
Juegos y Deportes Alternativos

Revista de Formación Nº 1

Prof. Mirian Burga Prof. Sandra Emanuel

Obra registrada en la Dirección Nacional del Derecho de Autor
Expediente nº 5034439
Agosto de 2012

Red de Profesores Alternativos



Red de Profesores Alternativos

Fundadoras REPA

Prof. Mirian Burga

Prof. Sandra Emanuel

Fundador Codasports

Sr. Ricardo Acuña

Integrantes de Repa

Sra. Amanda Juarez.

Prof. Magalí Sanmarco

Prof. Néstor Pérez

Prof. Marcelo Damián Aromando

Prof. Laura L. Bertolotti

Nadia Renzetti.

María José Capparelli

Cuyén Battaglia

Índice

- *Presentación*

- *Otras manifestaciones de la cultura corporal.
Un acercamiento a lo alternativo en la
educación física escolar*

- *Juegos y deportes alternativos. Propuestas
para su enseñanza:*
 - *Ringosports*

 - *Ultimate Frisbee*

 - *korfball*

 - *Unihockey*

 - *Peteca*

Presentación

La Comisión Argentina de Juegos y Deportes Alternativos (CODASPORTS) en su apasionada tarea de difusión y promoción desarrollada desde 1997, impulsó a través de distintos actores, la construcción de un campo inédito de prácticas corporales alternativas, que fue adquiriendo diversas formas de expresión como encuentros, jornadas, torneos de la familia y otros.

En este marco, fueron profesores en educación física los que motivados por la búsqueda de otras herramientas para afrontar sus prácticas escolares, se permitieron indagar en este campo desconocido con la impronta de construir un modo diferente de vincularse a través de otras formas de jugar y de enseñar.

Durante este recorrido de lo alternativo y los alternativos, fuimos recabando información sobre distintas propuestas que advertían de una necesidad de comunicar y socializar las prácticas docentes.

En respuesta a esta solicitud creamos la Red de Profesores Alternativos (REPA), como un lugar de encuentro y diálogo. Un espacio generado con propósito de fortalecer los intercambios impulsando la reflexión y análisis críticos sobre las experiencias de enseñanza.

En los inicios (junio de 2010) la REPA se concretó como una plaza virtual (red social) dónde los profesores compartían imágenes, videos y relatos sobre las actividades y situaciones vividas junto a sus alumnos en sus clases.

Actualmente y considerando acompañar estos procesos, asumimos una nueva etapa como organización, incluyendo una propuesta sólida de formación y actualización continua sobre los enfoques disciplinar y didáctico de los juegos y deportes alternativos, y promoviendo también la generación de investigación científica para la producción de conocimientos en el área.

Los invitamos a recorrer este camino y a abrir nuevos, **enREDados**, con la convicción de construir una educación física que refleje la diversidad e identidad de repertorios corporales emergentes, actuales, tradicionales, móviles y alternativos.

¡Bienvenidos a REPA! Armando Redes..... creando caminos

Otras manifestaciones de la cultura corporal. Un acercamiento a lo alternativo en la educación física escolar.

Introducción

En la actualidad nos encontramos ante una aceleración en los procesos de cambio del mundo material y simbólico, que advierten de otras subjetividades y otras formas de prácticas y lenguajes, que se expresan en la cultura corporal y por ende en la motricidad.

Los sujetos actuales se presentan como *autores*¹ en la construcción de los significados y sentidos de sus prácticas, apostando a no ser sujetos interpretados². Se revelan a ser formateados y fabricados a imagen y semejanza del otro -como en la relación pedagógica- y anuncian una fuga³.

Los sujetos y sus espacios se van constituyendo, “van siendo” en diálogo con un “presente” que es siempre un contingente, un producto no determinado de conflictos y contradicciones pasadas⁴. Es en esta dinámica de los intercambios y los conflictos con la discontinuidad de las realidades sociales, que se van creando otros saberes culturales con nuevos sentidos, nuevos imaginarios y posibilidades.

Sobre el concepto de lo alternativo en la dimensión corporal

Lo alternativo en lo corporal es un concepto amplio utilizado para designar variedad de prácticas. La acepción más común y reduccionista a la vez, es tomarlo como opuesto a lo convencional.

Sin embargo, si analizamos “la dimensión corporal, desde una mirada sociomotriz en relación con los juegos y deportes, considerándolos como un lenguaje social e históricamente construido y por lo tanto integrado a la existencia humana e inmerso en lo cultural”⁵, lo alternativo podría describir y mostrar las distintas expresiones corporales constitutivas de los grupos sociales.

En este sentido, podemos pensarlo como lo **distinto**, lo **diferente**, las producciones de otras culturas. Del mismo modo, lo **emergente**, lo actual, lo nuevo expresándose en la prácticas juveniles y urbanas. Y también podemos incluir en esta acepción, la **recuperación histórica y**

¹ Burga, Mirian. 2012. Juegos y Deportes Alternativos...Propuestas de intervención en la emergencia corporal. Ponencia en Décimas Jornadas de Recreación y Tiempo Libre “El rol de la recreación en los procesos de transformación social”. Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación.

² Sergio Sanelli. 2011. Ponencia: “Acercamiento a las prácticas interculturales en educación física”. 9º congreso argentino y 4to latinoamericano de educación física. Universidad Nacional de La Plata.

³ Gabriela Farrán, Silvia Duschatzky. 2007. “Arte de la Fuga”. Para Deleuze las líneas de fuga son aquellas que permiten salir de un territorio saturado de sentido, opaco, cerrado. Son las que permiten desterritorializar. Pero a diferencia del movimiento huida que no arma nada excepto el ya no estar, la fuga es en pos de un nuevo territorio. Territorio que seguramente en algún momento también se saturará pero mientras tanto funciona como refugio, amparo para lo vital.

⁴ Pablo Pineau. “Escolarización y subjetividad Modernos”. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.

⁵ Sanelli, Sergio. 2011. Ponencia: Un acercamiento a las prácticas interculturales en educación física. El juego y las representaciones étnico culturales en Indoamerica”. 9º Congreso Argentino y 4to Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. Universidad Nacional de La Plata.

cultural de aquellas prácticas que reflejan nuestra identidad, como los juegos populares, tradicionales y los juegos de los pueblos originarios.

Sobre los juegos y deportes alternativos...y educación física

Podemos definir a los juegos y deportes alternativos como conjunto de prácticas deportivas que traducen expresiones simbólicas de otras culturas y que pueden aportar ideas sobre modos y construcciones que las personas elaboran sobre las prácticas corporales en la vinculación con los otros.

Ellas representan para la educación física la posibilidad de ofrecer una propuesta multicultural sobre los saberes corporales, partiendo de reconocerlos como bienes culturales y por lo tanto, productores de sentidos y formadores de sujetos.

Este proceso requerirá de la educación física el diseño de espacios que permitan por un lado, la revisión de sus prácticas a la luz de éstas nuevas producciones de sentidos corporales y por otro, admitir instancias para la investigación, estudio y análisis de los deportes alternativos, con objeto de advertir atributos positivos y potencialmente educativos en sus prácticas.

Si bien son deportes, lo que indica pensarlos como configuraciones de movimientos con reglas fijas y fijadas desde afuera de los jugadores, su condición de ser “desconocidos” inaugura un territorio inédito en materia de imaginarios sobre la práctica. Se genera entonces un escenario propicio para re crear los procesos de apropiación grupal de las situaciones de juego neutralizando conductas generalizables y esperables (el gordito al arco). En estas condiciones, se jerarquiza la experiencia particular del grupo como un espacio para la construcción simbólica desde foja cero y recupera el carácter lúdico de las prácticas deportivas ya que, “*los jugadores juegan a juegos deportivos y si juegan, los construyen*”.

Lo diverso

Asumir una propuesta de enseñanza multicultural en lo lúdico y deportivo permitirá el acceso de los estudiantes a otros bienes culturales que relaten sobre formas distintas de ser y de hacer en los diálogos con lo corporal.

Del mismo modo, situará en la perspectiva de formación, diversidad y complejidad de lógicas deportivas que suponen la disponibilidad de múltiples problemas motrices a resolver. Incluso permitirá presentar un universo ampliado de posibilidades y habilidades motoras a abordar.

Foguearse con la pluralidad de propuestas abre un abanico de situaciones que nos ayudará a sostener prácticas escolares y extraescolares más inclusoras.

En este sentido, la posibilidad de abordar situaciones tácticas y técnicas muy disímiles que podrían resultar desestructurantes para los estudiantes, como cambios de zona de anotación una vez convertido un punto (ultimate frisbee⁶) o golpear una pelota con el puño (prellball⁷), requerirán transformaciones y reformulaciones de los roles y vínculos adquiridos y afirmados en las prácticas deportivas conocidas (el que siempre juega bien a todo o el que nunca juega bien a nada).

⁶ Ultimate Frisbee. Hay dos equipos de siete jugadores enfrentados sobre una cancha similar a la de fútbol con una zona de gol en cada extremo. El objetivo: anotar un punto al recibir un pase en la zona de gol adversaria. El Ultimate se rige por el Espíritu de Juego, actitud deportiva que pone la responsabilidad del fair play en los jugadores en lugar de en los árbitros. <http://www.ultimateargentina.com.ar/>

⁷ Prellball. Deporte de cancha dividida, con una faja a 40 cm de alto. Se puede jugar 4vs 4 o 2 vs2 y la idea del juego es golpear una pelota de goma con el puño con el objetivo de que pique dos veces en el campo contrario.

Los materiales para jugar y hacer deportes

Valoramos como una de las principales características de la enseñanza de los juegos y deportes alternativos la escasa probabilidad de acceder a los elementos deportivos específicos para su práctica. Esta circunstancia, aunque surgida de la necesidad, exhortará a jugadores y enseñantes a construir sus propios elementos de juego.

Se generan, por lo tanto, las condiciones para la creación de espacios destinados a compartir e intercambiar propuestas de elaboración de materiales, profundizando la creatividad de los participantes.

Del mismo modo, se estimula una actitud hacia la investigación y desarrollo de conocimientos sobre la reutilización y reciclado de materiales en desuso.

Promovemos, mediante este abordaje, una experiencia colectiva con propósito de que los participantes consigan resignificarse como posibilitadores de su propia práctica. -Junté botellas de lavandina y con un palo de escoba, elaboré mi propio stick de intercrosse⁸-.

A modo de conclusión

En este marco, los contenidos tradicionales de la Educación Física y sus dinámicas de intervención podrían percibirse “desfasados” (Bracht, 2005: 46) aunque no obsoletos, respecto de estas nuevas manifestaciones del campo. Pensar y pensarse a través de otras formas deportivas y corporales⁹ resulta de una interpelación clara con lo hegemónico en los procesos de producción y circulación de saberes culturales e incluye necesariamente una propuesta distinta sobre la forma de comprender los vínculos entre los sujetos pedagógicos y entre estos y el saber a aprehender. En este sentido consideramos necesario el reconocimiento de las prácticas alternativas como productoras de sentido y formadoras de sujetos principiando otros escenarios de relaciones y conocimientos.

No se trata simplemente de innovar en los contenidos escolares, proponiendo deportes raros porque sí. Tampoco de producir lo que no había, en términos de creaciones. Sino que esa producción exprese nuevas sensibilidades, nuevas experiencias de vínculo, nuevas formas de percibir-nos y conectarnos con lo vital¹⁰.

Se vuelve indispensable para la propuesta, la elaboración de estrategias destinadas a la formación de sujetos críticos en la construcción y fundamentación de su propio hacer corporal y el de los otros, _ pensando en el ciudadano que *va participar, producir, reproducir y transformar las formas culturales de la actividad física* _¹¹ Trabajamos en ello...

⁸ Intercrosse. Deporte de origen Canadiense elaborado sobre la base del Lacrosse. Es un deportes de conjunto y el objetivo es que a base de pases con un stick tipo canasta, los jugadores intenten marcar goles, en el arco contrario, que es pequeño y posee un arquero con stick.

⁹ Rexach, Patricia. 2011 Ponencia: ¿Que tienen de alternativo, los alternativos? 9º Congreso Argentino y 4to Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. Universidad Nacional de La Plata.

¹⁰ Gabriela Farrán, Silvia Duschatzky. 2007. “Arte de la fuga”

¹¹ Educación física Orientada. ES 5º año. Prácticas Deportivas y Acuáticas.

Bibliografía:

- Burga, Mirian. 2012. Ponencia: Juegos y Deportes Alternativos...Propuestas de intervención en la emergencia corporal. Décimas Jornadas de Recreación y Tiempo Libre “El rol de la recreación en los procesos de transformación social”. Instituto Superior de Tiempo Libro y Recreación.
- DEF. Educación física Orientada. ES 5º año. Prácticas Deportivas y Acuáticas.
- Farrán Gabriela, Duschatzky Silvia. 2007. “Arte de la Fuga”. Biblioteca virtual. Diplomatura Ciencias sociales con Mención en Gestión de la Instituciones Educativas. FLACSO.
- Pineau, Pablo. 2008. “Escolarización y subjetividad Modernos”. Biblioteca virtual. Diplomatura Ciencias sociales con Mención en Gestión de la Instituciones Educativas. FLACSO.
- Rexach, Patricia. 2011 Ponencia: ¿Que tienen de alternativo, los alternativos?. 9º Congreso Argentino y 4to Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. Universidad Nacional de La Plata.
- Sanelli Sergio. 2011. Ponencia: “Acercamiento a las prácticas interculturales en educación física”.. 9º congreso argentino y 4to latinoamericano de educación física. Universidad Nacional de La Plata.

Juegos y deportes alternativos. Propuestas para su enseñanza**RINGO SPORTS**

El RINGO SPORTS es un juego deportivo creado por Ricardo Acuña¹² en el marco de la lógica interna del deporte ULTIMATE FRISBEE. Para jugar se utiliza un elemento volador de goma en forma de anillo denominado RINGO.

El espacio de juego es una cancha rectangular, con dos zonas de anotación en los extremos.

El objetivo del juego es marcar tantos que se consiguen cuando un equipo, a base de pases entre sus jugadores, consigue tomar el RINGO dentro de la zona de anotación contraria, teniendo en cuenta que el portador del mismo, no tiene permitido desplazarse con el elemento.

El otro equipo a su vez debe evitarlo, al tiempo que intenta interceptar los pases y apoderarse del RINGO, considerando que no se permite arrebatar el implemento de las manos de quien lo porta.

El juego lo gana el equipo que al final del encuentro ha conseguido más tantos (atrapadas del ringo en el interior de la zona de anotación contraria)



¿Cómo comenzamos a jugarlo?

Cuando, en la enseñanza de los juegos deportivos o deportes alternativos, incluimos elementos desconocidos para los estudiantes, una estrategia interesante es trabajar a partir de la exploración del nuevo material. La consigna es la herramienta que delimita un marco de pensamiento. De este modo podemos pedir a los estudiantes que, de forma grupal, exploren las posibilidades de juego y de movimiento que les permite el nuevo elemento deportivo. Al finalizar el tiempo de juego reunimos a los jugadores para realizar una puesta en común sobre las distintas propuestas que surgieron.

En general, los jugadores recuperan movimientos y lógicas deportivas conocidas, apelando a su historia y experiencia personal y social en sus prácticas lúdicas y deportivas. Suelen proponerse juegos de equipo con objetivos de anotación a través de pases entre ellos (similar al handball), definiendo metas como arcos, o zonas de anotación (como en rugby). También el modo en que manipulan el nuevo objeto recobra habilidades conocidas, en este caso lo asocian al lanzamiento del frisbee, (plato utilizado para jugar en la playa).

¹² Ricardo Acuña creador y presidente de la Comisión Argentina de Juegos y Deportes Alternativos, ONG que tiene como objetivo la investigación y presentación en sociedad de juegos y deportes de todo el mundo.

Será el profesor a través de sus consignas, generando espacios de análisis y síntesis de las propuestas de todos, el que acompañará a los estudiantes a la apropiación de un bien cultural diferente, pero a partir de problemas motores y habilidades conocidos por el grupo. Se trata fundamentalmente de trabajar de manera colectiva jerarquizando la participación de los alumnos.

ULTIMATE FRISBEE

El Ultimate frisbee es un deporte dónde dos equipos se enfrentan en un campo rectangular, el cual dispone de dos zonas de anotación. Zonas dónde los jugadores deben atrapar el frisbee para marcar un punto, llegando a través de pases. Cada vez que se realiza una anotación los equipos cambian la zona a atacar.

Este deporte privilegia el espíritu de juego, actitud que pone énfasis en la deportividad y el juego limpio en los jugadores, en lugar de los árbitros¹³. Se alienta, de esta manera, a jugar de forma competitiva pero nunca a expensas del respeto entre jugadores, el cumplimiento de las reglas y el disfrute propio de la práctica.

El ultimate frisbee, nace como iniciativa de un grupo de jóvenes en California (EEUU), a principios del siglo pasado, que para entretenerse comenzaron a lanzarse un disco volador. Este era una lata de pastel de una compañía llamada Frisbie Pie Company. De ahí surgiría el nombre del elemento con el que hoy jugamos. En 1967 unos jóvenes de New Jersey (EEUU) le dieron forma al Ultimate inspirados en deportes populares de similar estructura (invasión de campo).

Recientemente se ha conformado, en nuestro país, la **Asociación de Deportes del Disco Volador de la República Argentina (ADDVRA)**, institución que coordina la difusión y crecimiento de los deportes con disco a través de diversas actividades y sostiene su práctica vinculada con la comunidad internacional¹⁴. REPA y ADDVRA mantienen un lazo de mutua colaboración en el desarrollo de la tarea de difusión.

¿Cómo comenzamos a jugarlo?

El hecho de presentar como móvil un disco volador suele llamar la atención dado que no es un implemento relacionado a los deportes y prácticas lúdicas convencionales.

Para dar lugar al juego en principio buscaremos identificar el área de juego. Para ello podemos invitar a los estudiantes a reconocer visualmente la cancha, indicando la zona de juego y la zona de anotación. Reconocer una zona de puntuación llevará a preguntarnos: ¿Cómo marcamos tantos? La forma será haciéndole llegar el disco a un compañero que ingrese dentro de la zona.

Es entonces que surge la necesidad de saber ¿cómo hacemos llegar el móvil a ese lugar del campo?. Si mencionamos que no está permitido andar con el implemento, surge aquí el pase como **necesidad**. Es decir que, mediante pases los jugadores intentarán hacer llegar el disco a la zona de anotación donde será recibido por un compañero.

Por último, dado que este deporte alienta su práctica sin árbitros, hay situaciones que se simplifican para dar continuidad al juego. Podemos mencionar que cada vez que el disco cae al suelo, no hay disputa y la posesión pasa inmediatamente al otro equipo. También que el

¹³ <http://www.ultimateargentina.com.ar>.

¹⁴ <http://www.ultimateargentina.com.ar>.

equipo en defensa podrá recuperar el frisbee en el aire e interferir un pase cacheteando o desviándolo, aunque el disco se caiga en el intento.

En el ultimate no está permitido el contacto físico y favorece un juego menos friccionado el hecho que sólo se permite la marca 1 vs 1. Tanto las faltas (trasladar el disco, contacto físico) como el tiempo de posesión del disco (10 segundos) son contados en voz alta por los mismos jugadores, dando continuidad al juego según corresponda. Es importante reflexionar sobre el momento de incluir en la práctica el tiempo de posesión. Si bien 10 segundos es un tiempo bastante largo, condicionar el pase en los comienzos del aprendizaje puede motivar elecciones apresuradas o provocar que el jugador sólo se deshaga del móvil, sin un objetivo claro.

Tanto el inicio del partido como la puesta en juego luego de las anotaciones se realizan con los equipos ubicados cada uno en su zona de anotación. De acuerdo al sorteo inicial o el equipo que anotó, lanzan el disco a un lugar del campo que le resulte beneficioso. Luego que el frisbee cae, el equipo contrario lo toma y sale jugando desde allí.

Cuando un equipo consigue un punto cambian las zonas de anotación. Este hecho define hacia dónde lanzar el disco para reanudar el juego. Puede resultar muy complejo incluir esta regla desde un principio, es por ello que se puede acordar con los estudiantes otros modos de comenzar y reiniciar el juego, luego de las anotaciones.

KORFBALL

Es un deporte de conjunto que se juega en una cancha de 40 x 20 m. dividida por una línea central, dónde los jugadores intentarán mediante pases, hacer entrar una pelota en cestas que se encuentran dentro del campo de juego. La disputa se da entre dos equipos mixtos formados por cuatro mujeres y cuatro varones cada uno. Los jugadores se distribuyen en la cancha de manera tal, que dos varones y dos mujeres jugaran en el cuadrante de ataque, y dos varones y dos mujeres en el de defensa. Luego de cada par de goles ambos equipos deben cambiar totalmente los roles pasando los defensores a atacar y viceversa. Al inicio de cada tiempo y luego de una anotación, el balón es jugado desde el centro del campo por un atacante.

Nico Broekhuysen, profesor de escuela holandés, creó este deporte y lo ideó para ser jugado por equipos mixtos.

Las reglas propician un juego sin contacto y de cooperación, en este sentido, no está permitido desplazarse con el balón, ni arrebatarlo de las manos de quién lo porta, inclusive todo acción que pueda ser considerada juego individual es considerada una infracción. Del mismo modo, el reglamento favorece la participación en planos de igualdad. Por ejemplo, la marca se realiza entre personas del mismo género. También existe una regla denominada "defendido", por la cual un atacante no puede lanzar a cesta, si un defensor se ubica entre ésta y el jugador en actitud de lanzamiento, y extiende su brazo de manera tal que pudiera puntear la pelota. De esta manera se eliminan las ventajas de los jugadores más altos.

Las sobresalientes características de juego colectivo y de integración de géneros son las que nos permiten pensarlo con potencialidad para la enseñanza en distintos contextos de práctica con niños y jóvenes.

Korfall en Argentina

Argentina a través de sus organizaciones de deportes alternativos (CODASPORTS y REPA) ha iniciado en 2008 un proceso intensivo de capacitación y formación con intención de proponerlo como contenido para su enseñanza en instituciones escolares y clubes.

Actualmente es uno de los países, junto a Uruguay, y Paraguay, nucleados por la Federación Internacional de Korfball en el Proyecto denominado "Korfball Sudamérica" que tiene como propósito promover, acompañar y fortalecer el desarrollo y la especialización del deporte en el cono sur. La Prof. Mirian Burga ha sido designada en 2012 coordinadora Zona Mercosur de dicho proyecto, con funciones específicas de representación, diseño de estrategias y eventos para la conformación de los equipos nacionales de los países integrantes.



FLOORBALL O UNIHOCKEY

El floorball es un deporte de equipos que nace como una práctica derivada del hockey hielo, adecuado a espacios cerrados y utilizando un palo y un disco o puck de material plástico.

La primera noticia de este juego fue en los años 50 en Estados Unidos, donde lo denominaron “Floorhockey” y se jugaba con pastilla en lugar de la bola actual.

En la década del 70 sufre un fuerte impulso en los países nórdicos europeos y es en Suecia donde da sus primeros pasos para convertirse en un deporte organizado. Los Suecos constituyeron la primera Federación Nacional de Floorball (1981) y propusieron el primer reglamento oficial en 1983, señalando que unas vallas especiales (rink) debían bordear el campo de juego.

Paulatinamente, se difunde por países de Europa como Finlandia y Suiza, quienes participan junto a Suecia en la fundación de la Federación Internacional de Floorball (IFF) en 1986. En líneas generales el floorball lo juegan dos equipos de seis jugadores, compuesto por cinco jugadores de campo con sticks (palo) y un arquero sin él. El objetivo del deporte es sumar la mayor cantidad de goles introduciendo la bola golpeándola con el stick en el arco contrario, al concluir los 3 tiempos de 20 minutos que dura un partido.

La cancha es rectangular de 40 x 20 mts, con dos arcos pequeños a cinco metros de las líneas finales y equidistantes de las líneas laterales. La rodea una pared de 50 cm de altura, llamada “rink” que es parte de la cancha y puede ser utilizada para jugar realizando autopases o pases con toque en la pared.

Sobre su enseñanza

La IFF presenta una propuesta de enseñanza del floorball que consideramos valiosa para compartir en este espacio, pero con algunas adecuaciones que consideramos pertinente realizar, según una reflexión conjunta llevada a cabo sobre esta concepción.

El proceso señala la enseñanza del deporte como juego y aborda un conjunto de momentos o aspectos destinados a combinar el conocimiento táctico con el entrenamiento de las habilidades individuales.

Aspectos a trabajar:

El juego y comprensión del juego: pone a disposición del enseñante la modificación de las reglas del deporte con propósito de generar variables tácticas o definir habilidades a utilizar. Por ejemplo: modificar los espacios de juego y el número de jugadores.

Conocimiento táctico y toma de decisiones: supone generar las condiciones motrices que permitan a los jugadores pensar en soluciones desde sus individuales puntos de vista. Aprendiendo como solucionarlos con antelación, el jugador tendrá un mejor punto de partida para superar con éxito una situación de este tipo en un encuentro.

Los jugadores deberán tender a pensar “qué hacer” y “cómo hacerlo”

La naturaleza del juego consiste en un entorno muy dinámico que requiere un proceso de toma de decisiones, basado en la percepción selectiva y la observación sutil en la inmediatez. Un factor crítico es determinar la mejor manera de resolver la situación, decisión que se verá afectada por el espacio, el tiempo, la táctica del juego y la propia habilidad del jugador. Esto es determinante para la ejecución de las destrezas.

La enseñanza del deporte como juego jerarquiza la táctica acercando a los jugadores a la comprensión del juego mediante la toma de decisiones que requieran la necesidad del desarrollo efectivo de la técnica.

La intención es comenzar por proponer situaciones sencillas como por ejemplo: 3 vs 3 en un campo reducido con la consigna de mantener la posesión de la bola o dar 10 pases continuos entre los jugadores de un mismo equipo. Luego guiar al grupo a resolver la tarea a través de preguntas: ¿qué hacer para ayudar a tu equipo a mantener la posesión de la bola?. Los jugadores se darán cuenta de que pasar rápido y moverse son las claves del floorball. A continuación plantear por ejemplo: ¿cómo podemos hacerlo? y probablemente surjan algunas tareas analíticas sobre las técnicas de pase y de protección de la bola. De este modo lograremos conectar las prácticas técnicas con el entorno del juego desde el principio y los jugadores entrenarán técnicas sabiendo cómo es su uso efectivo en el juego.

Más adelante proponer situaciones que permitan trabajar los elementos tácticos más sencillos, también a través de interrogantes: ¿cómo crear espacios para tu equipo cuando atacamos, sólo cambiando tu posición en el campo?. Luego considerar incluir situaciones más difíciles como el “efecto del tiempo” y evaluar con el grupo ¿cómo afecta este factor a la toma de decisiones? y ¿qué acciones podemos simplificar para superar éstas dificultades?.

Se trata fundamentalmente de guiar a los alumnos hacia a la comprensión del juego y la autonomía en el análisis y la reflexión de las problemas motores que plantea.

DEPORTES DE CANCHA DIVIDIDA**PETECA/INDÍACA**

Se trata de deportes que tienen un origen común: los juegos con volantes de las comunidades de pueblos originarios del sur de América.

La Peteca como deporte tiene su origen en el Estado de Minas Gerais (Brasil), contempla la práctica 1 vs 1 y 2 vs 2. Se caracteriza por la volea directa del implemento volante sobre una red de modo que no caiga en su campo e intentando que caiga en el del adversario o se le dificulte su devolución. Gana quien logra vencer dos sets.

Resulta de gran valor poder iniciar la práctica desde la construcción misma del volante. Una vez que cada alumno tiene su propia peteca o comparten una cada dos, es interesante ver qué posibilidades de manejo sugiere el propio elemento. Luego para darle un marco más cercano al deporte contextualizamos la práctica dividiendo el campo con una red de modo de introducir a los estudiantes en las acciones tácticas comunes a los deportes de cancha dividida: caer en el campo contrario e impedirlo en el propio. En cuanto al manejo del volante sugerimos propiciar el golpe con una mano (sólo una por vez); pudiendo hacerlo con derecha o izquierda según lo demande la jugada.

En este deporte sólo marca punto quien tiene el saque y quien posee el servicio cuenta con 24 segundos para marcar. Si esto no sucede se da por finalizado el punto y pierde el saque. Esta regla puede resultar interesante para provocar una intencionalidad en el ataque, aunque no es recomendable mencionarla desde el comienzo. Puede si ser conveniente incluirla cuando el juego se estabiliza en cuanto a volumen de juego pero el pasaje del volante sobre la red no tiene un claro destino, no busca complicar sino sólo enviar el móvil al campo contrario.

Los sets son a 16 minutos cronometrados de peteca en juego o a 12 puntos, lo que primero ocurra. Siendo necesario sólo 1 punto de diferencia para ganar el set. De ser necesario un 3er set se juega Tie-Break a 12 puntos.

El tiempo como factor que afecta la definición del set y/o del punto puede representar un recurso más a utilizar como parte del proceso enseñanza-aprendizaje.

INDÍACA: Es de origen alemán y su creador se inspiró en la Peteca. El implemento oficial que utiliza es muy similar aunque no es igual. En el caso de nuestras prácticas podemos utilizar el mismo volante.

Jugar Indíaca implica practicar un deporte con un volante donde nos podemos valer del pase (hasta 3) tanto para defender el campo como para armar el ataque. El juego reducido desde 2 vs 2 favorece la participación y la posibilidad de disponer de abundantes situaciones a resolver. Ya el deporte formal se juega 5 vs 5 y existe la modalidad masculina, femenina y mixta. Los partidos se dividen en sets a 25 puntos a diferencia de 2.

En líneas generales el reglamento es similar al de voleibol, sólo cambia el móvil. Y tal como ocurre con la Peteca, se lo volea con una mano, aunque si se permite en este deporte el bloqueo, pudiendo realizarlo con 2 manos y no cuenta como toque.

Jugar Peteca y/o Indíaca, por la simpleza del manejo del implemento representa un recurso útil para construir la táctica de los deportes de cancha dividida y desarrollar cuestiones motrices que la dificultad de manejo del elemento pelota en ocasiones plantea. Estas prácticas, valiosas por si mismas, son además una herramienta que facilita el aprendizaje de contenidos que volveremos a poner en juego al abordar otros deportes de lógica similar.

Bibliografía:

- Floorball. Start up kit. 2007. International Floorball Federation
- Iniciación al Unihockey. 2008. Asociación Argentina de Unihockey Floorball. CABA.
- International Tenniquoits Rules 2010. World Tenniquoits Federation (WTF).
- Official Indiacca Rules (ONR), 2008. International Indiacca Association (IIA). Luxemboug.
- Reglas del Ultimate Versión Oficial en Español. 2009. Federación Mundial de Disco Volador - FMDV (World Flying Disc Federation - WFDF).
- Regras oficias. 2011. Confederação Brasileira de Peteca, Belo Horizonte.
- The Rules of Korfbal. 2011. International Korfbal Federation.