

Juegos de Invasión

Autor: Marín Gómez, Guillermo (Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Diplomado en Magisterio de Educación Física).

Público: Maestros de Educación Física. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

Título: Juegos de Invasión.

Resumen

El presente artículo trata lo referente a los juegos de invasión, Así como la importancia de su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los centros escolares. Además, se exponen aspectos que tienen que ver con el juego y su efecto en el desarrollo integral de los niños y niñas de la etapa de Educación Primaria. Por otro lado, presentaremos una sesión a modo de ejemplo de lo que sería una clase de juegos de invasión en un aula de sexto curso de Educación Primaria.

Palabras clave: Juegos de invasión, juegos cooperativos, recreación, desarrollo integral y escuela.

Title: Invasion Games.

Abstract

This article is regarding invasion games . And the importance of their use in the teaching - learning schools. In addition , aspects that have to do with the game and its effect on the overall development of children in the primary education stage are exposed. On the other hand , we will present a session as an example of what would be a kind of invasion games in a classroom of sixth year of primary education.

Keywords: Invasion games , cooperative games , recreation , integral development and school.

Recibido 2015-11-07; Aceptado 2015-11-16; Publicado 2015-12-25; Código PD: 066031

INTRODUCCIÓN

¿Qué son los juegos de invasión? Nos referimos a juegos deportivos de invasión como aquellos que enfrentan a dos equipos (con el mismo número de componentes) cuyo objetivo es invadir el terreno del equipo contrincante. Esto último es concebido entonces como una meta. En la mayoría de juegos, lo que marca la invasión o no de esta meta es un móvil (utilizamos el término *móvil* para referirnos a cualquiera de los objetos de intercambio: balón, disco volador, pelota, bola, pastilla, dardo...).

Los juegos deportivos de invasión pueden ser practicados en canchas, campos, pistas o piscinas. Existen pocas diferencias entre autores a la hora de hablar de deportes o juegos de invasión. Hernández Moreno (1994), considerando el tipo de *comunicación motriz* que pueda existir o no en un deporte o juego, concibe los de cooperación/oposición como los más complejos de su clasificación en cuanto a complejidad estructural. Según Méndez Giménez, los deportes de invasión tienen relación con los deportes de cooperación/oposición descritos por el autor anterior. Ellis (1983) los define como deportes territoriales. Thorpe, Bunker y Almond (1986) presentan dos subcategorías de este tipo de juegos: los juegos de invasión orientados a una diana o meta fija y los juegos de invasión orientados a sobrepasar una línea de fondo para puntuar. En la siguiente tabla encontramos algunos ejemplos.

Enfocados a una diana (portería, canasta...)	
Fútbol o fútbol sala (5x5, 7x7, 11x11...).	Netball.
Baloncesto (5x5, 3x3...).	Rebotón / Tchoukball.
Floorball (sala o patines).	Fútbol gaélico.
Balónmano.	Hurling / Camogie.
Waterpolo.	Aerosport.
Polo.	Spongee Polo o Mazaball.
Hockey (sala, patines, hielo, hierba...).	Lacrosse / Intercrosse.
Balónkorf o Korfball.	Broomball.
Horseball.	

Enfocados a una diana abierta (línea o espacio)	
Fútbol americano. Ultimate (disco volador).	Rugby, bitoque.

¿CÓMO ENSEÑAR ESTE TIPO DE JUEGOS?

Los juegos y deportes de invasión, equipo o de conjunto tienen muchos aspectos en común, por lo que el conocer o dominar uno de estos (su enseñanza o su práctica) habilita al mismo tiempo para hacer lo propio con los fundamentos de los otros. Para una buena enseñanza de los juegos de invasión debemos recordar que mediante la adecuada variación de los aspectos estructurales del juego incidiremos en el aprendizaje de los aspectos funcionales, ubicando al jugador en un contexto de situaciones problemáticas. Así pues, manteniendo intacta la esencia de los juegos deportivos de invasión sugerimos el siguiente análisis de las variables que componen este grupo de juegos deportivos para el diseño de recursos lúdicos:

- En cuanto al móvil, podemos variar su tamaño, su peso, su forma, número de móviles, color, sonoridad y dureza.
- Por otra parte, respecto a las metas podremos modificar las dimensiones de las mismas (tamaño y altura), su ubicación en el terreno de juego, el número de metas, su forma, la movilidad (fija o móvil).
- Por lo que respecta al espacio, se puede variar, por ejemplo, la dimensión del campo, la forma y las adaptaciones reglamentarias relacionadas con el espacio como por ejemplo crear áreas desde donde no se puede tirar a puerta, obligar a los jugadores a mantener una distancia determinada a un punto del campo...
- En cuanto a los jugadores (compañeros, adversarios) podemos variar el número de jugadores por equipo (también provocando desigualdades numéricas), las funciones de los jugadores (exclusivamente ofensivas, defensivas, neutras, semi-oposición, alternar defensa y ataque...), la distribución por sexo de los jugadores (equipos mixtos o segregados).
- En cuanto al tiempo, las variaciones van dirigidas a avivar el ritmo de juego y de facilitar la adaptación a las exigencias físicas, técnicas y tácticas. Limitar el tiempo de acción, determinar pasividad, variar el periodo de descansos... son algunas de las posibles modificaciones en este punto.

LA BÚSQUEDA DE SOLUCIONES

Durante la práctica, se recomienda hacer reflexionar a los alumnos o jugadores acerca de cuestiones sobre los juegos deportivos de invasión. Debemos fomentar que los alumnos expresen sus interrogantes y dudas acerca de los aspectos del juego o deporte. Así, estaremos reforzando el aprendizaje teórico y práctico del propio juego.

En relación a los juegos de invasión en el ámbito educativo, queremos decir, en primer lugar que el objetivo prioritario es la diversión, acompañada del aprendizaje de pensamiento táctico.

La Educación Física pretende enseñar mediante estos juegos, que los alumnos no piensen como individuos, sino como un equipo.

CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA EDUCATIVA

La Educación Primaria, etapa para la cual va dirigida nuestra sesión, comprende las edades de entre 6 y 12 años.

Se trata de la primera fase de maduración y desarrollo del niño. Se entiende como fase de adquisición de las capacidades y destrezas coordinativas características y generales del desarrollo, por lo que es importante trabajarlas, lo haremos a través de nuestra área, la Educación Física.

La actividad física se debe utilizar como un contenido de vital importancia en la formación motriz del alumnado, a la vez que se convierte en el hábito extraescolar preferido por los escolares.

A pesar de que existen numerosos desequilibrios, la mayor autoconfianza y los deseos de superación son posiblemente los factores psicosociales que llevan a los alumnos de estas edades a realizar mayores esfuerzos y rendimientos en el

campo de la condición física. En este caso, tratamos de educar, por lo que no hemos de basarnos y buscar el rendimiento, sino la mejora de las cualidades en general, atendiendo a otros numerosos factores como el compañerismo, la capacidad para resolver problemas, la cooperación y a las características del grupo de alumnos.

Debemos trabajar los juegos de invasión adaptando los deportes al ámbito educativo, mediante juegos y variantes de éstos, por lo que se deberán respetar las características psico-evolutivas de los alumnos, y cumplir una serie de principios como la no discriminación ni selección, adaptación de diferentes elementos como las reglas o los materiales, ser saludable para todos los participantes, o tener una menor competitividad.

SESIÓN DE JUEGOS DE INVASIÓN PARA ALUMNOS DE SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Una vez realizada una pequeña introducción sobre los contenidos relativos al juego y a su importancia en el ámbito escolar, así como a los juegos de invasión, me gustaría exponer a modo de ejemplo una sesión que sería interesante desarrollar dentro de una unidad didáctica en el área de Educación Física para alumnos de sexto de primaria.

CONCEPTOS QUE DEBE SABER EL ALUMNADO

- Conocer que son los deportes de invasión.
- Entender qué es la cooperación.
- Aprender que es la oposición.
- Conocer distintas modalidades deportivas y juegos nuevos, respecto a los tradicionales.
- Aprender distintas habilidades motrices utilizadas en deportes de invasión (bote, tiro, golpeo de balón, etc.).
- Conocer los distintos tipos de velocidades.
- Conocer la coordinación óculo-manual.

PROCEDIMIENTOS A DESARROLLAR

- Practicar distintas habilidades motrices: bote, pase, recepción,...
- Trabajar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica.
- Practicar los distintos tipos de velocidad.
- Trabajar la cooperación y el trabajo en equipo.
- Trabajar la oposición.
- Manipular distintos objetos, no utilizados habitualmente en los juegos de invasión comunes.

ACTITUDES QUE SE PRETENDEN CONSEGUIR

- Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo.
- Mejorar la relación socio-afectiva.
- Fortalecer los valores de amistad, juego limpio y aceptación de las capacidades individuales y del compañero.
- Respetar a las instalaciones, material y compañeros.
- Participar en clase y la práctica del trabajo en equipo.
- Fomentar la diversión mediante el juego.

RECURSOS ESPACIALES

Para llevar a cabo todas las tareas de la nuestra sesión necesitaríamos disponer de un pabellón cerrado, sino en su totalidad en su gran mayoría de la pista central, o al aire libre disponer de una pista polideportiva o similar. En el caso de que no pudiese ser así adaptaríamos las sesiones al espacio disponible en ese momento.

RECURSOS MATERIALES

Debemos tener una serie de materiales para llevar a cabo la sesión. Los materiales a preparar serían: 4 balones de goma, 16 globos, 6 patines, 6 trajes, 10 conos, 6 aros, 16 sticks de hockey y entre 2 o 4 discos voladores.

ORGANIZATIVA DE LA CLASE PRÁCTICA

En la sesión vamos a trabajar distintos tipos de juegos de invasión. Durante la sesión se van a realizar juegos y actividades con las que se pretenderá que los alumnos se diviertan a través del trabajo de la oposición, cooperación, distintas velocidades, coordinación, etc. La sesión está organizada con 7 juegos, relacionados con los objetivos anteriormente explicados y estructurada de manera progresiva en cuanto a la dificultad y con una duración prevista de 50 minutos, pero realmente los juegos son orientativos, no tenemos que realizarlos todos, comprobaremos el grado de interés del alumnado y su motivación y decidiremos si realizar más o menos juegos en la sesión, así podrán disfrutar más y recrearse con cada una de las actividades propuestas. Los juegos a los que no de tiempo jugar, serán utilizados en posteriores sesiones de la unidad didáctica.

JUEGO Nº1: “Tirachimball”, utilizando asignación de tareas y resolución de problemas como técnica de enseñanza y organización por equipos. Este juego nos servirá como calentamiento y para que los alumnos se familiaricen con elementos fundamentales de la oposición/cooperación y pongan en marcha el organismo para afrontar la sesión. Iremos incluyendo variables como reducción de espacio y reducción del número de personas por equipo.

JUEGO Nº2: “Balón numerado”, seguiremos utilizando la asignación de tareas, resolución de problemas y organización en equipos, donde se seguirá trabajando la oposición/cooperación, la coordinación y la precisión. Además individualmente el alumno trabajará la coordinación óculo-manual debido a la rapidez de acciones. La intensidad de este ejercicio es levemente más intensa que el anterior.

JUEGO Nº3: Denominado “Pégol” en el que utilizaremos también la asignación de tareas, resolución de problemas y se organizarán en equipos. En cuanto a la intensidad, seguimos con una progresión creciente ya que aquí experimentan la velocidad de desplazamiento y la velocidad de reacción.

JUEGO Nº4: El juego “Hockey en patín” se organizará en equipos y asignación de tareas, trabajando la velocidad de reacción, la velocidad mental y la gestual debido a que tienen que estar muy atentos y realizar con rapidez el gesto de dar a la pelota con es stick, a la vez de mantener el equilibrio sobre el patín. Disminuiremos un poco la intensidad en este juego al estar sentados con el fin de realizar un descanso entre dos juegos intensos anteriormente realizados.

JUEGO Nº5: Denominado “pasar el tesoro”, seguiremos con la organización en equipos y con la técnica de enseñanza de asignación de tareas.

JUEGO Nº6: El juego de “tiburones y marineros” estará organizado en grupos y con la técnica de enseñanza de asignación de tareas y la resolución de problemas.

JUEGO N°7: El “Roba huevos” organización en equipos y con la técnica de enseñanza de asignación de tareas y resolución de problemas.

En definitiva, en cuanto a la intensidad, será progresiva a lo largo de la sesión, exceptuando algunas ocasiones en las que se baja un poco la intensidad en función del cansancio debido al esfuerzo por juegos anteriores. En cuanto a la duración y organización de los juegos es muy variada (parejas, masiva, grupos) y se ha escogido en función del juego seleccionado.

MEDIDAS DE SEGURIDAD

Se incidirá mucho en que se cumplan las medidas de seguridad necesarias para que los juegos no comporten ningún riesgo para la integridad física de los alumnos. Se les indicará que se desprendan de relojes, anillos, pendientes, cadenas y de cualquier objeto que pueda ser peligroso.

DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES DE LA SESIÓN

Nombre: “Tirachimball”.
Material: Globos y aros.
Organización: Equipos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Se forman equipos de 4 personas y cada uno tendrá su campo. El juego consiste en utilizar el globo como un tirachinas, siendo lanzado y realizando pases entre los jugadores del equipo. El globo debe ser lanzado para sobrepasar la línea que delimita el campo contrario.
Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - Los lanzamientos se realizan como deseen. - El que lanza no puede dar pasos, sólo pivotar.
Variantes <ul style="list-style-type: none"> - En vez de un globo se utilizarán frisbees para lanzar. - Formación de equipos de 3 personas. - Colocamos aros para que los globos sean introducidos en ellos. - Poner más globos en juego.
Observaciones: No deben llevar relojes, cadenas, anillos o cualquier otro objeto que presente riesgo.

Nombre: “Balón numerado”.
Material: Pelotas de goma y 2 patines con plataforma.
Organización: Equipos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Se divide a los alumnos en dos equipos, cada uno en un campo. Es un juego similar al pañuelo, los alumnos se numeraran y el profesor o un compañero dirá un número. Los alumnos nombrados saldrán a por el balón y quien se apodere del balón tiene que intentar meter una canasta en el campo del equipo contrario con ayuda de sus compañeros.
Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - No se puede golpear, agarrar o empujar al adversario. - Si se pierde el balón, se termina el avance. - No se utiliza conteo de puntos, canastas, ni nada parecido.
Variantes: <ul style="list-style-type: none"> - Todos tienen que tocar el balón antes de lanzar. - El equipo que roba el balón puede contraatacar y el compañero que le corresponde el número encestar. - Saldrán con un patín.
Observaciones: El profesor debe estar atento a que no se hagan trampas.

Nombre: “Pégol”.
Material: Balones de goma, conos y aros.
Organización: Equipos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Se forman 2 equipos y cada uno tendrá su campo. El juego consiste en avanzar hasta la meta contraria golpeando el balón con las manos, teniendo que introducir la pelota en la portería contraria.
Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - La pelota no se puede coger solo golpear. - Solo se puede hacer un golpeo consecutivo por jugador. - El balón no puede ser golpeado con los pies.
Variantes: Se colocarán aros y más balones.
Observaciones: Se utilizará una línea del campo para delimitarlo

Nombre: "Hockey en patín".
Material: Patines de plataforma, stick y pelotas.
Organización: Equipos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Haremos cuatro equipos, mientras que dos se enfrentan en un lado de la pista jugando al hockey con patines de plataforma pero sentados en ellos, los otros se enfrentarán en un partido de hockey normal sin patines, más tarde se cambiarán los roles.
Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - No se permite agarrar ni empujar al compañero - No pueden salir del patín
Variantes: <ul style="list-style-type: none"> - En vez de un stick, tendrán que golpear la pelota con las manos, sin retenerla - Juntamos todos los equipos y han de ir mitad con patines y mitad con trajes (mezclados)
Observaciones: Habrá que delimitar el espacio utilizando conos o líneas.

Nombre: "Pasar el tesoro".
Material: Objetos variados.
Organización: Equipos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista. A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los alumnos del grupo (sin que el otro equipo sepa quién lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el alumno que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto. Un equipo realiza la labor de invadir y el otro de defender su territorio.
Reglas: No se permiten actuaciones que puedan hacer daño.
Variantes: <ul style="list-style-type: none"> - Que dos personas lleven objetos. - El alumno del objeto tendrá que llevar un traje especial. - Tendrán que transportar al alumno que lleve el objeto.
Observaciones: Hay que advertir sobre las normas de seguridad.

Nombre: "Tiburones y marineros".
Material: Ninguno.
Organización: Equipos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Dividir la clase en dos equipos con igual número de participantes, un equipo representará a los marineros y otro a los tiburones, para dificultar un poco su labor. Se indicará una zona de la sala que será el barco, donde se colocarán los marineros. Alrededor del barco se colocarán los tiburones. Los tiburones tratarán de sacar a los marineros del barco, a la vez que los marineros tratarán de pescar a los tiburones. Los compañeros tendrán que colaborar para evitar que cojan a sus compañeros.
Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - No se puede golpear a los compañeros
Variantes: <ul style="list-style-type: none"> - Todos deberán estar en el suelo desplazándose. - Se reducirá el espacio.
Observaciones: Ninguna.

Nombre: "Roba-huevos"
Material: 24 pelotas de aluminio u otro material y conos.
Organización: Grupos.
Bloque de contenidos: Juegos y deportes.
Contenido: Juegos de invasión.
Desarrollo: Los alumnos se dividen en 2 equipos, cada equipo tiene un campo donde están sus "huevos" que serán pelotas de papel de aluminio, y tienen que intentar coger los "huevos" del equipo contrario sin que los integrantes del otro equipo cojan los suyos. Si son pillados antes de llegar a su campo con la pelota del equipo contrario tendrán que devolverlo.
Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - No se permite agarrar ni empujar al compañero, con tocar es suficiente.
Variantes: <ul style="list-style-type: none"> - Los que protegen los huevos deben estar en posición cuadrúpeda. - Los que vayan a robar, llevarán trajes especiales
Observaciones: Habrá que delimitar el espacio utilizando conos o líneas.

Bibliografía

- SANTOS HERNÁNDEZ P., S.I. (1876): “Juegos de los niños en las escuelas y colegios”. Madrid, Editorial Saturnino Calleja. Colección Carmen Bravo Villasante.
- JUAN JOSÉ JURADO, VICTORIANO YAGÜE SANZ Y MANUEL LÓPEZ DE LA NIETA (2004): “66 juegos populares para educar”. Editorial CCS. ISBN: 978-84-8316-807-3.
- HUGO Y ERIKA DOBLER (1987): “Manual de juegos menores”, Stadium S.R.L., ISBN 9505310196, pg. 15.
- DEVÍS, J. y PEIRÓ C. (1992): Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. Editorial INDE. Barcelona.
- MORENO MURCIA, JUAN ANTONIO y otros (2002): Aprendizaje a través del juego. Editorial Aljibe. Málaga.
- VICENTE NAVARRO ADELANTADO (2002): El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Editorial INDE. Barcelona.