

La enseñanza de los juegos de golpeo y fildeo en el contexto escolar a partir de material reciclado

**Antonio Méndez
Giménez**
Universidad de Oviedo

Los alumnos de todas las etapas educativas aceptan de buen grado los juegos de golpeo y fildeo adultos; sin embargo, creemos que en el contexto escolar la modificación de sus parámetros incide en la eficacia y favorece, por tanto, el éxito en la consecución de los objetivos. Desgranaremos las peculiaridades de los elementos estructurales y funcionales de esta categoría de juegos deportivos para que, desde este conocimiento, docentes y discentes puedan diseñar y crear juegos con un alto potencial participativo y didáctico a partir de equipamientos autoconstruidos.

Palabras clave: iniciación deportiva, reciclaje, análisis estructural, creatividad.

Teaching batting and fielding games in a school context based on recycled material

Although students of all ages accept adult batting and fielding games, we believe that in a school context changes to the parameters can help make them more effective and successful in achieving the desired results. In this article we set out the details of the structural and functional elements of this category of sporting games so teachers and students can design and create games with a high participatory and didactic potential based on self-built equipment.

Keywords: sporting initiation, recycling, structural analysis, creativity.

Una de las competencias profesionales más evidentes del docente es saber organizar y adaptar los contextos de aprendizaje ajustándolos a los niveles madurativos y evolutivos del alumnado. En ese sentido, la modificación estructural y funcional del deporte adulto y el aprovechamiento de materiales reciclados constituyen poderosas herramientas que multiplican las posibilidades de satisfacer los objetivos didácticos de la manera más eficiente y que permiten llegar a todo el alumnado, diverso en cuanto a niveles de habilidad adquirida. Como toda corriente educativa innovadora, el empleo de materiales autoconstruidos para complementar una iniciación deportiva de calidad (Méndez, 2003) requiere que el docente conozca y crea en sus posibles efectos, la implemente de manera entusiasta y prolongada, y aumente su competencia para llevarla a cabo con éxito. En nuestra opinión, no se trata de especializarse en complejas habilidades manuales de marquetaría o bricolaje, sino de abrir la mente a la simple transformación de materiales viejos o inservibles con un mínimo de imaginación y destreza, seleccionando estrategias adecuadas y seguras para explorar estas propuestas junto a los estudiantes.

Los juegos deportivos de campo y bate

Evolución de su nomenclatura hacia juegos de golpeo y fildeo, definición y modalidades.

Mauldon y Redfern (1981) definieron los juegos de bateo (*batting games*) en su taxonomía de los juegos deportivos como aquellos en los que el equipo atacante golpea un objeto hacia el territorio de la oposición, mientras el equipo de campo utiliza acciones defensivas del tipo recepciones, capturas y lanzamientos. Como ejemplos de juegos deportivos de bateo, los autores contemplaron el *baseball*, el *cricket*, el *rounders* y el *stoolball*. Posteriormente, Ellis (1983) los denominó juegos de campo (*field games*) y consideró que, según la forma del espacio de juego, podrían dividirse en dos subgrupos: juegos practicados en campos con forma de abanico (*baseball* y *rounders*) y juegos en campo oval (*cricket* y *stoolball*). Una tercera clasificación emergió de la mano de Thorpe, Bunker y Almond (1986). En esta obra colectiva, Almond (1986) utilizó los términos *fielding* y *run-scoring* para referirse a esta familia de juegos. *Fielding* en inglés significa 'fildeo', es decir, acción de fildear, interceptar o devolver la pelota, mientras que *run-scoring* se refiere a conseguir o hacer carreras y ganar puntos.

Recientemente, varios autores han asumido una nueva terminología, la de juegos de golpeo y fildeo (*striking/fielding games*) para aludir a este grupo de juegos deportivos (Hanrahan y Carlson, 2000; Launder, 2001; Mitchel, Oslin y Griffin, 2003; Méndez, 2003; Oslin, 2004, Griffin, Mitchell y Oslin 2006, entre otros). Ello se debió a la toma de conciencia de que ambas acciones, junto con la idea de conseguir carreras, son las características más relevantes de este grupo de juegos. En consecuencia, los jugadores del equipo que batea deben golpear una pelota con suficiente fuerza y precisión para eludir a los jugadores del equipo que fildea y, a la vez, darle tiempo al bateador para correr entre dos destinos (generalmente, bases o piquetas). Las decisiones relativas a dónde (precisión) y cómo (fuerza y colocación) golpear la pelota se basan en las posiciones de los jugadores de campo y en el tipo de lanzamiento y trayectoria de la pelota enviada por el *pitcher*. Para evitar marcar, los jugadores del equipo que fildea deben situarse de manera que puedan recuperar y lanzar la pelota a la base o piqueta a la que se dirige el corredor, antes de que éste la alcance. Las decisiones de fildeo, especialmente las relativas a las posiciones de los jugadores, se basan en los puntos fuertes o debilidades del lanzador y bateador y dependen, también, del resultado del marcador en ese momento de juego.

Trabajos previos han profundizado en esta categoría de juegos deportivos de golpeo y fildeo (Méndez y Méndez, 1996; Méndez, 2000; 2003). A partir de la propuesta de Almond (1986), se han ampliado los

Cuadro 1. Juegos deportivos y juegos tradicionales de golpeo y fildeo

Juegos deportivos	Juegos tradicionales infantiles
<i>Stoolball</i> (Inglaterra). <i>Rounders</i> (Irlanda, Reino Unido). <i>Brännboll</i> (Suecia). <i>Softball</i> (popular en EEUU). <i>Pesäpallo</i> (Finlandia). <i>Danish longball</i> (Dinamarca). <i>Cricket, kanga cricket, vigoro</i> (Australia). <i>Baseball</i> (prebéisbol, <i>tee ball</i>). <i>Stickball/ Wiffle ball</i> (EEUU). <i>Oina</i> (Rumania). <i>Lapta</i> (Rusia). <i>Schlagball</i> (Alemania). <i>Kickball</i> (EEUU). <i>Hornussen</i> (Suiza).	La <i>Péla</i> (Portugal). Rondi. La teka. Buli. Pic i pala. Lirio, lario (pala y lirio)/Billarda. Pichi. Punchball. Catali, catala*. La chirumba*.

Lavega y Olaso (1999)

ejemplos de modalidades de juegos deportivos y se ha incluido un nutrido grupo de juegos tradicionales infantiles que comparten características tácticas similares con sus mayores. El cuadro1 recoge las modalidades adultas de juegos deportivos de golpeo y fildeo y los países de origen o donde son más populares en la actualidad, y aporta ejemplos de juegos tradicionales infantiles tanto de golpeo, como de golpeo y fildeo.

Teniendo en cuenta lo argumentado, resumimos que los juegos deportivos de golpeo y fildeo comprenden aquellos juegos en los que el objetivo principal del equipo atacante es enviar un móvil hacia el terreno de juego y dejarlo fuera del alcance de los jugadores de campo o retrasar al máximo su devolución mientras se realiza un recorrido determinado (Méndez, 2003). Por su parte, el equipo rival o defensivo tratará de interceptar, recoger (fildear), devolver rápidamente el móvil y limitar las carreras que pueda conseguir el atacante. Ciertas funciones ofensivas y defensivas se alternan tanto en la fase de bateo como en la fase de fildeo o de recepción del móvil. Junto a las acciones de golpeo y fildeo, en béisbol y cricket también es determinante la manera de entregar o lanzar la bola, con objeto de dificultar la acción de bateo y eliminar, en su caso, al bateador. Otros ejemplos los encontramos en el *stickball* y el *wiffle ball*, donde la habilidad para lanzar la bola con diferentes efectos para eludir la acción del bateador es imprescindible. Por otro lado, es común que en varios de estos deportes el equipo atacante pueda lanzar la bola contra el corredor entre bases (al igual que los juegos de diana móvil) eliminándole en caso de acierto. En general, solamente el equipo que batea o lanza puede anotar puntos, mientras que el equipo de campo trata de anular corredores para que no sumen carreras.

Características estructurales y funcionales de los juegos de golpeo y fildeo

El móvil

Generalmente en los deportes de golpeo y fildeo, se utiliza como móvil una pelota pequeña. No obstante, en los juegos infantiles de golpeo se han aprovechado los elementos naturales al alcance de los participantes, como, por ejemplo, palos más pequeños que el bate y debidamente perfilados (billarda), piñas, frutos...

Implemento

En general, en los deportes adultos de esta categoría deportiva se recurre a un implemento para golpear el móvil (bate), si bien los juegos tradicionales infantiles que participan de las mismas intenciones han regulado su empleo o no. El bate suele ser de material, peso y tamaño diverso según el perfil del jugador y la modalidad: plástico, goma espuma forrada, caucho, madera o aluminio. También se utilizan implementos híbridos (mezcla de bate, raqueta y pala) para modalidades como el *vigoro*, el *stoolball* o el *brännboll*. Si nos fijamos en el tamaño del implemento encontramos bates cortos (*rounders*), intermedios (*baseball*, *pesäpall*) o largos (*schlagball*), palas pequeñas (*brännboll*), intermedias (*stoolball*) o grandes (*vigoro*), si bien algunas partes del cuerpo también son idóneas para golpear el móvil, como el puño (*punchball*) o el pie (*kickball*).

Metas

La acción de golpeo puede ir precedida o no de un lanzamiento de la bola por un compañero de equipo (*oina*, *lapta*), un auto-pase (*brännboll*, *schlagball*) o un adversario, ya sea de mano baja (*softball*, *rounders*, *cricket*) o por encima del hombro (*baseball*). El lanzamiento irá dirigido hacia una diana determinada que varía según los deportes con objeto de eliminar al bateador en caso de que no consiga impactar con el móvil. Así, las metas pueden ser diversas, como piquetas (*cricket*), una zona de *strike* (*baseball*, *softball*, *rounders*), tableros fijados en soportes (*stoolball*) o simplemente, espacios señalados al efecto tanto en el suelo (*kickball*) como en la pared (*stickball*).

Terreno de juego

Los juegos de golpeo y fildeo pueden practicarse en cualquier tipo de terreno y espacio (asfalto, hierba o tierra), lo que facilita su incorporación independientemente de la calidad y del tipo de las instalaciones deportivas. En cuanto a la forma del terreno de juego en estos deportes, existen básicamente dos figuras: en abanico o sector y ovalada; no

obstante, algunos juegos se practican en campos con forma trapezoidal (*hornussen*) o rectangular (*oina*, *brännboll*).

Bases

En el *stoolball*, los bateadores realizan un recorrido de ida y vuelta entre dos estructuras que soportan unos tableros-diana, mientras los jugadores de campo tratan de recoger la pelota. Algo similar ocurre en el *vigoro* y el *cricket*, si bien los tableros son sustituidos por piquetas. Sin embargo, en la mayoría de los juegos citados, existen cuatro bases en las que los corredores podrán parar momentáneamente y reanudar la carrera tras una nueva intervención de un compañero de equipo. Las trayectorias descritas durante las carreras para superar las bases varían, por tanto, desde una forma de diamante (*béisbol*, *kickball*), de diamante abierto (*rounders*), rectangular (*brännboll*) o en zigzag (*pesäpallo*).

Jugadores (compañeros/adversarios)

En los juegos deportivos más representativos, oficialmente se enfrentan dos equipos numerosos (variables según las modalidades: 9 x 9 en béisbol y 11 x 11 en cricket). Suelen ser deportes practicados separados por sexo, si bien en alguna modalidad se considera la variante mixta (por ejemplo, en *rounders*).

Tiempo

En la mayoría de los juegos no se determina a priori la duración del juego por tiempo sino una cantidad prefijada de mangas o entradas. Tampoco se regula el tiempo de intervenciones en ataque o defensa, y en consecuencia, no se asegura un reparto equitativo de la participación entre los bandos ni entre los jugadores.

Reglamento

Se trata de juegos de oposición y cooperación en un espacio común y de participación alternativa en las acciones de bateo y fildeo. El objetivo es completar más carreras que el equipo rival antes de que acabe el partido, teniendo en cuenta que sólo el equipo atacante puede anotar puntos al marcador. Los juegos más complejos de esta categoría contemplan en su reglamentación la posibilidad de eliminar a los corredores, ya sea cogiendo la bola al aire, tocándolos con la bola o cerrando la base a la que van a llegar.

Habilidades y técnicas deportivas

Entre las habilidades requeridas en los deportes de esta categoría destacan la carrera entre bases, los lanzamientos (por encima y por de-

bajo del hombro), las recepciones (fildeo), intercepciones y capturas de la bola y el bateo, por debajo o por encima de la cintura.

Principios tácticos comunes

Ampliando las aportaciones de González (1996) y Coria (1998), pasamos a enumerar los principios tácticos más relevantes de los juegos deportivos de esta categoría, tanto en funciones ofensivas como defensivas.

- Principios tácticos ofensivos
 - Enviar el móvil con fuerza, a ser posible, fuera de los límites del campo.
 - Enviar el móvil hacia espacios libres, lejos del alcance de los jugadores de campo.
 - Correr rápido para alcanzar una zona (base) o realizar un recorrido.
 - Conseguir el mayor número de bases considerando las posibilidades del lanzamiento y las acciones defensivas de los oponentes.
 - Lanzar la bola al bateador de forma colocada, con efecto y fuerza para evitar su golpeo.
- Principios tácticos defensivos
 - Distribuirse ordenadamente en el terreno de juego para defenderlo.
 - Desplazarse rápidamente para coger el móvil.
 - Cubrir los posibles errores en el fildeo de los compañeros.
 - Coordinarse con los compañeros para interceptar el móvil y evitar el avance de los corredores.
 - Eliminar jugadores, cogiendo el lanzamiento al aire, cerrando bases o tocando al corredor fuera de la base con el móvil en posesión.
 - Y, finalmente, para el jugador que batea, defender determinados objetos (como las piquetas en el caso del *cricket*), o la zona de *strike* en béisbol.

Modificaciones estructurales de los juegos de golpeo y fildeo

El uso de materiales autoconstruidos

Una de las características de los juegos de golpeo y fildeo es el elevado tiempo de inactividad que predomina entre una acción y otra, tiempo de letargo para la mayoría de los jugadores, que se acrecienta en las primeras etapas de aprendizaje del bateo y lanzamiento de la bola, y que contrasta con las significativas muestras emocionales derivadas de las acciones realizadas con éxito. Cuando se practica el juego adulto en

Cuadro 2. Objetivos educativos que persiguen las modificaciones estructurales

ESTRUCTURA	FOCO DE LA ADAPTACIÓN/MODIFICACIÓN	OBJETIVOS EDUCATIVOS
Móvil	Número, tamaño, forma, peso, color, material, suavidad...	Facilitar o mejorar la habilidad.
Implemento	Tipo, número, tamaño, forma, peso, color, material...	Simplificar/exagerar la táctica (comprensión).
Meta	Tipo (zona de strike, piquetas, tableros) número, tamaño, ubicación, forma, movilidad o no...	Ajustarse a las medidas antropométricas.
Bases	Número, tamaño, ubicación (itinerario), forma, movilidad o no...	Ajustarse a los niveles funcionales.
Espacio	Dimensiones, forma...	Evitar lesiones. Desarrollar la creatividad.
Tiempo	Regular el tiempo de partido, determinar el tiempo de las entradas...	Aumentar participación, el reto, el ritmo de juego.
Jugadores	Número, tipo de agrupación (mixta o no, heterogénea o no...), roles...	Aumentar la motivación. Trabajar la coeducación.
Reglamento	Cómo puntuar, infracciones, sanciones, relaciones entre jugadores	Atender a la diversidad. Transversalidad.

el contexto escolar suele ocurrir que los más habilidosos son los que más tiempo acaparan con sus acertadas acciones mientras que los menos hábiles se convierten en espectadores pasivos, cada vez más convencidos de su propia incompetencia. En el mejor de los casos, ocupan roles exclusivamente defensivos y en contadas ocasiones acceden a los puestos de bateo con éxito. En el contexto de la educación física escolar, es preciso, por tanto, modificar las estructuras de los juegos de golpeo y fildeo para asegurar una participación más justa, más equitativa y de mayor calidad. En el cuadro 2 sintetizamos los elementos estructurales susceptibles de ser manipulados, el foco o cualidad hacia la que dirigir la atención y los objetivos pretendidos con cada modificación.

Esta propuesta de modificación de los juegos de golpeo y fildeo, sumada a la invitación de Collier y Oslin (2003) de involucrar a los jugadores que esperan su turno en labores de autoevaluación y evaluación de los pares, así como la sugerencia de Siedentop (1994) de inmiscuir a los alumnos en temporadas deportivas y roles de no jugador (entrenador, árbitro o estadístico) para aumentar su aprendizaje, pueden suponer la base de un cambio de metodología en el abordaje de unidades genéricas o específicas de algunas modalidades deportivas implementadas en el ámbito escolar. Revisaremos cómo adaptar las estructuras del juego centrándonos en algunas propuestas de sustitución del equipamiento convencional por otro de fabricación propia.

El móvil

Las pelotas de papel de periódico prensado y envueltas con cinta de embalar dan un excelente resultado; no botan demasiado y, al ser suaves, tampoco dañan en caso de impacto (ver indicaciones sobre la construcción en el apartado siguiente).

Implemento

Los bates y palas son elementos que los alumnos fácilmente pueden autofabricar con algunas indicaciones previas. Los bates de béisbol y rounders se pueden construir con periódicos y cinta adhesiva. Las palas y bates de cricket requieren cartones, periódicos y cinta aislante, si bien también se pueden fabricar con contrachapado. Recomendamos los primeros por ser acolchados, lo que permite introducir estas modalidades en grupos de corta edad limitando el riesgo de impactos dolorosos. Los soportes de bateo pueden sustituirse por cajas de cartón o conos de señalización.

Metas

Es posible construir las piquetas de *cricket* con tubos de PVC o envases de plástico lastrados con arena, lo que permite jugar sobre asfalto sin clavarlas en el suelo. También se puede dibujar la zona de *strike* con tiza o cinta aislante en las paredes y suelo, mientras que los tableros del *stoolball* se pueden construir con cartón, cinta adhesiva y tubos de PVC lastrados.

Terreno de juego

Nuestra idea es optimizar los espacios disponibles de manera que todos los alumnos puedan participar simultáneamente en los juegos modificados propuestos. Por ello, la disponibilidad de espacios de juego inespecíficos no debería condicionar las expectativas del docente y será secundaria al objetivo principal. No debe dudarse en modificar la forma y el tamaño si con ello se consigue mayor participación. En cuanto a la ubicación de campos múltiples, Collier y Oslin (2003) proponen distribuir hasta ocho minicampos en forma de trébol, con una zona de seguridad en el centro. Si nuestro espacio de juego es el de una cancha de fútbol, proponemos dividir el espacio en cuatro cuadrantes con el home plate en el centro y dirigir la pelota hacia fuera para evitar interferencias.

Bases

Es aconsejable disminuir su número para simplificar el juego. Posteriormente se irán incrementando su número y trayectorias. Los postes de *rounders* se fabrican con tubos de PVC y envases lastrados de plásti-

co. Las bases de *baseball* se pueden señalar simplemente con cinta adhesiva en el suelo o reutilizar materiales antideslizantes como, por ejemplo, alfombrillas de baño, trozos de manguera unidos por sus extremos, gomas de las tapas de ollas a presión, o cámaras y cubiertas de bicicleta gastadas.

Jugadores

Sugerimos que se formen equipos reducidos (3x3 ó 4x4), mixtos, entremezclados en cuanto a nivel de habilidad y lo más equilibrados posibles entre sí. Estos equipos deben mantenerse fijos varios días, preferentemente durante la unidad didáctica, para dar pie a que surjan los efectos positivos del trabajo cooperativo y tengan oportunidades de rotar por diferentes roles.

Tiempo

Si el objetivo es igualar el tiempo de participación entre los contendientes, proponemos establecer turnos de bateo y fildeo medidos por tiempo. Se pueden establecer varias entradas de 4-6 minutos en las que se van sumando las carreras obtenidas por cada equipo en cada parte.

Reglamento

Sugerimos incluir progresivamente las reglas de cómo cazar a los corredores y sustituir la eliminación de los jugadores por acciones alternativas, como devolverlos al home plate para que tengan más opciones de batear u otorgarles tareas complementarias antes de reincorporarse.

Habilidades y técnicas deportivas

Cuando se empieza con grupos de corta edad, creemos que se deben evitar los lanzamientos de la bola hacia el bateador ya que su falta de habilidad y precisión ralentizan el juego. En ese caso, se puede sustituir el golpeo con implemento por acciones de lanzamiento de la pelota ya sea por el aire o rodándola por el terreno de juego. En una fase posterior, se puede utilizar un soporte para golpear la pelota y, más tarde, introducir acciones de golpeo con el puño o con la palma de la mano, con o sin autopase previo o bote. El bateo con una pala o raqueta tras un pase asistido por un compañero puede ser la antesala del lanzamiento de un pitcher del equipo adversario. Sugerimos que cuando se introduzcan los lanzamientos de un adversario para golpear con bate, sean de tipo colaborativo, es decir, desde abajo, con poca potencia y colocados. Finalmente, se contemplará el bateo de un lanzamiento intencionado enviado por un adversario o *pitcher*.

Principios tácticos

En primera instancia dirigiremos la atención de los jugadores hacia los objetivos ofensivos del 1 al 4 descritos en el apartado anterior, y también a los objetivos defensivos 1-4. Los objetivos número 5 y 6, tanto en acciones ofensivas como defensivas requieren de experiencia en este tipo de juegos y deberán incorporarse más adelante.

Propuestas de juegos modificados que emplean materiales autoconstruidos

Finalmente, en un intento por equilibrar la balanza respecto a la implicación del alumnado en las sesiones con independencia del nivel de habilidad, del tipo de experiencia previa y de su capacidad física, recogemos un par de juegos modificados que mantienen la esencia propia de los juegos de esta categoría deportiva y tratan, además, de incrementar el gasto energético y de intensidad durante el proceso de aprendizaje. Para ello, hemos manipulado las variables estructurales en función de los criterios esgrimidos pensando en su fácil aplicación en el contexto escolar.

«Base-two-balls»

Jugadores y equipos

Dos equipos de 4 ó 6 jugadores mixtos y equilibrados. El equipo que fildea coloca a un jugador en el centro, con la misión de cerrar las bases pisando la suya con la posesión de las bolas.

Material

Cinco bases reutilizando material alternativo, un bate y dos pelotas construidos con papel de periódico y cinta de embalar.

Espacio de juego

Un cuadrado de 20-25 m de lado. Las cuatro bases se ubican en un diamante de unos 10-12 m de lado.

Tiempo

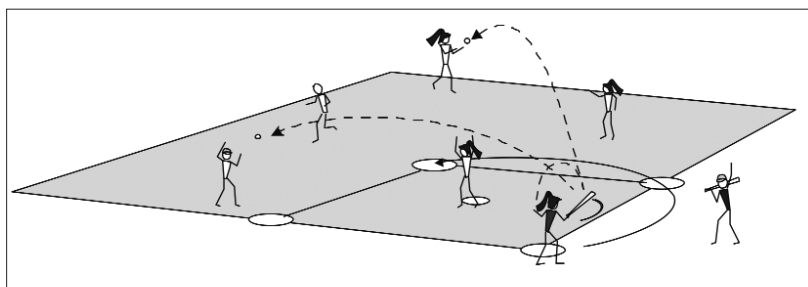
Tres entradas de unos 4 minutos alternando roles de bateo y de fildeo.

Reglas de juego

No existe el rol de *pitcher*.

- El equipo que batea decide en qué orden lo va a realizar. El bateador se coloca en la posición de bateo con un bate y dos bolas. Deben auto-enviarse las bolas lanzándolas al aire, una a una, y batearlas en dirección al campo de juego. Si la bola bateada no bota en el campo, se repetirá el lanzamiento. Igualmente, si falla el intento de golpeo, el bateador recogerá la pelota y lo intentará de nuevo las veces necesarias hasta conseguirlo.

Figura 1



- No se elimina a ningún jugador, los corredores cazados entre bases son devueltos al punto de bateo donde esperan su turno para volver a batear. Su penalización consiste en que en ese bateo no podrán sumar carreras.
- Si no queda bateador en la posición, algún jugador que está en las bases debe adoptar la función retornando al punto de bateo.
- Está permitido que varios jugadores se encuentren en una base.
- El objetivo del equipo que fildea es recoger las bolas y pasárselas al *pitcher* para que cierre su base en la posición central. Si en el momento en que cierra las bases con la segunda pelota algún corredor se encuentra corriendo, éste será cazado y retornará a la posición de bateador.
- El equipo que fildea puede recoger la primera bola aunque el bateador no haya golpeado la segunda. Sin embargo, los corredores no pueden salir de sus bases hasta que su compañero, el bateador, haya logrado golpear ambas bolas.
- Vence el equipo que más carreras complete en los tres periodos de juego.
- No se tiene en cuenta la regla del béisbol de bola al aire.

«Cricket» aeróbico

Jugadores y equipos

Dos equipos de 4 ó 6 jugadores mixtos y equilibrados.

Material

Dos conos y cinta adhesiva para señalar el punto de bateo y el lugar de cierre de bases. Un bate de *cricket* autoconstruido y dos pelotas de papel de periódico.

Espacio de juego

Un cuadrado de 20-25 m de lado. En un lateral se colocan dos conos a ambos lados de la zona de bateo, aproximadamente, a unos 9-10 m.

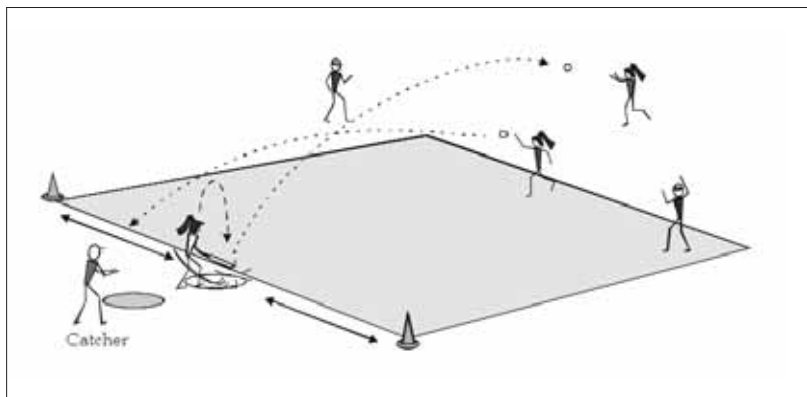
Tiempo

Tres entradas de 4 minutos alternando roles de bateo y de fildeo.

Reglas de juego

- El bateador debe auto-enviarse las bolas lanzándolas al aire, una a una, dejar que boten en el suelo y batearlas en dirección al

Figura 2



campo cogiendo el bate con ambas manos. Si la bola bateada no cae dentro del terreno de juego, repetirá el lanzamiento. Igualmente, si falla el intento de golpeo, recogerá la pelota y lo intentará de nuevo las veces necesarias hasta conseguirlo.

- No se elimina a ningún jugador, los corredores cazados son devueltos al punto de bateo (no suman carreras) donde esperan su turno para volver a batear.
- Se considera a un jugador cazado entre bases cuando el *catcher* recibe las dos de sus compañeros, las deposita en el círculo gris que tiene justo enfrente, y el corredor no ha vuelto al punto de bateo. En tal caso, las carreras que hubiera podido hacer el bateador en esa jugada no subirán al marcador. Los bateadores también son cazados si un jugador de campo coge la bola bateada al aire. Entonces es el turno de otro compañero.

▪ Variante

Que un jugador de campo realice el recorrido con el bateador.

Pautas para la construcción de los bates y de las pelotas

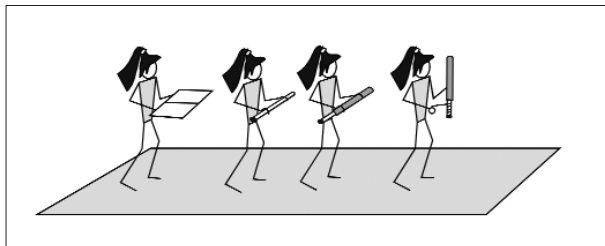
Pelotas

Envolver una hoja de papel de periódico dándole forma esférica y prensando con ambas manos hasta que quede bien comprimida. Repetir la misma operación con 3 hojas más. Envolver con cinta de embalar de color vistoso, intentando que el resultado sea lo más esférico posible.

Bate de béisbol

Abrir un periódico por la mitad. Se enrolla minuciosamente en el

Figura 3



sentido longitudinal, haciendo un esfuerzo por reducir el cilindro de manera que su grosor coincida con el de la empuñadura del jugador. Sujetar con cinta de embalar. Después se hace la misma operación con otro periódico envolviendo al primero, pero dejando unos 15-20 cm de éste al descubierto (mango). Se cubre la intersección con cinta de embalar. Ta-

par los dos extremos con cinta adhesiva y, después, adornar el bate envolviéndolo con cinta de colores y evitando que se superponga o amontone en algún punto.

Bate de «cricket»

Se abre un periódico por la mitad. Se enrolla minuciosamente en el sentido longitudinal, haciendo un esfuerzo por compactar el cilindro lo más posible. Se cubre con cinta de embalar. Después se corta un trozo de cartón alargado de unos 10-15 cm de ancho y unos 40 cm de largo. Se pega con varios pedazos de cinta de embalar al cilindro de papel de periódico dejando al descubierto la parte de 15-20 cm que será la empuñadura (mango). Esto va a permitir tener una superficie plana con la que golpear la pelota. Por el otro lado, se coloca otro trozo de cartón doblado por la mitad longitudinal en forma de tejado de dos aguas. Se une a la primera pieza de cartón y se cubren ambas con cinta adhesiva o de embalar. Conviene tapar también el extremo del mango con cinta y fijar adecuadamente ambas partes. Adornar el bate con cinta de color evitando que se superponga o amontone en algún punto.

Referencias bibliográficas

- ALLMOND, L. (1986): «Reflecting on themes: a games classification», en D. THORPE; D. BUNKER, D.; L. ALLMOND (eds): *Rethinking Games Teaching*. Loughborough University, pp. 71-72.
- COLLIER, C.; OSLIN, J. (2003): «Teaching and Assessing Striking/Fielding Games», en J. BUTLER; L.G. GRIFFIN; B. LOMBARDO; R. NASTASI (eds.) (2003): *Teaching Games for Understanding in Physical Education and Sport*. Reston, VA. National Association of Sport and Physical Education, pp. 29-40.
- CORIA ABEL, R. (1998): *Prebéisbol. La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos*. Madrid. Ministerio de Educación y Cultura.
- ELLIS, M. (1983): «Similarities and differences in games: A system for classification», en AA.VV.: *Teaching Team Sports*. Roma. Congreso AIESEP, pp. 137-142.
- GONZÁLEZ, E. (1996): «El aprendizaje de los juegos deportivos», en J.A. MORENO; P.L. RODRÍGUEZ (1996) (eds.): *Aprendizaje deportivo*. Murcia. Universidad de Murcia, pp. 185-204.

- GRIFFIN, L.L.; MITCHELL, S.A.; OSLIN, J.L. (2006): *Teaching sport concepts and skills. A tactical games approach*. Champaign, IL. Human Kinetics.
- HANRAHAN, S.J.; CARLSON, T.B. (2000): *Games Skills. A Fun Approach to Learning Sport Skills*. Human Kinetics. Champaign, IL.
- MAULDON, E.; REDFERN, H. (1981): *Games Teaching*. Londres. Macdonald and Evans.
- LAVEGA, P.; OLASO, S. (1999): *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona. Paidotribo.
- LAUNDER, A. (2001): *Play Practice. The Games Approach to Teaching and Coaching Sports*. Champaign, IL. Human Kinetics.
- MÉNDEZ, A.; MÉNDEZ, C. (1996): *Los juegos en el currículum de la Educación Física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*. Barcelona. Paidotribo. (5.ª edición).
- MÉNDEZ, A. (2000): «Fundamentos para la elaboración de juegos modificados de bate y carrera», en revista digital *Lecturas de Educación Física y Deportes*, n. 23. <<http://www.efdeportes.com>>
- MÉNDEZ, A. (2003): *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física. Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona. Paidotribo.
- MÉNDEZ, A. (2005): «Una iniciación deportiva de calidad con materiales auto-construidos. El ejemplo del ringo en el marco de un modelo comprensivo-estructural», en *Tándem. Didáctica de la Educación Física*. Barcelona. Graó, n. 18, pp. 61-69.
- MITCHEL, S.A.; OSLIN, J.L.; GRIFFIN, L.L. (2003): *Sport Foundations for Elementary Physical Education. A tactical Games Approach*. Champaign, IL. Human Kinetics.
- OSLIN, J. (2004): «Teaching striking/fielding games for understanding: introduction», en *Teaching Elementary Physical Education*, n. 10-11.
- SIEDENTOP, D. (1994): *Sport education: quality P. E. through positive sport experiences*. Champaign, IL. Human Kinetics.
- THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. (1986): *Rethinking Games Teaching*. Loughborough. UK. University of Technology. Department of Physical Education and Sport Science.
- WERNER, P.; ALMOND, L. (1990): «Models of games education», en *JOPERD*, n. 61, vol. 4, pp. 22-27.

Dirección
de contacto

Antonio Méndez Giménez
Universidad de Oviedo
mendezantonio@uniovi.es

Este artículo fue recibido en *Tándem. Didáctica de la Educación Física* en marzo de 2008 y aceptado para su publicación en julio de 2008.