

EJEMPLOS DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS

ALGUNAS TOCATAS

NOMBRE DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA: LA TOCATA 1

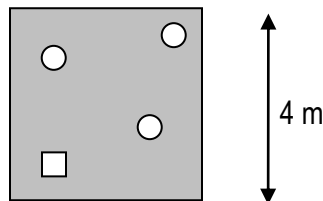
Contenido :

Pases rápidos, favoreciendo la no retención del elemento.

Ciclo: 4° a 6°

Descripción SP:

El campo es un cuadrado 4 X 4 mts. en el que juegan 4 chicos. Tres de ellos, se realizan pases, tratando de que el 4° no los toque cuando están en posesión de la pelota. El que es tocado pasa a ocupar el lugar del que juega solo.



Consignas:

-Se reúnen en grupos de cuatro chicos. Tres son del mismo equipo y tienen que hacerse pases, tratando de que el 4° no los toque cuando están en posesión de la pelota.

- Para los tres que juegan juntos: se hacen pases con la mano, sin caminar, ni correr, ni picarla. Tienen que cambiar de lugar para recibir un pase.

-El que juega solo debe tratar de tocar a uno de los compañeros que esté en posesión de la pelota. Si luego de un tiempo (*a determinar por el docente*) de juego, no logró tocar a nadie, cambia con alguno de ellos.

-El pase tiene que ser recibido por un compañero. Si no sucede y el que juega solo toca al que pasó la pelota, se considera tocado.

Luego de que jugaron un rato y rotaron todos una vez, podemos interrumpir y proponerles:

-Ahora van a jugar otra vez, y van a intentar ver qué hacen para que el compañero que juega solo no los toque.

Luego de otro intervalo, podemos intentar que cuenten qué pasó. Aquí veremos:

- *si logran hacer el pase con cierta precisión y rapidez,*
- *si logran darse cuenta qué es lo que hacen para tocar y para evitar ser tocados,*
- *si los que no están en posesión de la pelota buscan nuevas líneas de pase,*
- *si se dan cuenta que para hacer pases rápidos es necesario encontrar compañeros en situación de recepción.*

Aquí veremos, por un lado, la resolución "práctica" y por el otro, si logran analizar de alguna forma (de las mencionadas u otras) lo que hacen ellos y/o sus compañeros.

Proponemos volver a jugar otra ronda similar (o ampliando y reduciendo el tamaño del campo), si están entusiasmados, y si hay reflexiones que pueden ayudar a todos a buscar otras alternativas.

NOMBRE DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA: LA TOCATA 2

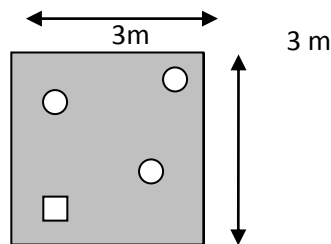
Contenido de la SP:

La situación de ataque y defensa: Observación del adversario y organización táctica en función del objetivo de un juego no convencional.

Grados: 4° a 6°

DESCRIPCIÓN DE LA SP:

Una pelota, un campo de juego cuadrado, y cuatro niños, que jugarán 3 vs 1 (tres tocadores y un rehén). La idea es que los tocadores se pasen la pelota y logren tocar al rehén con la mano, cuando se desprenden de ella.



Es notorio que la "lógica de desprenderse de la pelota para tocar" es inversa a la mayor parte de los juegos en los que para "quemar" hay que tener la pelota para lanzar o tocar. A esto nos referimos con juego no convencional. Nos parece que es un desafío muy interesante, porque tienen que construir alternativas de resolución no exploradas hasta el momento. Y aquí reside lo problemático....

Consignas:

El equipo de los tocadores tendrá una pelota. Su objetivo será tocar al rehén, y el de él evitarlo.

- Los tocadores podrán pasarse la pelota entre sí libremente.
- Los tocadores podrán avanzar si poseen la pelota y sólo haciendo dribbling.
- Al rehén hay que tocarlo con la mano en el momento de desprenderse de la pelota. Pero..., ¡atención porque hay una condición!: "desprenderse de la pelota"... tiene que ser con un pase que llegue a manos de otro compañero y que no salga del campo. De otro modo, el rehén no se considera tocado.

Cuando yo les avise, van a rotar para que todos pasen por ser rehenes.

Existirá un orden predeterminado, los niños estarán numerados antes que el juego comience, y de esta manera no se demorarán los cambios.

Luego de que los chicos hayan cambiado roles y pasado un tiempo de juego podríamos hacer preguntas para ver si comprendieron la "lógica inversa" de esta propuesta respecto de otras (en las que se toca con la pelota y no hay que desprenderse de ella). Si queda claro como punto de partida, proponemos otra ronda en la que pedimos a los tocadores que miren qué hace el rehén, qué lugares ocupa y cuándo, cuáles son sus puntos más débiles y más fuertes, etc. Por otro lado también se le pide al rehén que mire a los tocadores para ver cuáles son sus puntos fuertes y no tan fuertes, (lo que lleva a una reflexión individual, que le permite elaborar su estrategia, sin apoyarse en otros integrantes).

En una tercera etapa, se les da un momento de reflexión al grupo de los tocadores y al rehén, para que elaboren su estrategia de juego, esto se hace en cada cambio, es decir cuando un rehén es tocado y pasa al otro grupo, se le da la oportunidad, de socializar experiencias.

Es interesante ver si tanto los tocadores como el rehén manifiestan haber realizado alguna acción en función de la observación de sus compañeros.

NOMBRE DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA: LA TOCATA 3

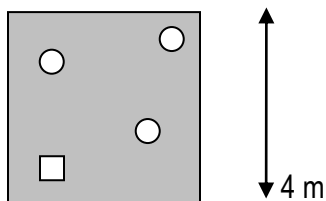
Contenido de la SP:

Anticipación de las trayectorias de los desplazamientos de compañeros y de un adversario en huida.

Grados: 4° a 6°

DESCRIPCIÓN DE LA SP:

El campo es un cuadrado en el que juegan 4 chicos. Tres de ellos juegan juntos y tratan de tocar al 4º, apoyando sobre su cuerpo la pelota sostenida en la mano (no lanzada). Éste tendrá por objetivo evitar que lo toquen.



Consignas:

Vamos a ver si dentro de este cuadrado los tres chicos que juegan juntos pueden tocar al 4º compañero, apoyando sobre su cuerpo la pelota sostenida en la mano, no lanzada.

-El que tiene la pelota no puede caminar.

-El que juega solo tiene que tratar de resistir todo lo posible sin que lo toquen.

Cada cierto tiempo (pueden ser 1 o 2 minutos) cada uno de los niños pasará cumplir el rol del que “escapa”.

Después de la 1º vuelta podemos proponer:

Ahora van a jugar otra vez, y van a intentar fijarse qué hace el compañero que juega solo, para que no lo toquen.

Después de esto, podemos ayudarlos a reflexionar con preguntas sobre qué lugares ocupa; cuáles evita; qué mira para elegir las direcciones de huida. (Aquí estamos centrando la atención, sin duda, en la observación de las trayectorias del que juega solo... Nos parece que puede ayudar como punto de partida para proponerles luego una cierta organización táctica, por ejemplo: “qué pueden hacer los tres para tocarlo más rápidamente?”

Después de esta segunda ronda, una 3º consigna:

Se reúnen 2 minutos y piensan cómo pueden hacer para tocarlo más rápido. Después vuelven a jugar a ver si el plan les da resultado.

Nosotros podemos pensar que queremos enseñar la anticipación táctica (en relación con el espacio, la trayectoria de los objetos, el desplazamiento de los compañeros y oponentes).... La

enunciación del contenidos de esta SP focaliza en “Anticipación de las trayectorias de los desplazamientos de compañeros y de un adversario en huída”, hace un “recorte”, lo que no quiere decir que, en las reflexiones, los chicos mencionen algunas variables en las que, en este momento no ponemos el foco, pero de todos modos son correctas (por ejemplo, podría suceder que hagan un planito de cómo encerrar al tercero, haciendo una mirada más “espacial”....).

Pensábamos también, en nuestras discusiones, que sería interesante enseñar a un grupo las tres tocatas, ver cómo resuelven y cómo analizan la diferencia de los objetivos tanto del trío como del que juega solo...

Se nos ocurría que, situaciones de este tipo (tenemos que inventar muchas más!) ayudarían a formar niños atentos y flexibles, preparados para diferentes desafíos y no enfrentados siempre a algunos a los que, por tener estructuras muy similares, no les exigen muchos ajustes. Chicos preparados para observar, atender qué está pasando, qué pueden hacer... Niños que buscan soluciones nuevas... Que no dicen “eso no lo sé” ante algo inédito... Bueno...., un aporte a su educación tanto para el juego como para su vida....