

TALLER DE JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICAS COOPERATIVAS

Cooperative games and physical activities workshop

Roberto Monjas Aguado (1)
Jesús Vicente Ruíz-Omeñaca (2)
Víctor M. López-Pastor (3)
Felix E. Lobo de Diego (4)
Miriam Molina Soria (5)
Carla Fernández Garcimartín (6)
Ángel Pérez Pueyo (7)

(1)-Facultad de Educación de Segovia. Universidad de Valladolid. Correo electrónico, roberto.monjas@uva.es

(2) Universidad de La Rioja, España. Correo electrónico: jeruiz@unirioja.es

(3) Facultad de Educación de Segovia. Universidad de Valladolid. Correo electrónico: victor.lopez.pastor@uva.es

(4) Facultad de Educación de Segovia, Universidad de Valladolid y Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Isabel I. Correo electrónico: felixenrique.lobo@uva.es.

(5) Facultad de Educación de Segovia. Universidad de Valladolid. Correo electrónico: miriam.molina@uva.es

(6) Facultad de Educación de Segovia. Universidad de Valladolid. Correo electrónico: carlafdzg96@gmail.com

(7) Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de León. Correo electrónico: angel.perez.pueyo@unileon.es

El objetivo de este taller es conocer y analizar las diferencias entre los conceptos de: “actividad física cooperativa” y “juego cooperativo”. Para ello se ha organizado el taller en dos partes: en la primera se realizará una sesión práctica, en la que vivenciar las características de ambos tipos de situación motriz; en la segunda parte se realizará una puesta en común entre todos los participantes, para analizar lo vivido y dejar claras las características propias de cada uno de los tipos de situación motriz practicado, reflexionando sobre sus posibilidades educativas y las alternativas para enriquecerlas desde una perspectiva pedagógica.

Dentro de las situaciones motrices cooperativas los juegos cooperativos añaden a las actividades físicas cooperativas un componente estructural, caracterizado por la presencia de un sistema de reglas que marcan su lógica interna y su devenir como actividad física organizada y que pueden reconstruirse en cada contexto –a diferencia de lo que sucede en el deporte-, así como la puesta en práctica de estrategias de acción que contribuyan a dar respuesta a la demanda del propio juego. Y, de forma adicional, es preciso tomar en consideración el modo en que las personas participantes vivencian la situación, lo que lleva a considerar que el juego cooperativo se percibe como una actividad libre, fuente de alegría y placer, con carácter autotélico y situada en un mundo aparte que se ubica en el terreno de la recreación. No obstante, es preciso reparar en que las vivencias lúdicas pueden impregnar también actividades motrices cooperativas que no posee estructura de juego.

Para ello el taller estará estructurado en tres partes:

1-Asamblea o información inicial. En que presentaremos la finalidad del taller y la organización básica del mismo.

2-Actividad motriz, en la que realizaremos una serie de actividades motrices cooperativas y juegos cooperativos que nos permitan diferenciar claramente entre los dos tipos de actividades.

3-Reflexión final y puesta en común, para tomar conciencia clara de las cuestiones trabajadas en el taller.

Las principales situaciones motrices serán las siguientes:

A-Aros y balones. Equipos de 4 personas. Dos se pasan un aro y dos un balón en perpendicular, que debe atravesar el aro. Solamente si el aro llega a su destino y lo hace también la pelota tras atravesar el aro, la situación motriz estará bien resuelta.

B-Fut-golf. Distribuimos varios conos por un espacio amplio. Los alumnos, por parejas, han de hacer el recorrido pasando por todos los conos como si de una actividad de golf se tratará, de modo que sustituimos los hoyos por conos en los que ha de golpear el balón. Desde el punto de salida (ubicado al lado de cada cono), una persona golpea el balón con el pie tratando de que se aproxime lo más posible al cono siguiente (o de golpearlo directamente). Cuando el balón para, lo golpea el segundo jugador. Van alternando hasta lograr que impacte en el cono. Y se va sumando el número de golpes que realiza la pareja para completar el recorrido. Estas son las reglas: en cualquiera de los golpes, el balón, en su recorrido, puede ser parado con el pie por el jugador o jugadora que no realizó el lanzamiento. El siguiente golpeo se realiza desde el punto en que quedó parado el balón. Completado el circuito, se vuelve a realizar tratando de superar la marca establecida en la primera ronda.

C-Intercambio de pelotas. En parejas, intercambiamos X pelotas mediante pases (2-3). También podemos hacerlo lanzándolas contra una pared.

D-Tenis especial. Marcamos un espacio rectangular dividido en dos mitades por dos gomas: una situada a 1.70 m y la otra ubicada a 1.20 m de altura aproximadamente (aunque podemos cambiar las alturas. Se forman grupos de cuatro personas, situándose dos en cada lado de las cuerdas. Se trata de realizar el mayor número posible de golpes sobre la pelota seguidos, de tal modo que pase entre las dos cuerdas y bote, tras golpearla, en el campo de los compañeros. Reglas: (1) si la pelota bota fuera de la zona de juego o da más de un bote, se da por concluida la jugada. (2) Si la pelota pasa sobre la cuerda superior o bajo la inferior, se puede seguir jugando con la condición de que la persona que ha realizado el golpeo cambie de campo. (3) Se intenta lograr una marca de equipo... y de ir superándola. ¿Y qué tal si establecemos una marca de grupo sumando las de diferentes equipos?

Lo importante es que entiendan que, en este proceso de aprendizaje, en una propuesta que se podría interpretar como competitiva entre grupos para ser mejor que los otros, lo que buscamos es que se centren en la cooperación; en ayudarse para mejorar, incluso, entre las parejas y grupos que intentan superar sus marcas. En ningún caso, que lo interpreten como una competición entre grupos que cooperan; ya que, en realidad, estarían colaborando.

E-Bolsa en los bancos. Dos personas se colocan sobre un banco portando cada una el asa de una bolsa. Las demás lanzan pelotas desde una distancia en la que no haya certeza de acertar ni de errar, de modo que coordinando las acciones se logre que las pelotas lanzadas caigan dentro de la bolsa.

F-Balones en el lago. Esta vez todo el grupo formará un equipo. Delimitamos un espacio cuadrado de unos 10 m. de lado. En el exterior de cada línea se sitúan 5 o 6 personas, cada una de las cuales dispone de un balón. En el centro se colocan varios aros. Dentro del cuadrado se coloca un balón gigante. Las personas coordinan sus acciones (lanzando sus balones sobre el de mayor tamaño, pasando su balón a quien lo necesite, transmitiendo información a los compañeros y compañeras...) para conseguir que el balón gigante quede parado dentro de los aros y para evitar que salga del recinto de las líneas del cuadrado. Estas son las reglas: nos podemos desplazar por nuestra línea, pero no cambiar de línea; no podemos tocar el balón gigante con nuestro cuerpo; tampoco podemos entrar dentro del recinto del cuadrado. Comenzamos el juego con cinco puntos. Si el balón gigante sale, perdemos un punto. Si se queda parado en los aros centrales, ganamos un punto.

Tras la realización de las actividades en el taller, llega el momento de reflexión compartida previendo diferenciar las actividades (A, C y E) de los juegos (B, D y F) desde una óptica estructural, al incorporar, estos últimos un sistema de reglas, susceptible de ajuste o modificación por las personas participantes, y la demanda de estrategias de acción. Mientras, y en lo que atañe al sentido lúdico desde la percepción y

las vivencias de quienes participan en cada situación motriz, éste podrá impregnar la totalidad o parte de las situaciones con independencia de su estructura. De forma adicional se plantearán interrogantes relacionados con los caminos que permiten enriquecer las actividades y los juegos desde las modificaciones en ellos desde la promoción de la reflexión sobre toma de decisiones, acción motriz, y cuestiones de naturaleza emocional, social y ética.

Llegado a este punto, en las situaciones de juegos de enfoque deportivizado en que se modifican las normas desde un enfoque estructural, en la que se obtiene una marca y existen varios equipos, debemos recalcar que en la búsqueda de un aprendizaje que se enmarque en un contexto cooperativo, no se debe ni invitar al alumnado a competir comparando marcas ni permitir crearlo tácitamente (aunque ellos puedan entenderlo inicialmente así por sus vivencias anteriores, sobre todo, cuando se adentran por primera vez en la cooperación). Esta interpretación es habitual de modo que, espontáneamente, hay niños y niñas que convierten un juego, a priori estrictamente cooperativo, en un juego de competición entre equipos. De hecho, aunque seamos cuidadosos en la manera de plantear la propuesta y en el vocabulario que utilicemos, debemos asumir que en las primeras propuestas el alumnado es muy posible que haga una traducción de nuestra propuesta a enfoques competitivos similares a los conocimientos previos que posee de carácter competitivo por la similitud del contenido de trabajo propuesta. Y esta es la clave a tener en cuenta como docentes y facilitadores de situaciones de cooperación para reconducir si fuese el caso.

Este es un hecho frecuente. Desde la psicología social se explica desde el paradigma del grupo mínimo, definido por Tajfel. Cuando categorizamos a las personas en grupos e invitamos a cooperar en el seno de cada grupo, se produce una reacción de identidad con el propio grupo y de rivalidad hacia el exogrupo. Dos pueden ser las soluciones. La primera pasa por reflexionar sobre el perjuicio que nos reporta que las otras personas alcancen logros. La segunda pasa por crear una meta supraordenada que ponga en relación a todos los grupos. Por ejemplo, en estos casos, tendría que ver con plantear una marca de clase, sumando las de los grupos, y tratar de superarla en una nueva ronda tras haber compartido estrategias para mejorar, en la línea de lo que se plantea en estructuras de aprendizaje cooperativo como relevo de marcador colectivo, o tres vidas.

Palabras clave: Situación motriz cooperativa, actividad motriz cooperativa, juego motor cooperativo, aprendizaje cooperativo, desafíos cooperativos.