

UTILIZACIÓN DEL ESPACIO LIBRE Y EL ESPACIO OCUPADO EN LOS

JUEGOS CON PELOTA.

GRADO: 3º (PRIMER CICLO)

AUTORES: MARCELA D´ALESSANDRO Y PABLO BERNARDEZ-

En el 1º ciclo se enseñará a los niños a que observen la totalidad del espacio, (del patio, de un campo de juego, etc.), y a que reconozcan en relación con él, la noción de juntos y separados, de espacios libres y ocupados. Esto permitirá elegir la orientación de desplazamientos o pases, y será la base de la enseñanza del contenido marcación y desmarcación.

En este sentido, el reconocimiento del campo de juego, de sus características, la comprensión para la interpretación y utilización de las reglas que lo definen, (zonas, refugios, áreas , sectores restringidos o vedados), o sus funciones determinadas (límites, fronteras, obstáculos), serán presentados como contenidos, porque son objeto de enseñanza.

Al finalizar la escolaridad, será esperable que los niños puedan reconocer la orientación en el espacio en la clase y en el campo de juego, y ubicarse en él , en función del objetivo del juego planteado.

Esto involucrará: la orientación en el espacio; la ampliación del campo visual; la apreciación de trayectorias (de objetos, de otros, y propia).

POR QUÉ DE LA PROPUESTA

La siguiente propuesta de enseñanza surge a partir de la dificultad que hemos observado en muchos alumnos de segundo y tercer ciclo de nuestra escuela, en lo referido a la utilización del espacio en relación a los juegos y deportes con pelota.

Al desempeñarse en los mismos, se evidencia frecuentemente que muchos de nuestros alumnos tienen serios inconvenientes en la utilización del espacio total, de los espacios libres y los espacios ocupados.

Marcación y desmarcación, pasar y correr, observación del compañero mejor ubicado, etc., son nociones que, por distintos motivos, no están suficientemente aprendidas al llegar a segundo y tercer ciclos.

Consideramos conveniente, para revertir esta situación, comenzar a enseñar estas nociones antes de finalizar el primer ciclo (tercer grado), a través de la resolución de tareas y juegos pensados con una intención tal que involucren directamente la necesidad de observar el espacio total, y, en relación a él, la orientación espacial, la noción de juntos y separados, las nociones de espacios libres y ocupados, en función al elemento pelota, y en el contexto de un juego de equipo.

Será también necesario trabajar, a partir de este ciclo, la ampliación del campo visual (vista periférica), lo que, junto a otros elementos revestirá una gran importancia en la construcción del pensamiento táctico.

A partir de lo dicho, nos proponemos enseñar:

CONTENIDO: Utilización del espacio libre y el espacio ocupado en tareas y juegos con pelota.

EJE : El propio cuerpo y el medio físico.

La propuesta de enseñanza consiste en el desarrollo de este contenido, y utilizamos como actividad de aprendizaje juegos pensados con una intencionalidad determinada en la que predominen fundamentalmente:

- las nociones de observación del espacio total,
- la orientación espacial,
- la noción de juntos y separados,
- las nociones de espacios libres y ocupados en los juegos de equipo con pelota, sin darle importancia a los contenidos técnicos de pase, recepción y lanzamiento, los cuales serán tomados en cuenta, en éste caso, solo como un medio que posibilite el desarrollo del juego.

Para que estos juegos sirvan realmente a nuestro propósito, consideramos imprescindible que se cumplan en ellos ciertas condiciones:

Creemos, en este sentido, que los juegos serán útiles no solamente cuando resulten divertidos o placenteros para los alumnos, sino cuando, además, estén propuestos con una intención determinada por parte del profesor.

Esto significa, por ejemplo, ir reglamentando el juego de manera tal que las reglas incluidas nos conduzcan claramente al desarrollo del contenido de nuestra propuesta de enseñanza.

Para que esta intención arribe finalmente al objetivo buscado será necesario que los juegos guarden una relación justa en cuanto a:

- espacio utilizado,
- el número de participantes,
- la duración,
- la cantidad de material utilizado,
- el intercambio de roles.

Esto podrá facilitar una adecuada y suficiente participación de todos los alumnos.

En este sentido, una herramienta de gran importancia será el juego reducido.

Consideraremos también de suma importancia, la introducción de la regla en el juego, como herramienta para conducir el aprendizaje hacia donde nosotros deseamos.

Asimismo, le otorgaremos una gran importancia a la participación de los alumnos en la elaboración de tácticas y estrategias, con la posterior reflexión acerca de los resultados de las mismas y su replanteo. Se tratará en este sentido de que los alumnos puedan ir probando distintas opciones.

La idea de juego como propuesta de enseñanza, no se agotará una vez enseñado y jugado, sino que será necesaria la repetición del mismo en distintas clases, para que los alumnos puedan llegar a apropiarse de él pudiendo así jugarlo con soltura, lo cual permitirá explotar todas las posibilidades y variantes que de él deriven y nos ayuden a acercarnos a nuestro objetivo.

El proyecto que presentamos se desarrolló a lo largo de cuatro meses de clase.

REGISTRO DE CLASE

Contenido: Observación y distribución en el espacio de juego

Indicador de evaluación: Que los chicos se distribuyan en el espacio total de manera tal que cada uno defina su área de responsabilidad.

Lluvia de pelotas:

16 chicos – 4 pelotas de voleibol – medio patio

El profesor plantea el siguiente desafío a sus alumnos: “van a jugar todos ustedes contra mí. Van a pararse en todo este espacio (medio patio), y yo voy a comenzar a tirar pelotas una tras otra; cada vez que atajen una, me la traen rápidamente y es un punto para ustedes. Si, en cambio, la pelota cae al piso es un punto para mí y el que está más cerca tiene que traérmela porque tengo que seguir tirando pelotas constantemente. El que llega primero a 20 puntos es el que gana”.

En el primer partido ganó el profesor, tras lo cual reunió al grupo y le preguntó: ¿Por qué perdieron?

Las respuestas fueron:

- Porque no nos organizamos, no hicimos un plan-
- Vos la tirabas a los lugares vacíos y amagabas (mirabas para un lado y tirabas para el otro)

El profesor les propone entonces: Tienen 2’ para hacer un plan y les juego la revancha...

Durante el desarrollo del juego se observó una mejor organización. Incluso un chico gritó, “agárrenla de a uno”, en un momento en que alguien ocupó el lugar de otro. Otro dejó caer la pelota fuera del límite para ganar un punto. Esta vez ganaron los chicos.

La pregunta fue entonces: ¿Por qué ganaron?; a lo cual respondieron

-“Porque nos organizamos, hicimos un plan (los varones atrás y las chicas adelante).

P:- ¿Y a los costados?

- A los costados de atrás la atrapan los varones y a los costados de adelante la atrapan las chicas.

Para seguir con la enseñanza de este contenido, hemos planteado nuevamente , en clases sucesivas, el juego “Lluvia de pelotas”.

Aprovechando el entusiasmo que generó en los chicos este “desafío contra el profesor”, tratamos de explotar al máximo todas las posibilidades que este juego nos brinda y hemos encontrado así nuevas preguntas y respuestas que nos van guiando en el proceso de enseñanza.

En la clase siguiente se les propuso volver a jugar, tras lo cual los chicos decidieron hacer un plan.

Ocurrió entonces que, en un mismo equipo, los varones lo elaboraron por su lado y las chicas por el suyo. Intencionalmente, dejamos que lo experimentaran. De esta manera jugaron y perdieron.

El profesor reunió al grupo y preguntó a las nenas: ¿Cuál era el plan de los varones?. Contestaron que no sabían.

Luego preguntó a los varones: ¿Cuál era el plan de las nenas?. El mismo que el otro día, respondieron.

¿Cómo sabían? , y entonces uno de ellos dijo: porque le dije a ella que les diga.

El profesor le preguntó a la nena si había hecho lo que le dijo su compañero y ella contestó que no.

La pregunta del profesor fue entonces: Si son un equipo, ¿Puede haber dos planes distintos?. Los chicos respondieron que no.

Al preguntarles a los chicos sobre los que había ocurrido en el juego expresaron lo siguiente: "Se juntaban todos, y cuando todos iban a agarrar la pelota vos la tirabas donde no había nadie."

El profesor les propuso luego que se juntaran para hacer otro plan, pero esta vez entre todos, para luego volver a jugar.

Después de este juego, los niños expresaron que había quienes no respetaban el plan y que por lo tanto debían preocuparse por ver donde caía la pelota para que la agarre el que está en ese lugar.

El profesor les dijo entonces: "Fíjense que, si es difícil agarrar la pelota, se hace más difícil cuando un compañero interfiere...", "traten de jugar teniendo en cuenta esto".

Los chicos también señalaron que el plan no estaba bien porque había lugares donde no había nadie.

El profesor llamó a una de las chicas para que hiciera de directora técnica: le pidió que se fijara si el equipo estaba ubicado de acuerdo al plan, tras lo cual, parada de frente al campo de juego, indicó a sus compañeros donde debían ubicarse y luego se ubicó ella en su lugar.

De esta manera lograron un cubrimiento del campo bastante bueno. En realidad, ahora perdían por problemas de recepción, tras lo cual surgió una modificación en el reglamento propuesta por el profesor que consistía en que, si lograban tocar la pelota, era un punto (aunque se les caiga), pero si no se les caía eran dos puntos.

Los chicos ganaron el juego tras lo cual reflexionaron que era porque se habían organizado mejor y porque la nueva regla los había ayudado. Concluyeron diciendo: "El plan funcionó bien, lo que no funciona ahora es que no la agarramos bien".

El mismo juego resultó mucho más fácil para otro grupo. En éste, los chicos demostraron naturalmente mejor organización para cubrir el espacio; no tuvieron necesidad de reunirse para la elaboración de un plan y sin embargo se distribuyeron aceptablemente bien en función del objetivo del juego. A esto se le sumó una mayor movilidad y capacidad de recepción en relación al grupo anterior.

Por lo tanto, el profesor trató de crearles un nuevo problema agrandándoles el espacio.

A partir de allí apareció la misma dificultad que en el grupo anterior: "Cuando todos van a buscar la pelota vos la tirás adonde no queda nadie".

Hicieron entonces un plan en el que las nenas se ubicaban adelante y los varones atrás. Lograron así resolver fácilmente el problema.

El juego "llovía de pelotas" fue propuesto por la profesora en otro de los grupos, pero en un espacio más grande.

Los chicos se distribuyeron en el espacio y durante el desarrollo del juego resultó que la pelota se les caía bastante seguido.

Al reunirlos, la profesora preguntó por qué se les caía, a lo que algunos de ellos respondieron que sus compañeros se le tiraban encima cuando iban a tomar la pelota.

La profesora preguntó que era lo que debían hacer.

Decidieron ubicarse ocho para un lado y ocho para el otro; luego la profesora, nombrando un director técnico, le pidió que observara y organizara al grupo de acuerdo al plan, y así lo hizo.

Continuaron jugando y el juego resultó algo mejor, aunque, en menor medida, el problema todavía seguía apareciendo.

La profesora les preguntó entonces si se podía definir mejor qué pelota tiene que atajar cada uno, de lo que surgió que cada uno cubriría un cuadrado del patio (sectores delimitados por las juntas de asfalto del patio), y que debían pedirse la pelota gritando "mía".

Como les costaba atajar las pelotas que iban al fondo, en medio del juego la profesora interrogó al grupo, acerca de la diferencia entre las pelotas que caían al fondo y las que caían en otros sectores.

Sobre esto reflexionaron que las que iban al fondo eran más difíciles e iban con más fuerza. A partir de allí, los chicos decidieron ubicar a los más hábiles atrás.

Contenido: Observación y distribución en el espacio de juego.

Indicador de evaluación: que los chicos se distribuyan en el espacio total y logren tomar decisiones adecuadas, luego de observar el campo, la ubicación de sus compañeros y de los adversarios.

Lluvia de pelotas con espía:

Tomando como base el juego anterior, esta vez, los chicos lograrán un punto por tomar la pelota lanzada por el profesor y otro punto por realizar un pase con uno de los compañeros sin que la pelota se caiga.

Dos chicos (espías) jugarán de parte del profesor cumpliendo la función de marcar e interceptar el pase que los chicos se hacen entre ellos, para evitar el segundo punto.

Los espías no podrán interceptar la pelota lanzada por el profesor ni quitarla de la mano a los compañeros. Se irán cambiando los roles de manera que todos los chicos puedan ser espías.

Luego de que los chicos jugaron una vez, surgieron las siguientes preguntas con las consiguientes respuestas:

A los espías: ¿Dónde hay que ubicarse para interceptar la pelota?.

- Imaginar a quién se la tiran, cubrir al que está al lado y sacar la pelota. Uno cubre al de al lado y el otro al que tiene la pelota.

Al resto del grupo: ¿Cómo se distribuyen en el espacio?, ¿Hacia dónde se hacen los pases?.

- Teníamos que cubrir todo el patio, pero se amontonaron y se caía la pelota; había que tirar el pase donde no estaba el espía, pero no lo hicieron.

¿Qué hay que mirar para saber a dónde va la pelota?

- Todos tenemos que mirar a la pelota, a los espías y a los jugadores.

El mismo juego realizado por otro grupo resultó de la siguiente manera:

Terminado el juego, la profesora reunió al grupo e hizo las siguientes preguntas:

A los espías: ¿Dónde hay que ubicarse para interceptar la pelota?.

- Primero miramos la pelota que tira la profesora y nos paramos cerca del que la va a atrapar. Un espía se pone de un lado y el otro espía del otro para quitar la pelota cuando se hacen el pase.

Al grupo: ¿Hacia dónde se hacen los pases?

- Hay que darse vuelta y tirar donde no hay espías, o tirar un pase bien alto por arriba de ellos.

Contenido: Observación y distribución en el espacio de juego.

Indicador de evaluación: Que los chicos se distribuyan en el espacio total y logren jugar una pelota correctamente, luego de observar el campo y la ubicación de sus compañeros ante la proximidad de un adversario.

Mancha tiempo con pelota

2 equipos de 8 jugadores cada uno – 3 pelotas – medio patio (13 m por 10 m)

Un equipo se distribuye en el campo de juego mientras el otro se forma para salir a tocar de a uno. La mecánica del juego es similar a la de la mancha por tiempo común, sólo que en ésta, lo que hay que tocar es a una de las tres pelotas y no a los compañeros- adversarios. Nadie queda eliminado y se controlará el tiempo en que un equipo tarde en tocar 8 pelotas, tras lo cual los equipos cambiarán de roles. Si un jugador no logra tocar la pelota, podrá pedir cambio.

Una vez terminado el juego, la pregunta del profesor fue: ¿Cómo hacían para cuidar la pelota y que no la toquen?

- No hicimos plan. Nos pasábamos la pelota o nos dábamos vuelta y comenzábamos a picar.
 - Si uno venía por la derecha, la pasábamos para la izquierda, (si había un jugador); si la paso por delante, me la cubrían.
- P: -¿Cómo sabés que hay un compañero?
- Porque lo vemos.
 - El pase tiene que ser alto, por arriba del contrario.

Contenido: Distribución en el espacio y lanzamiento a un espacio libre.

Indicador de evaluación: Que los niños organicen un plan para defender su arco y hacer goles en el arco contrario.

Arco gigante:

La cancha está formada por un rectángulo de aproximadamente 7 m de ancho por 14m de largo; está dividida por una línea central de manera que cada equipo se va a distribuir en un cuadrado de 7m por 7m.

Ningún jugador podrá cruzar la línea central.

Todo el fondo de la cancha, representa de ambos lados, el arco que cada equipó deberá defender. El mismo será de aproximadamente 2m de alto, lo cual está delimitado por el cambio de color de la pared.

Cada equipo deberá tirar la pelota desde su propio campo, tratando de hacer goles en el arco de enfrente, y defendiendo posteriormente el propio arco.

Deberán tirar alternativamente una nena y un varón.

Una vez propuesto el juego, la profesora les dio un tiempo para hacer un plan, para lo cual les sugirió que pensarán cuál era la forma más conveniente de pararse en la cancha, y desde dónde será mas conveniente tirar para hacer goles.

Luego de haberse jugado el juego, el grupo reflexionó sobre el mismo, a partir de las preguntas formuladas por la profesora:

P: - ¿Qué plan hizo el equipo que ganó?

- Nos dividimos en dos para poder cubrir mejor el espacio, las nenas adelante y los varones atrás; también armamos un orden para tirar una nena y un varón. Tirábamos desde cerca de la línea central.

P: - ¿Y el otro equipo?

- No hicimos plan.

P: - ¿ Les parece importante hacer un plan?

- Si, así cada uno sabe qué hacer.

El mismo juego planteado en otro grupo:

Al organizarse para cubrir el espacio surgieron de los chicos distintas propuestas (- atrás y + adelante, + atrás y - adelante, 4 atrás y 4 adelante), ésta última fue finalmente la adoptada por ambos equipos.

Desde el punto de vista del cubrimiento, los dos equipos lograron una distribución bastante adecuada al objetivo del juego.

El problema se centró más en el jugar la pelota luego del ataque del equipo contrario. Demoraban mucho en decidir a quién se la pasaban, razón por la cual, el profesor reunió al grupo y preguntó:

- P: - ¿Qué pasa si se detienen mucho tiempo buscando a alguien para pasarle la pelota?
- - Perdemos tiempo y el otro equipo se acomoda.

P: - ¿ Qué hay que hacer entonces?

- Levantar la cabeza y pasar rápido.
- ¿ A quién?
- Al que está más cerca.
- ¿Desde dónde conviene tirar?.
- Desde la mitad.
- ¿ Por qué?
- Porque es más cerca.
- ¿ Cómo conviene tirar?
- Fuerte y alto, porque así va bajando.

Si bien es cierto que a través de la reflexión guiada van apareciendo en el grupo ideas interesantes en cuanto a la organización para jugar en equipo, también ocurre que esas mismas ideas, en general, van de la mano de aquéllos que entienden mejor el juego.

Estos son los que en definitiva más participan tanto en la acción del juego como en la elaboración de planes y en la reflexión, mientras que los otros, limitan su intervención al cumplimiento, con mayor o menor eficacia, de una función que les tocó según el plan.

El juego reducido será pues, una herramienta interesante para lograr, que estos chicos, tengan mayor posibilidad de proponer y ejecutar ideas, reflexionarlas y si es necesario cambiarlas, adquiriendo un rol mas protagónico en el juego.

En virtud de esto les hemos propuesto en clases sucesivas, el mismo juego de el arco gigante pero en una versión reducida.

Contenido: Distribución en el espacio y lanzamiento a un espacio libre.

Indicador de evaluación: Que los niños se organicen interaccionando dentro de un pequeño grupo, para defender su arco y atacar el contrario.

Arco gigante 4 vs. 4

El patio fue dividido a lo ancho en 3 canchas del mismo tamaño. Cada cancha quedó de una dimensión de 6 m de ancho por 12 de largo, y los arcos de 6 por 2.

Los chicos se agruparon libremente en grupos de cuatro jugadores y se los distribuyó en las tres canchas, dándoles luego un tiempo para pensar un plan y organizarse.

Durante el juego se observaron distintas respuestas en los diferentes grupos.

Cancha N° 1: En un grupo estaban parados prácticamente en línea en la mitad de su propio campo, mientras que en el otro grupo se ubicaron todos bastante juntos en el centro de su propio campo.

El profesor les preguntó: ¿Qué plan hicieron? Los del grupo 2 contestaron: nos pusimos dos adelante y dos atrás. ¿Están ubicados así?, preguntó el profesor. No, contestaron los chicos, tras lo cual se dieron cuenta y se acomodaron. Luego el profesor preguntó a los chicos del grupo 1: Y ustedes..., ¿hicieron algún plan? No contestaron. ¿Están bien parados así? Contestaron que sí.

El profesor no intervino ante esta respuesta, pero pasado un tiempo, observó que este equipo optó por copiar la formación del contrario, que, por cierto, le resultó mucho más efectiva.

Cancha N° 2: En el grupo uno se pusieron dos adelante y dos atrás. Durante el desarrollo del juego se notó que las responsabilidades estaban bien repartidas. Cuando les tocaba atacar se adelantaban hasta la mitad del campo y para defender, los dos de adelante se retrasaban para reforzar la defensa.

En el grupo dos, colocaron un arquero, dos en el centro (uno al lado del otro dividiéndose la cancha), y uno parado en la línea central, que intentaba bloquear el lanzamiento del contrario.

El profesor no intervino ya que observó que cada equipo tenía un plan que les resultaba efectivo.

Cancha N° 3: Los del grupo 1 se formaron en rombo pero demasiado adelantados en su propio campo. Los del grupo 2, hicieron una ronda enfrentados entre ellos en el medio de su propio campo.

Al equipo 1 le hicieron un gol tirándoles la pelota por arriba de todos. El profesor les preguntó entonces: ¿Por qué les hicieron el gol? No sé, contestó una de ellas. Entonces, el que había hecho el gol intervino diciendo: Porque están muy adelante. Yo les tiré por arriba. Se tienen que poner más atrás.

En el grupo 2, estaban en ronda pasándose la pelota entre ellos. El profesor se acercó y les preguntó: ¿Por qué están haciendo esto? Para marearlos, contestaron. El profesor le preguntó al otro grupo: ¿Ustedes se marean con lo que hacen ellos? Una de las nenas contestó entonces: No; nos aburrimos, y además es más fácil porque nos organizamos.

A través de esta actividad, pudimos indagar un poco más acerca de qué piensan aquellos que no contestan siempre, y permitirles probar distintos planes hasta poder apropiarse del más efectivo.

El mismo juego fue realizado con la variante de introducir un jugador (espía) en el campo contrario. El mismo podrá interferir en la acción del equipo contrario como así también, atacar desde más cerca.

Contenido: Organización en el campo de juego frente a la presencia de un adversario.

Indicador de evaluación: _ Que los chicos puedan decidir la acción más conveniente para llegar al gol (pasarle al espía, lanzar desde su propio campo), cuando están en posesión de la pelota.

_ Que el equipo que no se encuentra en posesión de la pelota, pueda observar a sus contrincantes que se encuentran del otro lado del campo sin descuidarse del espía que se encuentra en su propio campo tratando de recuperar la pelota.

Arco gigante 4 vs. 4 con espía:

En este juego los chicos se organizaron sin intervención del docente. En mayor o menor medida, cada grupo, logró jugar sin inconvenientes. En las distintas canchas, fueron apareciendo el pase y la recepción, la marca del y al espía, el intento de interceptar pases, y el juego resultó mucho más dinámico.

Arco gigante con dos pelotas:

En la clase siguiente, la profesora propuso el juego con dos pelotas y quitó la regla del lanzamiento alternado (una nena, un varón) diciéndole, en cambio que no podía tirar dos veces seguidas la misma persona.

Como siempre, se les dio un tiempo para que organicen su plan, pidiéndoles que piensen cómo van a defender su arco si hay dos pelotas y cómo van a distribuir la pelota para lanzar.

Luego de un tiempo de juego, la profesora preguntó cómo se habían organizado uno y otro equipo.

Los chicos del equipo 1 dijeron: dividimos la cancha por la mitad y a los jugadores también, varones y nenas mezclados en el arco y adelante.

Los chicos del equipo 2 dijeron: Pusimos 3 arqueros, 3 en el medio y tres adelante, y mezclados varones y nenas.

Luego la profesora preguntó: ¿Qué diferencia hay entre jugar con una y con dos pelotas?.

- Cuando jugamos con dos pelotas y el arquero se va hasta la mitad de la cancha para tirar, queda un hueco y después nos hacen un gol.
- P: ¿Cómo podríamos solucionar éste problema?.
- Jugando sólo de arqueros o sólo adelante.

Después de esto, se volvió a jugar y la docente fue haciendo cambiar los roles cada 2 min. El equipo que ganó puso arqueros y atacantes mixtos; el equipo que perdió tenía sólo a las nenas en el arco.

La profesora preguntó entonces a los perdedores que había pasado. Contestaron que cuando las mujeres lanzaban no lo hacían con la suficiente fuerza y cuando les tocaba atajar no podían detener la pelota; el otro equipo hacía mucha diferencia por estar mixto. ¿Cómo les resultó más fácil? Jugando por funciones.

En otro grupo, las preguntas del profesor fueron: ¿Qué jugador creen que fue importante para el juego? Nicolás. ¿Por qué? Porque saltaba y la tapaba, tiraba y la pasaba.

¿Y en el otro equipo? Hugo porque estaba atrás y atajaba todas.

Contenido: Distribución en el espacio, lanzamiento a un espacio libre y anticipación para interceptar un pase o bloquear un tiro.

Indicador de evaluación: _ Que los chicos se organicen distribuyéndose en el espacio para defender su arco y hacer un gol en el arco contrario.

_ Que los chicos traten de interceptar la pelota en el momento que el adversario realiza el pase a un compañero, como así también bloquear el tiro para defender el propio arco.

Arco gigante con una zona neutral y roles determinados:

Para enseñar este contenido, se le agregó al campo de juego inicial, una zona central (1/3 central), en la que habrá jugadores de ambos equipos. Dentro de esta zona no se podrá caminar con la pelota.

Cada equipo consta de ocho jugadores. Algunos jugarán en la zona neutral, donde podrán ser marcados por los del otro equipo, y otros jugarán fuera de dicha zona por lo que no tendrán la marca del contrario.

La profesora pidió a cada equipo que se organizara en función de las siguientes preguntas:
¿ Quiénes van a estar en el medio?, ¿Quiénes van a estar atrás?

Durante el juego, el equipo que iba ganando pedía cambio de funciones, pues algunos sólo atacaban y otros sólo defendían el arco.

El otro equipo, que iba perdiendo por una diferencia considerable, solicitó un tiempo para pensar y organizarse nuevamente.

El juego terminó empatado.

Por último, la profesora preguntó el plan a cada equipo.

Un equipo dijo: Dividimos el equipo en dos grupos mixtos; durante un tiempo atacábamos y después defendíamos nuestro arco.

El otro equipo dijo: Pusimos dos arqueros y el resto del equipo atacaba. Luego hubo un cambio de plan: pusimos cuatro arqueros, cuatro en el medio, y le pasábamos la pelota a Guille porque tira bien.

Contenido: _ Distribución en el espacio, lanzamiento a un espacio libre, anticipación para interceptar un pase o bloquear un tiro, aproximación hacia el frente de ataque.

Indicador de evaluación: _ Que los chicos se organicen en el espacio, para defender su propio arco y hacer un gol en el arco contrario.

_ Que los chicos traten de interceptar los pases del equipo adversario como así también bloquear sus tiros.

_ Que intenten pasar al frente de ataque en base a pases y desplazamientos.

Arco gigante con zona neutral sin posiciones fijas

El campo de juego será igual que el anterior, pero en esta variante, los jugadores no tendrán posiciones fijas, sino que todos tendrán derecho a entrar y salir de la zona neutral.

Luego de haberles explicado el juego, el profesor planteó a los chicos unas preguntas para que tuvieran en cuenta en la organización y desarrollo del juego.

¿Desde dónde conviene tirar? De más cerca. ¿Cómo hacen para tirar desde más cerca si no se puede caminar con la pelota? Hay que pasarla.

Durante el desarrollo del juego se notó que algunos se quedaban fijos atrás y otros adelante; unos pocos chicos jugaban en ambas posiciones, y de ellos fue surgiendo espontáneamente la acción de pasar la pelota y correr hacia el frente de ataque a buscar la devolución, como así también pedirla desde una posición de mayor proximidad al arco contrario.

Se observó también en unos pocos, una actitud de marcación en la zona neutral y de bloqueo de los tiros del contrario.

Como tiraban casi siempre los mismos, el profesor paró el juego y preguntó a los alumnos: ¿Quiénes están tirando en este equipo? Los chicos los nombraron. ¿Y en este equipo? Los nombraron. ¿Por qué no tiran los otros...?, ¿es parte del plan? No; no me la pasan. ¿Por qué creen que a veces no les pasan la pelota? Porque no la pedimos. Otro chico agregó que para recibir la pelota había que moverse.

Luego de esto, muchos subían y bajaban y comenzaron a participar un poco más.

Se notó en este juego una distribución bastante buena en el campo de juego, y una natural diferenciación de roles, como así también cierta "polifuncionalidad" en unos pocos.

Se observaron chicos que marcaban e intentaban bloquear tiros, como así también pases hacia el frente de ataque y, en el frente de ataque, pases en sentido lateral buscando un mejor lugar para atacar. También había chicos que subían a atacar y bajaban a defender.

En algunos de los chicos, los más estáticos, se notaba cierta lentitud para decidir los pases. El profesor paró el juego y preguntó entonces: ¿Qué pasa si tardan mucho en jugar la pelota? Me la quitan, perdemos tiempo y el otro equipo se organiza.

El profesor reanudó el juego diciendo: Bueno; ahora que están haciendo todo esto bastante bien (pasar, correr, marcar, bloquear, subir y bajar, etc.), traten de seguir pensando en eso y seguimos jugando, pero vale picar la pelota.

A partir de allí, se notó mayor dinamismo en el juego y, curiosamente, siguió habiendo pases, desplazamientos y buena distribución.

Contenido: _Cubrimiento del propio campo dividiendo la responsabilidad entre 3 jugadores.

Observación del campo contrario para jugar la pelota.

Indicador de evaluación: Que los chicos traten de cubrir el propio campo con un número constante de jugadores.

Newcome 3 vs. 3.

El equipo que gana la jugada gana el punto, y el juego se reinicia desde el lado donde queda la pelota.

Se observó en este juego que no había mayor dificultad en la recepción, y que el éxito dependía de la velocidad en la observación del campo contrario y el consecuente lanzamiento al espacio vacío.

Algunos chicos lograron o intentaron tiros cortos (cerca de la red), tiros al fondo, o tiros al centro del triángulo, mientras que otros sólo trataban de pasar la red y que la pelota cayera en el campo contrario.

En función de esta observación, consideramos que antes de enseñar el cubrimiento teníamos que enseñarles a observar el campo de juego.

Contenido: Observación del campo de juego.

Noción de espacio libre y ocupado y de zona restringida.

Indicador de evaluación: Que los niños se distribuyan en el campo de juego equitativamente, reorganizándose a medida que cambia el número de jugadores.

El agua:

El campo de juego está compuesto por un rectángulo dividido en tres zonas, de manera que quedan delimitados el campo de un equipo, el del otro, y una zona central que denominaremos "el agua".

El juego consiste en lanzar la pelota al campo contrario tratando de que el adversario no la pueda atrapar. Si la pelota cae en el agua (zona restringida), el equipo que lanzó perderá al jugador que lanzó mal; lo mismo ocurrirá si la pelota cae fuera de los límites del campo de juego.

El jugador que sale será aquel que esté más cerca de la pelota que cayó, o aquel que tratando de atajarla la haya tocado antes de que la pelota toque el piso.

En tanto que el equipo que recibe la pelota, perderá un jugador si la pelota cae en su propio campo sin que nadie pueda atraparla.

Los jugadores eliminados se irán ubicando al costado de la cancha y podrán volver al campo, de a uno y por orden de salida, cada vez que un compañero de su equipo atrape la pelota de aire.

El equipo que consiga sacar de la cancha a todos los jugadores contrarios, será el ganador.

Una vez explicado el juego, la profesora dividió al grupo en dos equipos y, de acuerdo a las siguientes preguntas, les pidió que organicen un plan:

¿Cómo se van a ubicar en la cancha? ¿A dónde hay que tirar la pelota?

Luego que se desarrolló el juego, la profesora reunió al grupo para que pudieran expresar cómo se habían organizado. Las respuestas fueron las siguientes:

El equipo que ganó: _ Ocupamos todo el lugar; nos pusimos tres adelante, tres en el medio, y tres atrás. Había que tirar a donde no había nadie.

El equipo que perdió: _ Había que tapar todo el patio. Tenían que ir cinco adelante y cuatro atrás, pero nadie lo respetó. Teníamos que tirar al hueco.

Profesora: _A medida que va pasando el juego, se van jugadores y luego vuelven. ¿Pudieron respetar esa formación 3-3-3 durante todo el juego? No, los que volvían se ponían en otro lugar al planeado al principio.

Entonces..., ¿qué hay que tener en cuenta en este juego para poder cubrir bien el espacio?. Hay que cubrirlo según la cantidad de jugadores.

El mismo juego planteado en otro grupo resultó de la siguiente manera:

Luego de explicarles el juego, el profesor preguntó a los alumnos. ¿Qué van a hacer? Un plan, contestaron. ¿A dónde van a tirar? Al hueco, y rápido porque si no, el otro equipo se organiza. Bueno, les dijo el profesor, teniendo en cuenta esto que están diciendo, empecemos a jugar.

Se notó de entrada una buena organización, pero en el trámite del juego, comenzaban a desorganizarse.

El profesor paró el juego y les dijo: Fíjense como conviene pararse, y tengan en cuenta que en este juego, primero cubrimos la cancha con diez jugadores pero después el número va cambiando, a veces son menos, después el número vuelve a aumentar.

Julieta dijo: entonces hay que volver a organizarse. ¿Quién mira eso?, preguntó el profesor. Nosotros tenemos que verlo.

Al terminar el juego el profesor les pidió a los chicos que explicaran cómo se habían organizado. El equipo que ganó puso cuatro jugadores atrás, cuatro adelante y dos en el medio; el equipo que perdió puso cinco jugadores adelante y cinco jugadores atrás.

En la hora siguiente, los chicos quisieron jugar la revancha, y resultó lo siguiente:

Se notó nuevamente un buen cubrimiento en los dos campos. La pelota se les cae más por problemas de recepción que por mal cubrimiento del campo. Antes de comenzar a jugar se pudo ver un mayor diálogo previo para organizarse.

Durante el desarrollo del juego, el profesor notó que no estaban teniendo muy en cuenta a dónde tirar la pelota. Entonces, detuvo el juego y les dijo: acuérdense dónde hay que tirar. Uno de los chicos dijo: adonde hay un hueco. Y ¿cómo saben dónde hay un hueco? Mirando, contestó uno. Entonces acuérdense, agarro, miro y tiro. Pero..., ¿qué pasa si tardan mucho? El otro equipo se ordena.

Luego de esta intervención se pudieron ver algunas reacciones interesantes: Dos nenas miraban para un lado y tiraban para el otro; dos de los varones buscaban tirar al fondo del campo contrario; otro se preocupaba por tirar rápido una vez atajada la pelota; hubo quien pasaba la pelota a otro que corría hacia el frente de ataque; unos cuantos buscaron tirar donde no había nadie; trataron de hacer pases a los compañeros aunque no siempre con sentido.

El profesor les preguntó ¿Por qué pasan la pelota? Uno de los chicos contestó: Yo se la toco a él y él la tira cruzada. ¿Por qué cruzada? Porque ellos están de este lado. Estos dos chicos evidentemente la pasaban con un sentido, por lo cual el profesor les hizo ver esto a los otros compañeros explicándoles que no se trata de pasar la pelota por pasarla.

El profesor fue parando el juego cada tanto para que se reorganizaran ya que había una buena organización inicial, pero costaba la reorganización a medida que el número de jugadores cambiaba. Finalmente, el profesor se los hizo verbalizar para ver si realmente lo entendían y sus respuestas fueron lógicas para cada situación de juego (Cómo pararse cuando son uno, cuando son dos, etc.).

De manera que se nota una comprensión, aunque en realidad les cuesta concentrarse en hacerlo todo el tiempo.

En otro de los grupos se observaron coincidencias en algunos aspectos:

- la idea de cubrir el espacio tratando de que no haya huecos, colocándose, según expresaron los chicos, adelante, al medio y atrás.
- es la noción de tirar la pelota al hueco y jugarla rápido para no darle tiempo al otro grupo para que se organice.

Al igual que en los otros grupos, se nota cierta dificultad para la reorganización constante que este juego demanda. Sin embargo, al detener el profesor el juego, y pedirles que se organicen luego de observar sus posiciones en la cancha, los chicos logran hacerlo con eficiencia.

En este grupo se observó además, una actitud de pedir la pelota gritando "mía", incluso hubo un chico que dijo que debían ponerse atrás del compañero que iba a atajar por si se le caía la pelota.

Los chicos de este grupo tienen más movilidad y mejor recepción que los de los otros grupos; sumado a esto logran un buen cubrimiento del campo, razón por la cual el profesor les agrandó el espacio de juego.

La mayor dificultad con ellos surge cuando va cambiando el número de jugadores. El profesor les preguntó entonces: Si estoy afuera (eliminado), ¿Qué es lo que estoy haciendo? Uno de ellos dijo "no juego"; pero otro dijo que estando afuera podía estar mirando y diciendo (indicando a los compañeros). Cuando entro..., ¿dónde me ubico? A donde no hay nadie.

Un último aspecto de este grupo es que algunos de los chicos le indicaban a los compañeros dónde debían cubrir, como así también, en el momento de recibir, se movían adivinando la intención del adversario que iba a lanzar.

Debemos decir que en este juego, no les resulta nada fácil la acción colectiva de reorganizarse constantemente (y de hecho no es fácil!!).

A partir de esta observación propusimos, en clases sucesivas, jugar al "newcome ball" , pero de la forma que explicamos a continuación.

**Contenido: _ Cubrimiento del propio campo según el número de jugadores.
_observación del campo contrario para jugar la pelota.**

**Indicador de evaluación: _Que los alumnos traten de cubrir su propio campo organizándose sobre la marcha del juego cada vez que entra o sale un compañero.
_ Que logren realizar un ataque eficaz tirando la pelota al otro campo luego de haber observado un espacio vacío .**

Newcome ball: (variando el n° de jugadores)

Para comenzar el juego, el profesor llamó a un chico de cada equipo, los cuales, parados cada uno en su mitad de cancha, red de por medio, iban a tratar de cubrir todo el espacio solos. Los chicos se pararon en el centro del propio campo y comenzaron a jugar.

Pasado un minuto de juego, cada uno de ellos debía llamar a un compañero para seguir jugando dos contra dos, luego de una rápida organización.

En un equipo se pusieron uno al lado del otro, en tanto que en el otro se ubicaron uno detrás del otro.

Pasado un minuto de juego, los dos que habían entrado últimos, llamaron a un tercer jugador con quien cubrieron el campo uno adelante y dos atrás en un equipo y a la inversa en el otro equipo.

Cada minuto de juego, el último en entrar debía llamar a un compañero hasta llegar al 6 vs. 6. Al ser cuatro y cinco se ubicaron en forma lógica (2 adelante y 2 atrás para el 4 vs. 4 y lo mismo más uno en el medio para el 5 vs. 5). El seis vs. 6 resultó más desorganizado, pero lograban solucionarlo rápido luego de una advertencia del profesor.

Luego de estar jugando un minuto 6 vs. 6 comenzaron a salir de a uno cada un minuto hasta volver a llegar al 1 vs. 1. El primero en salir era el jugador que primero había entrado. Ganaba el equipo que sumaba más puntos.

En otro de los grupos surgió también la formación de rombo para el 4vs. 4. La mayoría de los equipos se ubicaban de manera bastante lógica según el número de chicos. Sin embargo, hubo un grupo cuyos participantes, en el 3 vs. 3, se ubicaron alineados en el centro del propio campo.

En cuanto al ataque, se notó que buscaban tirar al hueco; los más hábiles miraban para un lado y tiraban para el otro.

Se notó en este grupo mayor dificultad de organización cuando van saliendo jugadores que cuando van entrando.

Contenido: _ Cubrimiento del propio campo en función al número de jugadores.

Observación del campo contrario-

Indicador de evaluación: _ Que traten de cubrir su propio campo organizándose sobre la marcha del juego según el número de jugadores.

El agua con sogas:

El mismo juego del agua fue jugado en una clase sucesiva pero reemplazando la zona central (área restringida) por una sogas a 1,80 m de altura

Se les presentó el juego de la siguiente manera.

¿Se acuerdan el juego del agua que jugamos el otro día? Si. ¿Qué había que hacer cada vez que salía o entraba un jugador? Había que volver a organizarse. ¿Qué es organizarse? Pararse en el lugar correcto, cubrir todo el patio, decidir quién va a tirar, acomodarse. ¿Cuál es el problema de este juego? Que los chicos entran y salen. ¿Qué había que hacer todo el tiempo? Cubrir, mirar bien. ¿Qué hay que mirar? La pelota para ver a dónde va, y la cancha para poder cubrir todo.

Si bien en estos juegos, los chicos verbalizan la idea de cubrimiento del espacio y de reorganizarse a medida que el número de jugadores cambia, notamos que a esta edad, les cuesta poner en práctica lo que ellos mismos reflexionan guiados por las preguntas de su profesor, de manera que es fundamental para ellos la intervención del docente para ayudarlos a que lleven a cabo sus ideas.

Paralelamente, notamos un aprendizaje sobre la observación del campo contrario, para tirar la pelota al espacio vacío, utilizando para ello variedad en el tipo de lanzamientos (diferentes trayectorias y direcciones).

Si bien no se observa una definición total en cuanto a la zona de responsabilidad de cada uno en el juego, tampoco se ve, a esta altura, que corran por toda la cancha y se choquen tanto para buscar una pelota.

Contenido: _ Marcación y desmarcación.

Observación del compañero mejor ubicado para jugarle la pelota.

Indicador de evaluación: _ Que, dentro de un juego masivo, los chicos interactúen sólo con un número reducido de sus compañeros de equipo, tratando de moverse a los espacios vacíos para recibir un pase, como así también, observando el movimiento del compañero para jugarle la pelota.

Que los chicos traten de repartirse la responsabilidad de la marca.

Pases por zonas:

Se dividirá el patio en cuatro zonas a las que llamaremos 1, 2, 3 y 4.

Cada una de ellas abarcará todo el ancho de la cancha y estarán dispuestas una a continuación de la otra. En cada zona se ubicarán dos jugadores de cada equipo, quienes podrán moverse exclusivamente dentro de ese espacio delimitado.

De esta manera quedarán en cada una, dos compañeros del mismo equipo contra dos oponentes.

El objetivo será hacer llegar la pelota desde la zona que está en un extremo de la cancha hasta la que está en el extremo opuesto. Un equipo atacará desde 1 hacia 4 y el otro equipo desde 4 hacia 1.

Al llegar a la última zona, el equipo logrará un punto luego de que los jugadores de esa zona logren conectar un pase entre ellos sin que se les caiga la pelota. Para llegar al final no podrá saltarse ninguna zona intermedia, y podrán jugar la pelota con los compañeros de la propia zona o de las limítrofes.

Comenzaron a jugar y observamos que comprendieron el objetivo del juego.

Sin embargo, se notaba que lo hacían en forma atropellada; se encimaban para agarrar la pelota, no había una actitud de marca ordenada, muchos roces y empujones etc.

El profesor reunió al grupo para aclarar algunas reglas luego de lo cual les dio un tiempo para organizarse. A partir de allí, el juego salió bastante más ordenado.

Luego del juego el profesor preguntó al grupo : En este juego, ¿Con quién hay que ponerse de acuerdo? Con todos, contestó uno de los chicos. Pero especialmente ¿Con quién? Con el que está en mi misma zona. ¿ Solamente? Y con los que están más cerca.

En otro grupo surgieron las siguientes reflexiones ante las preguntas de la profesora:

P: - Cuando decimos que la contraria de Giselle es Lucía, ¿ qué tienen que hacer J y G?

-Tienen que marcar al contrario.

P: - ¿Qué es marcar?

- Cubrir para que no le pasen la pelota al compañero.

P: - Si el contrario está esperando el pase, ¿qué hacen?

- Marcarlo, cubrirlo; me paro adelante del contrario y en el medio del contrario y su compañero.., el que tiene la pelota...

En este juego, los chicos que juegan en los extremos interactúan con tres compañeros, en tanto que los que se encuentran en las zonas intermedias, lo hacen con cinco compañeros. Por consiguiente, será conveniente ir rotando las zonas, para que todos puedan cumplir diferentes roles e interactuar con tres y cinco compañeros.

Como variante, resulta interesante jugar picando la pelota, y jugar sin esa posibilidad alternativamente.

Para esta propuesta de enseñanza, hemos seleccionado, creado y modificado juegos.

Para que los mismos tengan sentido dentro de dicha propuesta, necesariamente algunos deben preceder a otros, y otros, pueden darse simultáneamente (tomándolos como un bloque).

Asimismo, se puede volver a juegos anteriores, para reforzar aprendizajes o emplearlos como indicadores de evaluación.

Creemos que esta propuesta puede enriquecerse variando los diseños espaciales de algunos juegos y observando, a partir de ahí, que tipo de respuestas encontramos en los chicos.

Sugerimos por lo tanto el siguiente orden:

- A) Lluvia de pelotas.
- B) Lluvia de pelotas con espía / Mancha tiempo con pelota.
- C) Arco gigante / Arco gigante 4 vs. 4 / Arco gigante con dos pelotas / Newcome 3vs3
- D) El agua / El agua con soga / Newcome sumando y restando jugadores.
- E) Arco gigante 4vs.4 con espía / Arco gigante con zona neutral y roles determinados.
- F) Arco gigante con zona neutral sin posiciones fijas.
- G) Pases por zonas.

CONCLUSIONES

A partir de este trabajo consideramos que es necesario establecer una diferencia entre lo que los chicos verbalizan como resolución para las diferentes situaciones de juego y lo que efectivamente hacen, tanto desde el punto de vista grupal como individual.

Como grupo de juego observamos distintas respuestas:

En ocasiones el plan es adecuado y lo pueden llevar a cabo sin dificultad.

Hay veces que ese mismo plan no es efectivo por falta de precisión técnica.

En ese caso, el docente deberá ver la forma de facilitar el juego a través del uso de una regla; por ejemplo, en el juego lluvia de pelotas, si hay problemas de recepción, se dará un punto cuando logren tocar la pelota (aunque se les caiga), y dos puntos cuando logren atajarla. De este modo, el contenido planteado (ubicación y distribución en el espacio), se seguirá trabajando, ya que el juego igual puede llevarse a cabo, a pesar de la dificultad técnica.

Otras veces, ocurre que no ejecutan el plan verbalizado: el docente indagará las causas que generan este problema y guiará a los alumnos en la reflexión a cerca de las posibles soluciones.

Por último, también pueden aparecer planes inadecuados, para lo cual consideramos conveniente, dejar que los chicos los experimenten, y, a partir de esto, puedan pensar otras soluciones más apropiadas.

Si observamos lo que pasa individualmente, encontramos que hay chicos que son muy participativos en el juego y en la reflexión; tienen gran facilidad para visualizar el problema y sus posibles soluciones.

En cambio, hay otros que necesitan que el docente o sus compañeros espontáneamente, les ayuden y recuerden la acción a seguir.

El desajuste que mencionamos anteriormente, entre lo que los chicos verbalizan como posible solución a una situación de juego, y lo que hacen, podría llevarnos a pensar en una falta de sentido en la tarea.

Sin embargo consideramos que esta posibilidad de análisis y verbalización, constituye un paso importante ya que implica la comprensión que es una etapa del aprendizaje.

Queremos aclarar, también, que nosotros propusimos estas tareas en 3º grado porque, según nuestra evaluación, resultaban adecuadas para estos chicos.

Hacemos esta aclaración porque los colegas del taller consideraban una propuesta demasiado "elevada" para este grado, pero bien puede pensarse en hacerla con grados más grandes, decisión que cada profesor tomará en función de su diagnóstico.