

Invencción de juegos deportivos de forma cooperativa y con material autoconstruido

Invention of sports games in a cooperative method and with self-constructed material

Invenção de jogos esportivos de forma cooperativa e com material de construção própria

Antonio Méndez-Giménez¹

✉ mendezantonio@uniovi.es

¹ Universidad de Oviedo, España.

Resumen

El objetivo de este taller es experimentar con la invención de juegos en conexión con otros modelos pedagógicos como el aprendizaje cooperativo, la autoconstrucción de material y la enseñanza comprensiva de los juegos deportivos (Méndez-Giménez, 2004; 2010). Esta hibridación se basa en la estructura de equipos de aprendizaje y roles rotativos, en los que los estudiantes dialogan y toman decisiones conjuntamente con sus compañeros para crear y diseñar actividades lúdicas jugables. La conexión con el modelo comprensivo pretende el desarrollo del 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 materiales 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 los recursos construidos. Para ello, se transitará por las tres primeras fases de la unidad de invención de juegos

deportivos: (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, y (6) campeonato intraclase o interclase de los juegos seleccionados. Se organizarán grupos reducidos y mixtos entre los participantes, y se asignarán roles. En primer lugar, cada grupo construirá el material que va a emplear en el diseño del juego (el Atomium). Después, se determinará el tipo de juego que debe crear cada grupo. A continuación, los participantes trabajarán en el diseño de un juego novedoso e inclusivo. Por último, se intercambiarán los juegos inventados entre equipos, para perfeccionar cada creación y recibir y dar realimentación. Esta hibridación puede tener un impacto significativo en la didáctica de la Educación Física y en la iniciación deportiva al combinar los modelos pedagógicos. Se destaca su aplicabilidad en las diferentes etapas educativas, desde la educación primaria hasta la formación del profesorado.

Palabras clave: aprendizaje cooperativo, didáctica, hibridación, innovación, juegos deportivos, modelos pedagógicos.

Abstract

The goal of this workshop is to experiment with the invention of games along with other pedagogical models such as cooperative learning, self-construction of materials, and comprehensive teaching of sports games (Méndez-Giménez, 2004; 2010). This hybridization is based on the structure of learning teams and rotating roles in which students interact and make decisions with their peers to create and design playable game activities. The connection with the integral model is aimed at developing knowledge about the nature of sports games and the transfer of common tactical principles between modalities of the same tactical category. The design framework is Almond's (1996) taxonomy of sports games, extended by Méndez-Giménez (2009). The self-construction of materials enriches the creative process, brings variability and novelty to this hybridization, and reinforces collaboration both in the construction of artifacts or tools and in the evaluation of these constructed resources. To do this, we will go through the first three phases of the sports game invention unit: (1) introduction, (2) game design, (3)

testing your own and others' games, (4) refining the final game, (5) establishing the game, and (6) intraclass or interclass championship of the selected games. Small mixed groups are formed among the participants and roles are assigned. First, each group will construct the material that will be used in the game design (the Atomium). Next, the type of game each group will create will be determined. Participants will then work on designing a novel and inclusive game. Finally, created games will be shared between the teams in order to perfect each creation and to receive and give feedback. This hybridization can have a significant impact on the didactics of Physical Education and sport initiation by combining pedagogical models. Its applicability in the different levels of education, from primary to teacher training, is highlighted.

Keywords: cooperative learning, didactics, hybridization, innovation, sports games, pedagogical models.

Resumo

O objetivo desse workshop é experimentar a criação de jogos em conexão com outros modelos pedagógicos, como aprendizagem cooperativa, autoconstrução de material e ensino abrangente de jogos esportivos (Méndez-Giménez, 2004; 2010). Essa hibridização baseia-se na estrutura de equipes de aprendizagem e funções rotativas, nas quais os alunos dialogam e tomam decisões junto com seus colegas para criar e projetar atividades lúdicas. A conexão com o modelo integral visa desenvolver o conhecimento sobre a natureza dos jogos esportivos e a transferência de princípios táticos comuns entre as disciplinas da mesma categoria tática. A estrutura de criação é a taxonomia de jogos esportivos proposta por Almond (1996) e ampliada por Méndez-Giménez (2009). A autoconstrução de materiais enriquece o processo criativo, traz variabilidade e novidade à hibridização e reforça a cooperação tanto na construção de artefatos ou implementos quanto na avaliação desses recursos construídos. Para isso, serão seguidas as três primeiras fases da unidade de invenção de jogos esportivos: (1) introdução, (2) design do jogo, (3) teste do próprio jogo e de outros jogos, (4) refinamento do jogo final, (5) estabelecimento do jogo e (6) campeonato intraclasse ou interclasse dos jogos

seleccionados. Grupos pequeños e mixtos serão organizados entre os participantes, e as funções serão atribuídas. Primeiro, cada grupo construirá o material a ser utilizado no design do jogo (o Atomium). Em seguida, será definido o tipo de jogo que cada grupo criará. Depois, os participantes trabalharão no desenvolvimento de um novo jogo inclusivo. Por fim, os jogos inventados serão trocados entre as equipes para aprimorar cada criação e para receber e fornecer feedback. Essa hibridização pode impactar significativamente o ensino da Educação Física e a iniciação esportiva por meio da combinação de modelos pedagógicos. Ela destaca sua aplicabilidade em diferentes etapas educacionais, desde a educação infantil até a formação de professores.

Palavras-chave: aprendizagem cooperativa, didática, hibridização, inovação, jogos esportivos, modelos pedagógicos.

Referencias

1. Almond, L. (1986). Games Making. En R. Thorpe, D. Bunker, y L. Almond (Eds.), *Rethinking Games Teaching* (pp. 67-70). University of Technology.
2. Hastie, P. (2010). *Student-Designed Games. Strategies for Promoting Creativity, Cooperation, and Skill Development*. Human Kinetics.
3. Méndez-Giménez, A. (2004). Inventamos un juego divertido de forma cooperativa. En V. M. López Pastor, C. Velázquez Callado, y R. Monjas Aguado (Coords.), *Educación en valores y actividades física cooperativas. Actas del IV Congreso Estatal y II Iberoamericano de actividades físicas cooperativas* (pp. 1-14). La Peonza Publicaciones.
https://www.researchgate.net/publication/236340587_Inventamos_un_juego_deportivo_de_forma_cooperativa
4. Méndez-Giménez, A. (2009). (coord.). *Modelos actuales de iniciación deportiva escolar. Unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Wanceulen.
5. Méndez-Giménez, A. (2010). Inventamos un juego de forma cooperativa. Integrando cooperación y creatividad en la iniciación deportiva con materiales autoconstruidos. En C. Velázquez Callado (Coord.), *El aprendizaje cooperativo*

- en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas* (pp. 119-147). INDE. <https://www.researchgate.net/publication/236444202> Inventamos un juego de forma cooperativa Integrando cooperacion y creatividad en la iniciacion deportiva con materiales autoconstruidos
6. 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. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/23712>
 7. Méndez-Giménez, A. (2021). Autoconstrucción de materiales. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá, y J. Fernández-Río (Coord.), *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo por qué y para qué* (pp. 273-299). Universidad de León. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/13251>
 8. Méndez-Giménez, A. (2024a). La invención de juegos de manera cooperativa con material autoconstruido. *Tándem, Didáctica de la Educación Física*, (83), 7-13. <https://www.grao.com/contenido/la-invencion-de-juegos-de-manera-cooperativa-con-material-autoconstruido/>
 9. Méndez-Giménez, A. (2024b). *Autoconstrucción de material en Educación Física: conectando teoría, investigación y práctica*. INDE.
 10. Méndez-Giménez, A. Hortigüela-Alcalá, D, Gutiérrez-García, C., y Álvarez-Sánchez, J. L. (2023). Taller sobre la invención de juegos deportivos de forma cooperativa y con material autoconstruido. En A. Pérez- Pueyo, R. A. Barba-Martín, D. Hortigüela-Alcalá, y C. Gutiérrez-García (Coords.), *XII Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 77-78). Universidad de León. <http://hdl.handle.net/10612/16798>
 11. Rovegno, I., y Bandhauer, D. (1994). Child-Designed Games: Experience Changes Teachers' Conceptions. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 65(6), 60-63. <https://doi.org/10.1080/07303084.1994.10606944>