos intentar derribar el rey o reina y ganar la partida.

6) Si durante el juego el rey o reina es derribada antes de derribar todos los kubb del equipo adversario automáticamente se pierde la partida (igual que la bola negra en el billar americano).



Figura 2. Jugadores de kubb en acción.

2.3. Disposición del grupo para introducir la dinámica

Para desarrollar la dinámica de "en mi barrio se juega así" con el kubb, recomiendo establecer todos los campos

de juego consecutivos, compartiendo los lados largos de los campos de la siguiente forma:

En la figura 3 aparecen cinco campos con dos equipos de 3 personas cada uno con un total de 30 personas participando.

Una vez que ya se ha practicado el kubb rápido lo suficiente como para familiarizarnos con el material, es el momento perfecto para introducir la dinámica.

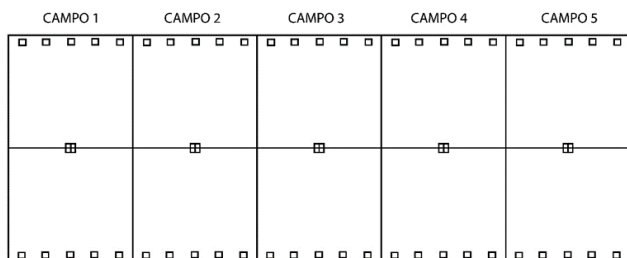


Figura 3. Distribución de cinco campos de kubb.

2.4. Propuesta creativa

Cada campo será considerado como un barrio, compuesto por 6 personas, al que se le propondrá:

“Crear una nueva función para los kubb derribados para que vuelvan al juego favoreciendo al equipo que los ha derribado”.

Para crear esta nueva versión deberán:

- respetar las premisas iniciales del kubb rápido.
- Llegar a un consenso sobre la versión oficial exclusiva de su pueblo. Podrán probar distintas versiones beta sin necesidad de terminar las partidas hasta que les convenza.

2.5. Grupos puzzle: turismo de kubb

Una vez conformadas las versiones oficiales de cada barrio, se iniciará una dinámica de rotaciones en las que un equipo se quedará en su campo en representación de su barrio, mientras que los otros campos rotarán al pueblo de al lado.

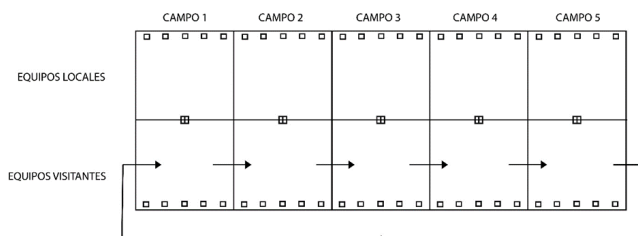


Figura 4. Sistema de rotación de equipos locales y visitantes.

En este punto se propone explicar las versiones de kubb del grupo local y las del grupo visitante. Se probarán ambas versiones.

Una vez experimentadas ambas versiones, los visitantes seguirán con su turismo de kubb cambiando al siguiente campo donde repetirán su explicación (cambiando la persona que la realiza).

Al terminar las rotaciones, una vez de vuelta al campo original, las personas integrantes de ese pueblo comparten sus experiencias en los distintos barrios con las distintas versiones de kubb que han experimentado.

Es el momento de que todas esas personas que han conocido jugando distintas versiones de kubb, dejen una huella en su propio barrio modificando su versión original a una nueva que recoja los aspectos que más han gustado de las otras versiones.

Es muy posible que, llegados a este punto, las versiones modificadas se parezcan mucho entre sí. Si no fuese el caso, se podría realizar una segunda vuelta para seguir concretando lo que será la versión deportivizada del kubb por parte de este grupo.



Figura 5. Jugadores de kubb en acción.

2.6. La versión deportivizada del kubb

Estas versiones finales pueden ser muy distintas a las reglas de las versiones oficiales sobre el “kubb de campo” pero es muy probable que se parezcan mucho.

Si tenemos interés en que el alumnado conozca las versiones oficiales del kubb, llegados a este punto el profesorado expone cómo se juega en su barrio, que casualmente resulta ser la misma versión que utiliza la Asociación Española de Kubb (A.E.K.).

3. CONCLUSIONES

Este modelo creativo que parte de manifestaciones de la motricidad desdeportivizadas precisa un mayor número de sesiones para desarrollar la lógica interna de una modalidad, pero al desarrollarla provoca una comprensión

más profunda de la estrategia y de la táctica de la modalidad.

Por otro lado, las experiencias dialógicas desarrollan las competencias comunicativas, así como la inteligencia inter e intrapersonal del alumnado. Es importante que realicemos una evaluación inicial de las competencias comunicativas de los grupos, para adaptar este modelo a la realidad de cada grupo. Por ello, como en cualquier otra propuesta motriz que desarrollemos mediante tareas semidefinidas, la autonomía del grupo se debe aumentar progresivamente.

La toma de decisiones democráticas y el análisis de la lógica externa asociada a distintas variantes desde una perspectiva personal y empática incrementan la densidad pedagógica de las experiencias motrices de forma exponencial.

Referencias bibliográficas

- Caillois, R. (1967). *Los Juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. París: Gallimard.
- Canales Lacruz, I., & Rey Cao, A. (2008). Deporte y Dualismo: Su influencia en la Educación Física Escolar. *Revista Española de Educación Física y Deportes* nº9, 89-102.
- Contreras, O. d. (1999). *Iniciación deportiva*. Síntesis.
- Crum, B. (1993). The sportification of the society and the internal differentiation. *Congreso FISU*. Buffalo, NY, USA.
- Fernández Balboa, J. M. (2004). Recuperando el valor ético-político de la Pedagogía: Las diferencias entre la Pedagogía y la Didáctica. En A. Aranda Fraile, & J. Hernández Álvarez, *Didáctica de la Educación física. Una perspectiva Crítica y Transversal*. (págs. 315-330). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gámez, M. M. (1995). *Educación del ocio y el tiempo libre con actividades físicas Alternativas*. Madrid: Librerías deportivas Estevan Sanz.
- Mendoza, S. P. (09 de November de 2017). Marian, la futbolista que hizo rectificar a Cifuentes para poder competir en un equipo de chicos. *eldiario.es*.
- Parlebas, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Rodríguez, J. (2010). La iniciación deportiva en el contexto escolar: análisis de los. *Revista digital Efdeportes*, 14, 142.