

JUEGOS de PALA y RAQUETA en la ESCUELA PRIMARIA

Lucía Jiménez Almendros

Universidad de Alcalá

Premio Mujer y Deporte 2009 del CSD

PALABRAS CLAVE

Juego – pala - raqueta – educación – aprendizaje – competición - primaria

RESUMEN

El siguiente artículo presenta una serie de ideas y argumentos sobre los aspectos positivos de la introducción de los juegos de pala y raqueta en la escuela, concretamente en la educación primaria. Inicialmente se realiza una aproximación histórica al juego de pala, "jeu de paume". A continuación se exponen una serie de argumentos que evidencian los beneficios de su incorporación como contenido educativo; posteriormente se presenta la competición como medio de aprendizaje; a continuación se plantean las orientaciones metodológicas y finalmente se concluye con un conjunto de fichas que sirven de ejemplo para su aplicación.

BAT AND RACKET GAMES IN PRIMARY SCHOOL

ABSTRACT

The following article introduces a series of ideas and arguments about the positive aspects of bat and racket games in schools, specifically in Primary Education. The first section presents an historical overview of the racket game "jeu de paume". Then a series of arguments are offered to demonstrate the benefits of its inclusion in the educational content. Thirdly, competition itself is presented as a learning opportunity. The next part analyses the methodological focus and, finally, a set of cards is presented to demonstrate how it can be introduced.

KEY WORDS

Game – bat - racket - education - learning – competición - primary

1. INTRODUCCIÓN:

Los juegos de pala y raqueta han formado parte a lo largo de la historia en numerosas culturas en todo el mundo. En Europa, estos juegos se asentaron fundamentalmente en Francia, Países Bajos, Inglaterra, Italia y la Península Ibérica.

La modalidad más extendida y característica fue el "jeu de paume" o "juego de la palma", juego de pelota con la palma de la mano. El nombre se mantuvo durante mucho tiempo, aunque en su evolución posterior se practicó con diversos instrumentos. Este juego desarrolló una reglamentación más depurada en toda la Edad Media.

En España existen dos hipótesis con respecto a su origen. Una surge sobre el siglo IX en los territorios árabes, particularmente en Córdoba. Se practicaba al aire libre, en calles, plazas, fosos secos de las murallas hasta la creación del frontón; otros sitúan su origen

entre los pastores vasco-navarros que se entretenían en las explanadas de alta montaña cubierta de hierba.

Los siglos XII y XIII supondrán la época de máximo esplendor de este juego; entonces se jugaba en las paredes exteriores de los conventos. Según Diem, era practicado por los alumnos y profesores de las escuelas catedralicias ubicadas en los conventos, monasterios y catedrales. Llegaron a existir, en 1596, 250 salas en París, una cifra superior al número de iglesias (ver figura nº 1).

Durante el siglo XVII comienza su decadencia. A lo largo del siglo XIX se consuma la casi total desaparición del *Jeu de paume* en Europa, quedando relegado a algunas zonas del noroeste de Francia, Bélgica, Norte de Italia, junto con otras variedades de juegos de pelota como el "tamis", el "tamburello", la "baile pelota", el "fives"(Irlanda), el "squosh", el "paddle-ball", el "hondall", el "rocquet-bom", el "lawntennis", todos ellos juegos de pelota derivados del *Jeu de paume*.

2. JUSTIFICACIÓN DE INCORPORACIÓN DE LOS JUEGOS DE PALA Y RAQUETA EN LA ESCUELA:

El presente estudio se centra en la Educación Primaria. Para ello y tomando como referencia el currículum oficial, resulta sencilla la vinculación de este juego con los seis bloques en que se divide la Educación física en la educación primaria: Bloque I: El Cuerpo: imagen y percepción; Bloque II: Habilidades motrices; Bloque III: Actividades artístico-expresivas; Bloque IV: Actividad física y salud; Bloque V: Juegos y actividades deportivas.



Figura nº 1: *Jeu de Paume*

El desarrollo de las capacidades vinculadas a la motricidad se aborda prioritariamente en los tres primeros bloques, los bloques tercero y quinto se relacionan más directamente con la adquisición de formas culturales de la motricidad, mientras que la educación para la salud y la educación en valores tienen gran afinidad con los bloques cuarto y quinto, respectivamente. (MEC, 2007)

De acuerdo con esta estructuración de contenidos, los deportes de pala y raqueta contribuyen al desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, favorecen el conocimiento y control del propio cuerpo así como el dominio y control motor; contribuyen a la educación en valores y la educación para la salud; y es contenido en sí mismo por su valor cultural.

Además, es un contenido que posibilita trabajar aspectos relacionados con los temas transversales como:

- *Educación para la paz*, haciendo hincapié en el respeto de las normas, respeto hacia el igual, fomentando actitudes de cooperación, autonomía, superando inhibiciones y prejuicios, respeto a las diferencias

individuales (sexo, raza, clase social, creencias y otras características individuales y sociales).

- *Educación para la igualdad de oportunidades*, puesto que facilita el acercamiento a su práctica tanto a chicos como a chicas desde una postura equivalente (Sanz, 2004).
- *Educación para la salud*, ya que se proponen actividades que contribuyen a la consecución de estilos de vida saludables así como el fomento del respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física.

3. LA COMPETICIÓN ADECUADA: EL DESAFÍO

Resulta evidente el componente competitivo implícito en muchos juegos, tanto en los tradicionales como en los juegos *modernos*. Es muy frecuente ver en las clases de Educación física cómo aumenta la motivación cuando ésta está presente. Desde este artículo no se pretende defender la competición como única forma de motivación, ni mucho menos, lo que sí se cree conveniente es invertir la concepción negativa que se tiene de la misma por una que la considere como una forma de aprendizaje; digamos que la competición es un medio y no el fin de todo aprendizaje.

Para ello los juegos deben adaptarse a las capacidades físicas, técnicas y emocionales de los niños. *Para que niños y padres vean la competición como una oportunidad positiva, más que como una amenaza o algo con lo que muchas veces no se disfruta, las exigencias a los niños deben ser las apropiadas a su edad, madurez y nivel. De este modo es probable que haya más niños que se beneficien de la competición y disfruten de ella* (Tenant, 2002, 10).

El planteamiento pasa por la presentación de la competición como un desafío con diferentes etapas de mejora:

ETAPA	DESCRIPCIÓN
"Desafío base"	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidad del niño para realizar tareas básicas, medir el rendimiento, anotar los resultados... - Resultado deseado: Que el niño quiera jugar para mejorar; que comprenda que su mejora es resultado de la práctica, que es más responsabilidad suya que del entrenador.

Jiménez Almendros, L.
Juegos de pala y raqueta en la escuela primaria. pp. 24-29

<p>"Desafío avanzado"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños ya están familiarizados con el concepto de desafío o reto. Habilidad del niño para realizar una tarea más avanzada. - Se busca que el niño quiera jugar para conseguir mejores resultados, que comprenda que su mejora es resultado de la práctica.
<p>"Aprendizaje de las reglas"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Similar al anterior con un aprendizaje más avanzado en el que se incorporan aspectos tácticos más específicos. - Se busca la comprensión de las reglas básicas, disfrutar jugando un partido...
<p>"Competición real"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego con explicación completa de la técnica y la táctica. - Se pretende que los alumnos/as disfruten de la competición y que sientan ésta como algo normal y no como una prueba de nivel o examen.

Adaptado de (Tenant, 2002)

4. TÁCTICA vs TÉCNICA: EL GRAN DILEMA

Lo educativo del deporte no es el aprendizaje de sus técnicas o tácticas... (lo) educativo son las condiciones en que pueden realizarse esas prácticas que permitan al deportista comprometer y movilizar sus capacidades de tal manera que esa experiencia organice y configure su propio yo, logre su autoestructuración, Seiru-lo (1995,) en Sanz (2002, 19).

¿Qué enseñar primero? Existen dos modelos metodológicos para la enseñanza de los juegos deportivos que se basan en concepciones diferentes del aprendizaje motor: el modelo centrado en la técnica y el modelo centrado en la táctica.

A pesar de los muchos estudios realizados en una y otra dirección no existe una respuesta clara al respecto, influye en gran parte el tipo de juego a enseñar y las exigencias técnicas que éste requiera para su consecución. Teniendo en cuenta que los juegos que se plantean a continuación están dirigidos a un alumnado de entre 6 y 12 años, se planteará un modelo integrado, tal y como explica Arnold en Devís (1990, 152), *los aspectos contextuales crean unas demandas o exigencias problemáticas de juego que deben solucionarse de la mejor forma posible. (...) Este modelo destaca la importancia de la táctica, el contexto y la dinámica del juego. Ayuda a los alumnos/as a reconocer los problemas, a identificar y generar sus propias soluciones y a elegir las mejores.*

Este autor pone como ejemplo un partido de fútbol entre niños de un colegio en el que todos corren detrás

Jiménez Almendros, L.
Juegos de pala y raqueta en la escuela primaria. pp. 24-29

del balón, este hecho muestra que estos niños no han entendido en qué consiste realmente el juego y cuál sería la aplicación inteligente de la táctica. (...) *Será necesario enseñar los aspectos contextuales y los principios tácticos de los juegos porque son los que configurarán su entendimiento, la implicación activa inteligente y la utilidad del dominio de la habilidad técnica. Además, también proporcionan el ambiente adecuado que incentiva la imaginación y la creatividad para resolver las distintas situaciones de juego.*

Esta situación supone un claro ejemplo sobre lo descontextualizados que resultan en ocasiones los aprendizajes; defendiendo un modelo integrado y partiendo de éste como base para el aprendizaje, se debe matizar que el deporte de raqueta, en este caso el tenis, requiere de una base técnica fundamental para poder practicarlo; por lo tanto será necesario poner más énfasis en este aspecto en algunos momentos del aprendizaje, sobre todo en principiantes.

5. LA PROPUESTA:

La propuesta que se realiza a continuación consiste en un conjunto de juegos aplicables a una unidad didáctica de primaria, todos están abiertos a múltiples variantes las cuales proporcionarán gran número de juegos a realizar:

<p>NOMBRE: Casillas</p>	<p>EDAD: A partir de 6</p>
<p>OBJETIVO Motriz: Adquirir habilidad en los desplazamientos con implementos, trabajo de la agilidad, velocidad y coordinación.</p>	
<p>MATERIAL: Una pala y una pelota por cada jugador.</p>	
<p>ORGANIZACIÓN: Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores, se colocan separados por una línea en medio del campo.</p>	
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la línea media del campo se colocará un jugador de los "Casillas", quienes tendrán que frenar a los jugadores del equipo contrario, que tratarán de atravesar la línea sin ser tocados por el contrario. - Todos los jugadores deberán llevar la pelota en la pala, sin que ésta se les caiga. <ul style="list-style-type: none"> • <u>Puntuación:</u> - Cada vez que un jugador consiga pasar la línea. - Cada vez que un "Casillas" pare al jugador contrario. - Si la bola cayese de la pala se tendría un intento más, si ésta volviese a caer, el jugador perdería el punto 	

VARIANTES:

1. Botando la pelota contra el suelo.
2. Botando la pelota sobre la pala.
3. Botando con mano contraria a la dominante.
4. Se colocan varios jugadores en la línea en lugar de uno solo.

NOMBRE: Muerto

EDAD: A partir de 7-8

OBJETIVO Motriz:

Adquirir habilidad y destreza en el manejo de la pala, trabajo de agilidad, coordinación, lanzamientos y recepciones.

MATERIAL:

Palas y pelotas.

ORGANIZACIÓN:

El profesor se coloca en un lado del campo, el resto de alumnos en el otro, los campos están separados por una red de entre 0,5 y 1m.

DESCRIPCIÓN:

- El profesor lanza una bola a un jugador, el cual está situado en mitad de la pista. Éste golpeará la bola tratando de pasarla al campo contrario:
- si la bola es buena se colocará de nuevo en la fila para golpear en el próximo turno.
- si la bola es mala, estará "muerto" y deberá correr al campo contrario para tratar de coger las bolas que a continuación golpearán sus compañeros. Si coge la bola con bote, habrá recuperado "su vida" y se cambiará por el jugador que haya golpeado; si coge la bola sin que ésta dé ningún bote, entonces habrá salvado a todos los jugadores que en ese momento estén "muertos".
- Ganará el jugador que, estando solo en el campo de los "vivos" golpee tres bolas seguidas dentro del campo sin que ningún jugador las coja.

VARIANTES:

1. Se juega golpeando sólo por el lado derecho.
 2. Se juega golpeando sólo por el lado izquierdo.
 3. Golpeo estático / dinámico.
 4. Alternando número de bolas a golpear, aumentando/disminuyendo medidas...
 5. Bolas con/sin efecto.
- * Las variaciones estarán determinadas por la edad y el nivel global de los alumnos.

NOMBRE: La Súper Carrera

EDAD: A partir de 7-8

OBJETIVO Motriz:

Desarrollar la velocidad y la habilidad con la pala y la pelota.

MATERIAL:

Palas y pelotas.

ORGANIZACIÓN:

Se traza un recorrido con distintos obstáculos, se forman 2,3 ó 4 equipos y el nº1 de cada equipo se coloca en la línea de salida.

DESCRIPCIÓN:

- A la señal, los jugadores comenzarán la súper carrera; llevarán una pelota sobre la pala, evitando que ésta se les caiga.
- Una vez hayan completado el circuito dejarán la bola sobre el compañero nº2, el cual deberá completar de nuevo el circuito; así sucesivamente todos los componentes del equipo.

VARIANTES:

1. Con/sin obstáculos o modificando éstos
2. Botando la pelota (contra el suelo/sobre la pala).
3. Sin equipos, carrera en campo grande de forma individual.
4. Carrera lateral, de espaldas...

NOMBRE: Atrapamoscas

EDAD: A partir de 10

OBJETIVO Motriz:

Adquirir habilidad y destreza en el manejo de la pala, lanzamiento y recepción con implemento, desarrollo de la inteligencia aplicada al juego (desarrollo táctico)

MATERIAL:

Dos palas por jugador y pelotas.

ORGANIZACIÓN:

Se forman varios equipos, jugarán dos equipos por campo.

DESCRIPCIÓN:

- Un jugador pone la pelota en juego, el jugador del otro equipo recepcionará la bola "atrapándola con sus palas", dejará caer la bola (dando un bote) y la golpeará al campo contrario.
- Gana el equipo que llegue a 21 puntos.

VARIANTES:

1. Jugar sin botar la pelota tras atraparla.
2. Jugar con una única pala, parando la bola con un toque y después golpeando.
3. Jugar a sets, modo Copa Davis con otros equipos, un campeonato sin eliminación...

NOMBRE: GOOOL	EDAD: A partir de 7-8
OBJETIVO Motriz: Golpeo y precisión.	
MATERIAL: Pala y pelotas.	
ORGANIZACIÓN: El profesor se coloca en un lado del campo, el resto de alumnos en el otro, los campos están separados por una red de entre 0,5 y 1m.	
DESCRIPCIÓN: - El profesor lanza tres bolas por jugador, éste deberá dirigir el lanzamiento a unas porterías colocadas al otro lado del campo. - Gana quien más goles haya metido al finalizar el cubo de bolas.	
VARIANTES: 1. Variar la puntuación en función de la dificultad del gol: tamaño de porterías, ubicación... 2. Variar la dificultad en el golpeo: estático/dinámico, con/sin efectos... 3. Dirección obligada ("sólo cuentan los goles a la portería del lado derecho", "la portería amarilla suma tres puntos esta ronda").	



NOMBRE: Tenisquash	EDAD: A partir de 10
OBJETIVO Motriz: Adquirir habilidad y destreza en el manejo de la pala, velocidad y agilidad.	
MATERIAL: Una pala por jugador y pelotas.	
ORGANIZACIÓN: Se forman equipos de 3 a 5 jugadores, juegan dos equipos por campo, el campo consistirá en una pared o frontón.	
DESCRIPCIÓN: - Un jugador pone la bola en juego, a continuación un rival la devuelve, pegarán un golpe por jugador de cada equipo. - Juegan a sets de 11 puntos.	
VARIANTES: 1. Cada jugador posee tres vidas, cuando las pierda su	

equipo quedará con un jugador menos, así sucesivamente hasta que un equipo quede sin jugadores. 2. Delimitar el terreno.

NOMBRE: ¡Bolas al poder!!	EDAD: A partir de 7-8
OBJETIVO Motriz: Desarrollar la velocidad y los lanzamientos.	
MATERIAL: Una pala por jugador y muchas pelotas, a ser posible de goma-espuma.	
ORGANIZACIÓN: Se divide la clase en dos equipos, cada equipo se coloca en su campo, en medio habrá una red de 2m. de altura.	
DESCRIPCIÓN: - A la señal del profesor (¡iiiihaaaaa!!!!!!), comienza el juego. Cada equipo tratará de echar todas las bolas al campo contrario. - Gana quien menos bolas tenga al final del juego. - Tres rounds de dos minutos.	
VARIANTES: 1. El tiempo, con/sin descanso... 2. Dividir la clase en 3 ó 4 equipos, haciendo lo propio con el campo de juego. Juegan todos contra todos.	

NOMBRE: Parar el perdigón	EDAD: A partir de 7-8
OBJETIVO Motriz: Adquirir habilidad y destreza en el manejo de la pala, trabajar la precisión.	
MATERIAL: Una pala por jugador, pelotas, conos y picas	
ORGANIZACIÓN: El profesor se coloca en un lado del campo en el que también estará un grupo de seis jugadores que serán los Defensores. Se forman en ese campo dos porterías, que estarán defendidas cada una por un jugador distinto. El resto de jugadores se colocan en el otro lado del campo. Los campos estarán separados por una red de entre 0,5 y 1m.	
DESCRIPCIÓN: - El profesor lanzará bolas a los jugadores del campo de los Atacantes, éstos intentarán meter las pelotas entre la portería, si la metiesen se cambiarían por el jugador al que le hubiesen metido gol. - Los Defensores defienden dos bolas cada uno y cambian de portería a defender, sólo podrán interceptar la bola con su pala.	
VARIANTES: 1. Aumentar el tamaño de la portería. 2. Jugar a un número de puntos.	

Jiménez Almendros, L.
Juegos de pala y raqueta en la escuela primaria. pp. 24-29

6. CONCLUSIONES:

Con este artículo he pretendido dejar una muestra de las muchas posibilidades que ofrecen los juegos tradicionales, en concreto los juegos de pala y raqueta en el contexto educativo.

Por supuesto, existen miles de juegos, algunos más y otros menos originales que los aquí presentados. Sin embargo lo realmente importante no es el número u originalidad de los juegos, pues como ya he comentado son una muestra de los muchos que se pueden aplicar, lo relevante del artículo es captar la variedad de prácticas enriquecedoras que pueden aplicarse en la escuela; partiendo de una base ética, "cualquier" práctica es posible, hasta la competición puede ser muy educativa si establecemos unos pautas iniciales de respeto, tolerancia, solidaridad, compañerismo...

El reto consistirá pues, en aplicar las metodologías que cada docente considere oportunas o "más educativas", permitiendo a sus alumnos y alumnas practicar y orientándoles hacia una "Educación para la paz", "Educación para la igualdad de oportunidades" y una "Educación para la salud" ♦

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEVÍS, J., y PEIRÓ, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
 SANZ, D. (2004). *El tenis en la escuela*. Barcelona: Paidotribo.
 MEC (2007). *Orden ECI/2211/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación primaria*.
 TENANT, M. (2002). *Appropriate Competition for Mini Tennis*. *ITF coaching & sport science review*, 10-12.
 TENANT, M. (2004). *The Five Game Situations in Mini-Tennis*. *ITF coaching & sport science review*, 13-14.

Recibido 21-03-09
 Aceptado 13-09-09

Lucía Jiménez Almendros
lucia.alkala@hotmail.com

Facultad de Medicina
 Campus Universitario, Ctra. Madrid-Barcelona Km 33,600.
 28871 Alcalá de Henares (Madrid)

Jiménez Almendros, L.
Juegos de pala y raqueta en la escuela primaria. pp. 24-29



¡Visita nuestra nueva página! Además de un nuevo diseño, más intuitivo más rápido en la navegación, a partir de ahora os podréis registrar como clientes, con la consiguiente comodidad a la hora de efectuar vuestros pedidos. Más de 9000 referencias entre libros, vídeos y software. Secciones de novedades, ofertas, los más vendidos, los mejores por materias, fondo editorial, noticias, enlaces, boletín de novedades. ¡No encontrarás nada igual: la mejor librería deportiva del mundo en castellano!

LIBRERÍA DEPORTIVA ESTEBAN SANZ S.L.
 Calle Paz, 4 28012 Madrid / www.libreriadeportiva.com / esm@expocenter.com Tfo: (34) 915213868 Fax: (34) 915227873



REVISTAS Y LIBROS DE VENTA en la LIBRERÍA DEPORTIVA ESTEBAN SANZ

