

TALLER SOBRE LA INVENCIÓN DE JUEGOS DEPORTIVOS DE FORMA COOPERATIVA Y CON MATERIAL AUTOCONSTRUIDO

Student-Designed Games through Cooperation and Self-made Material

Antonio Méndez Giménez (1)

David Hortigüela-Alcalá (2)

Carlos Gutiérrez-García (3)

Jose Luis Álvarez-Sánchez (4)

- (1) Universidad de Oviedo, España. Correo electrónico: mendezantonio@uniovi.es
- (2) Universidad de Burgos, España. Correo electrónico: dhortiguela@ubu.es
- (3) Universidad de León, España. Correo electrónico: carlos.gutierrez@unileon.es
- (4) IES Emperador Emperador, Medina del Campo. Correo electrónico: josel.alvsan.2@educa.jcyl.es

El presente taller conecta el aprendizaje cooperativo con otros modelos pedagógicos como la invención de juegos, la autoconstrucción de material y la enseñanza comprensiva de los juegos deportivos. La invención de juegos consiste en involucrar a los estudiantes en procesos de creación/invención, práctica y refinamiento de sus propios juegos/deportes a partir del trabajo en pequeños grupos (Méndez-Giménez, 2004; 2010). Por tanto, esta hibridación se apoya en la estructura de *Equipos de Aprendizaje* (reforzada con aportaciones de otros equipos) y roles rotativos, en donde los estudiantes dialogan y toman decisiones conjuntamente con sus compañeros para crear y diseñar actividades lúdicas *jugables*. Rovegno y Bandhauer (1994) enfatizaron que la invención de juegos posibilita que el alumnado vivencie el aprendizaje cooperativo y la resolución de problemas en grupo, se implique activamente, construya una comprensión más profunda del juego, piense de forma crítica y cree juegos significativos. La conexión con el modelo comprensivo pretende el desarrollo de conocimiento sobre la naturaleza de los juegos deportivos y la transferencia de principios tácticos comunes entre modalidades de una misma categoría táctica. El marco de creación es la taxonomía de juegos deportivos propuesta por Almond (1996) y ampliada por Méndez-Giménez (2009). La autoconstrucción de material (Méndez-Giménez, 2021) enriquece el proceso creativo, aporta variabilidad y novedad a esta hibridación, y refuerza la cooperación tanto en la construcción de “artefactos” o implementos como en la propia evaluación de estos recursos construidos.

Se establecen seis fases de una unidad de invención de juegos deportivos son las siguientes: 1. *Introducción*. 2. *Diseño del juego*. 3. *Comprobación de los juegos propios y de los demás*. 4. *Refinamiento del juego definitivo*. 5. *Establecimiento del juego*. 6. *Campeonato intra o inter clase de los juegos seleccionados*. No obstante, en el taller desarrollamos las 2-3 primeras fases de la puesta en escena de una unidad específica de invención de juegos.

1. *Introducción*. Delimitación de las categorías de juegos deportivos (Almond, 1986; Méndez-Giménez, 2009). Aclaración del objetivo. Formación de grupos heterogéneos, mixtos y reducidos. Reparto de roles (p. ej., secretario, encargado del material, portavoz, jugador...) y clarificación de cómo se van a rotar las funciones durante la unidad. Asignación de categorías tácticas a cada grupo (p. ej., diana móvil, cancha dividida e invasión). Cada grupo construye su *atomium* y dispone además del material del polideportivo. Primeras reflexiones en grupo e, inmediatamente, puesta en práctica de ideas. Exploración y modificación. Secretario: recoge por escrito las reglas de juego acordadas (borrador) y las comparte con su grupo.

2. *Diseño del juego.* El profesor establece un espacio a cada grupo en función de las necesidades de su juego (p. ej., si se trata de juegos de muro les asigna un espacio con pared), previendo una participación simultánea y equitativa entre equipos. Los estudiantes ejercen los roles. Cada grupo sigue poniendo en práctica sus ideas y reconduce su proyecto. El docente dinamiza, interroga y dirige la búsqueda mediante preguntas; también incentiva, saca jugo a las ideas y controla los riesgos. Si el juego no funciona, centra el problema y sugiere cambiar el foco en habilidades más simples y accesibles para todos. Los equipos son autónomos, trabajan a su ritmo y son responsables de su juego y del material que utilizan. Se podrían requerir petos en los juegos de invasión. Se define una propuesta en firme.

3. *Comprobación de los juegos propios y de los demás.* Presentación del juego a otros grupos (rol de portavoz/presentador). Intercambio y feedback sobre las impresiones propias y de otros grupos cuando se practica con más jugadores, grado de diversión y posibles modificaciones. Evaluación del juego de otros grupos y autoevaluación del propio juego mediante (ficha de registro). Los equipos practican los juegos de otros grupos y aportan comentarios. Puesta en práctica de los juegos de otros grupos con carácter rotativo. De nuevo, el portavoz del grupo da a conocer su juego, y se procede al intercambio de juegos. Se contrasta la evaluación y autoevaluación realizada.

Palabras clave: Construccinismo; hibridación de modelos pedagógicos; equipos de aprendizaje; diseño de juegos.

Referencias

- Almond, L. (1986). Games making. En Thorpe, D., Bunker, D. y Almond, L. (Eds.). *Rethinking Games Teaching* (pp. 67-70). Loughborough University.
- Hastie, P. (2010). *Student-Designed Games*. Human Kinetics.
- Méndez Giménez, A. (2004). Inventamos un juego deportivo de forma cooperativa. López Pastor, V., Monjas Aguado, R., y Velázquez Callado, C. (Coord.) *IV Congreso Estatal y II Iberoamericano de actividades físicas cooperativas. Educación en valores y actividades física cooperativas*.
- Méndez-Giménez, A. (2009). (coord.). Modelos actuales de iniciación deportiva escolar. Unidades didácticas sobre deportes de invasión. Wanceulen.
- Méndez-Giménez, A. (2010). Inventamos un juego de forma cooperativa. Integrando cooperación y creatividad en la iniciación deportiva con materiales autoconstruidos. En Carlos Velázquez Callado (coord.). *El aprendizaje cooperativo en Educación Física*. (pp. 119-147). INDE.
- Méndez-Giménez, A. (2011). El proceso de la de creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13(1), 55- 85.
- Méndez-Giménez, A. (2021). Autoconstrucción de materiales. En Pérez-Pueyo, A., Hortigüela-Alcalá, D. y Fernández-Río, J. (Coord.). *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo por qué y para qué*. (pp. 273- 299). Universidad de León. Servicio de Publicaciones. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/13251>
- Rovegno, I. y Bandhauer, D. (1994). Child-Designed Games Experience Changes Teachers' Conceptions. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 65(6), 60-63.