

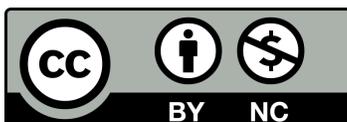
# *“La quemada” un juego para la inclusión*

Autor(a): Gabriela García Salinas

Esc. Sec. Of. No. 0214 “Enrique Pestalozzi”15EES0460B

Huixquilucan de Degollado, México

23 de febrero de 2023



## INTRODUCCIÓN

La educación secundaria es un momento de afianzamiento de la identidad de los adolescentes. En esta etapa, los jóvenes disfrutan de compartir tiempo y aficiones con sus pares. Buscan mayor independencia de los adultos y están dispuestos a tomar mayores riesgos. Les cuesta trabajo la comunicación directa con sus mayores, pero desarrollan la capacidad argumentativa y se valen del lenguaje para luchar por las causas que les parecen justas. Cuestionan reglas que antes seguían. Tiene un desarrollo físico muy notable y desarrollan sus caracteres sexuales secundarios.

Durante este periodo es fundamental que los docentes preparen a los estudiantes para el logro del perfil de egreso de la educación básica. Dadas las características antes mencionadas, el reto es aún mayor, ya que es necesario diseñar actividades que mejoren el desempeño de los estudiantes en todos los aspectos de su vida. Esto implica fortalecer las habilidades de comunicación y de trabajo en grupo.

Al integrarme al grupo de docentes de la Escuela Secundaria Oficial 214 “Enrique Pestalozzi” uno de los principales problemas que afecta a la población estudiantil, es que provienen de contextos violentos, con familias desintegradas y en los que existen carencias económicas y afectivas. Son alumnos acostumbrados a responder con violencia a las problemáticas que se les presentan y que minimizan el logro de los demás como un escudo para evitar sentirse “débiles” frente a sus amigos. Así como poca participación en las clases por parte de las alumnas quienes preferían sentarse para no sentirse evidenciadas.

Además, pude detectar que la gama de actividades físicas que los alumnos conocían estaba limitada al basquetbol y futbol; y el miedo a fallar les impedía que se atrevieran a practicar nuevas propuestas de intervención. El reto era ampliar sus posibilidades de movimiento, garantizar la convivencia y participación de todos los alumnos en la clase de educación física y promover vínculos de confianza, cordialidad y respeto entre ellos. Al respecto el programa de Aprendizajes Clave para la Educación Integral (SEP, 2017) menciona “Las escuelas también son espacios donde repercuten los problemas que se viven en los contextos sociales

cercanos...los cuales generan situaciones de violencia cuya solución demanda la participación de la comunidad escolar... Construir ambientes seguros y estimulantes para el estudiantado también favorece la solución no violenta de las diferencias, a partir del diálogo, el establecimiento de acuerdos y el respeto a la dignidad”.

Torres Solís (1998, p.12), define a la educación física como una disciplina que utiliza de manera sistemática y metódica el ejercicio físico, en sus diversas manifestaciones o modalidades... con el objeto de contribuir al desarrollo de las potencialidades humanas, tanto en el plano físico como psicológico, moral y social. A partir de ello, en el marco de la educación inclusiva, se propone la práctica del juego de cooperación intergrupal con competición entre grupos llamado “La quemada”, como medio para impactar en uno de los once rasgos del perfil de egreso: Tiene iniciativa y favorece la participación, donde el alumno reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades y visiones al trabajar de manera colaborativa. Tiene iniciativa, emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos (SEP, 2017, p. 101).

## **OBJETIVO.**

- Favorecer la convivencia y participación de todos los alumnos en la clase de educación física y promover vínculos de confianza, cordialidad y respeto entre ellos partir de la práctica de juegos cooperativos y autóctonos como “La quemada”.

## **DESCRIPCIÓN GENERAL.**

Muchas son las características representativas del juego, sin embargo, aunque parezcan diferentes la mayoría comparten rasgos significativos, primeramente, al considerar al juego como un generador de placer y que por tanto será libremente elegida y se realizará por gusto propio. Además, que tendrá reglas establecidas de antemano por los jugadores y que al mismo tiempo generará un proceso de socialización que ayudará a generar relaciones interpersonales entre ellos. Gran número de autores han intentado clasificar el juego según el punto de vista social particular, en relación con ello, Omeñaca, Puyuelo, & Ruíz (2001), distingue el juego

de cooperación intergrupual con competición entre grupos, cuya finalidad es cooperar entre los miembros del propio equipo al mismo tiempo que está en competición con un grupo rival.

En el juego de cooperación aparecen todas las características de la actividad lúdica como tal, es decir, que le dan valor como actividad libremente elegida, placentera y situada fuera del ámbito de lo cotidiano. Sin embargo, la característica particular de esta actividad surge de su estructura, al plantear una meta en común solo alcanzable a través de la actividad conjunta de los participantes. La finalidad no es superar al otro, sino que todos los jugadores en conjunto aportan sus capacidades propias en beneficio propio y en el de los demás. En éste, lo jugadores deberán estar dispuestos a colaborar, a comunicarse, a dar y recibir ayuda y con ello, coordinar las acciones propias con las de los compañeros asumiendo sus roles complementarios.

Durante las primeras semanas del ciclo escolar 2021-2022 realicé una observación minuciosa de los comportamientos de los alumnos de la escuela “Enrique Pestalozzi” durante las clases de educación física, y después de aplicar la evaluación diagnóstica, detecte un gran número de alumnos que no se integraban a la totalidad de las actividades propuestas, en particular alumnas que no estaban acostumbradas a realizar actividades de carácter físico, algunas de ellas por miedo a ser evidenciadas por los varones de su grupo, quienes hacían comentarios despectivos sobre el desempeño motor de sus compañeras, y que por lo tanto, preferían permanecer sentadas cuando se practicaban actividades de carácter competitivo.

Al continuar el ciclo escolar, implementé la práctica de algunos deportes populares como el basquetbol y voleibol, sin embargo, noté que no eran actividades que captaran el interés de la totalidad de los alumnos por motivos diversos como:

- Los alumnos presentaban temor a ser golpeados por los balones.
- Integraban los equipos según el desempeño físico de los alumnos, se agrupaban los más hábiles motrices y al resto lo segregaban.
- Los alumnos con condiciones como autismo o discapacidad intelectual no eran tomados en cuenta para jugar.

- Las alumnas se justificaban con malestares físicos para evitar integrarse al juego.

Fue entonces que indagué sobre deportes alternativos y autóctonos que permitieran afrontar este tipo de problemáticas y que poco a poco impactaran en la inclusión de todo el alumnado a las clases de educación física. Tomando en cuenta el espacio y el material didáctico con que se contaba y los aprendizajes previos de los alumnos, el más factible fue “la quemada”. Al ser un juego autóctono, el alumnado tenía ya conocimiento acerca de la práctica de dicho juego, entonces se retomaron aquellas reglas que identificaban y en un primer momento se practicó el juego en el patio escolar respetando las reglas que ellos conocían, para posteriormente identificar con sustento teórico, la definición exacta de dicho juego, así como su origen y las reglas para su práctica.

### ¿Qué es “la quemada”?

Llamado también “quemados”, “ponchados”, “balón escondido” o “quemada”, es un juego autóctono mexicano proveniente del estado de Guerrero, es decir, es un juego que forma parte de la identidad cultural de México que inició como una necesidad de la comunidad por generar juegos que promovieran la convivencia sin perder de vista el respeto hacia sus costumbres (FMJDAT, 2018).

### ¿Cómo se juega?

“La quemada” se juega con dos equipos de 12 integrantes cada uno, en una cancha de 8 x 16 metros, dividida por la mitad por una línea central que definirá el área de juego de cada equipo.

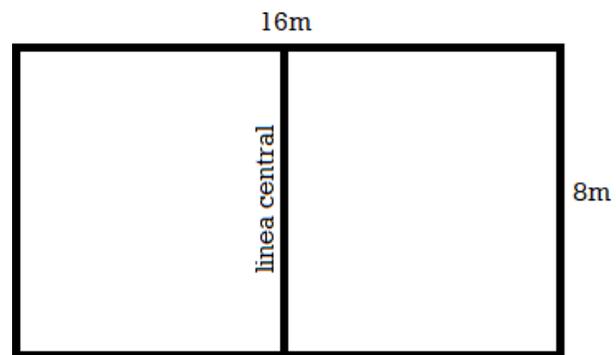


Ilustración 1. Cancha de juego para “la quemada”

Cada equipo tiene en su poder un balón de esponja y a la señal sonora deberán

lanzar el balón hacia el campo contrario con la intención de tocar a los adversarios. Si alguno es tocado por la pelota estará “quemado” y deberá abandonar el área de juego. Obtiene el triunfo el equipo que logró “quemar” a todos los integrantes del equipo contrario”

## ¿Cuáles son sus reglas?

1. Únicamente se puede lanzar la pelota, no se puede patear.
2. El jugador deberá abandonar el área de juego si es tocado de manera directa por el balón en el cuerpo, si el balón toca el suelo y después toca a un jugador no aplica esta regla.
3. Si un jugador toca la línea media de la cancha, automáticamente quedará “quemado”.
4. Si el balón toca a un jugador, pero un compañero atrapa el balón antes de que este toque el suelo, ningún jugador quedará fuera.

## ¿Qué variantes se utilizaron?

El juego “la quemada” es por naturaleza un juego que promueve la eliminación de los jugadores poco a poco, lo que no permitía que se lograra el objetivo de incluir a todos los alumnos dentro de la sesión. Por ello, se realizaron las siguientes adecuaciones que permitieron que el total del grupo permaneciera en el juego todo el tiempo:

1. Se habilitan dos espacios en cada extremo de la cancha que llamaremos “azotea”
2. Cuando un jugador es tocado por el balón no será eliminado, deberá dirigirse a la “azotea” del

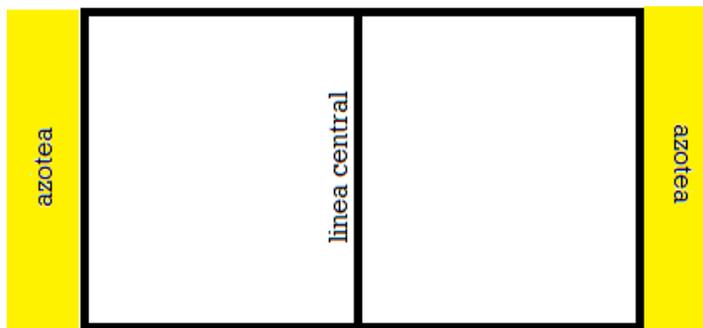


Ilustración 2. Modificaciones a la cancha de juego para "la quemada".

- equipo contrario desde donde podrá seguir jugando. Para ello, los equipos deberán realizar estrategias en su organización como realizar pases a los jugadores que se encuentran en la “azotea” durante el juego.
3. Si un jugador quema a un compañero desde la “azotea” podrá regresar a área de juego nuevamente.

4. Desde el momento en que un jugador se encuentra en la “azotea” cualquier jugador que salga del área de juego quedará automáticamente “quemado”.

### **Sistema de evaluación**

En la planeación didáctica de la asignatura de Educación Física la evaluación es tarea central, pues permite conocer las características del aprendizaje de los alumnos, los conocimientos conceptuales, procedimentales, los valores y las actitudes que afianzan el sentimiento de ser competente y cómo la motricidad creativa e inteligente permite a los escolares resolver situaciones problemáticas y solucionar desafíos desde la acción motriz, condiciones que en conjunto acceden al reconocimiento que los estudiantes tienen de sus límites y posibilidades corporales. En este sentido, es pertinente observar el proceso de aprendizaje en vez de la medición de los resultados. Por ello, para la valoración del logro de los objetivos para esta actividad, se propuso la realización de un ludograma por parte de los alumnos.

El ludograma es un instrumento para registrar el nivel de participación dentro de un juego mediante la observación; permite registrar y representar de manera gráfica el orden y el rol de cada participante en un juego. Para que los alumnos logren realizar un ludograma es necesario motivarlos para que observen de manera analítica el juego, y consideren las acciones de sus compañeros, el nivel de participación que cada uno tiene, las reglas y el manejo de los implementos.

Los alumnos se dividieron en tres equipos equitativos y mixtos, dos de ellos se enfrentaron en la cancha de juego mientras el tercero permanecía como observador y evaluador, al momento de realizar la evaluación el juego ya era dominado por los alumnos y existía un alto nivel de motivación para practicarlo. Es importante destacar, que durante la realización del ludograma se debe insistir en que los alumnos pongan especial atención en las actitudes de sus compañeros y el grado de efectividad durante el juego. Por lo que cada alumno dirigía su atención hacia la detección de pasadores y lanzadores.

Al implementar este recurso para analizar las estrategias y la lógica de la participación se logró que los alumnos analizarán:

- ✓ La red de comunicación entre los jugadores.
- ✓ Cómo las relaciones interpersonales inhiben o promueven la participación de los integrantes de un equipo.
- ✓ Los participantes rechazados.
- ✓ Cómo la acción motriz muchas veces está condicionada por el ambiente cordial y el grupo de amigos, luego entonces el trabajo cooperativo es fundamental para evitar que haya jugadores rechazados.
- ✓ Evaluar la relación entre los integrantes del grupo.

Con ello, se fomentó que fueran los mismos estudiantes quienes identificaban las actitudes que limitaban o promovían la inclusión del resto de los participantes en el juego, y poco a poco, estas actitudes se modificaron en función de lograr un mejor resultado grupal, disminuyendo así, la segregación, discriminación y exclusión de sus compañeros.

## CONCLUSIONES

En primer momento los alumnos se mostraron apáticos y renuentes al desconocer el juego que se propuso y hasta cierto punto aburridos al salir rápidamente del juego. Al pasar las sesiones poco a poco se fueron involucrando cada vez más e incluso pedían jugarlo por interés propio.

Cuando se integraron las variantes antes descritas, el juego se volvió más activo y de manera intrínseca los alumnos se tuvieron que involucrar para lograr el objetivo, ya que si no participaban su equipo se veía afectado en el resultado.

Los equipos mixtos facilitan la formación de actitudes de respeto y tolerancia entre géneros, además de representar una excelente oportunidad para fomentar el trato igualitario entre todos los participantes.

Debido a que el balón es de material suave, las alumnas le perdieron el miedo a los impactos y los alumnos varones propiciaron que se integraran.

Los alumnos con condición como retraso intelectual o autismo fueron seleccionados como capitanes de los equipos por sus mismos compañeros.

Finalmente se logró que el juego de “quemados” fuera adoptado por toda la comunidad estudiantil y debido al nivel de aceptación los mismos alumnos propusieron un torneo a nivel escuela de esta actividad lo que provocó que el propósito se logrará no solo a nivel grupal, sino que existiera una interacción entre todos los alumnos.

## REFERENCIAS

SEP, (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Física*. México: Comisión Nacional de Libros de Texto, Gratuito.

Omeñaca, R., & Ruíz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.

Solis, J.T. (1998). *Didáctica de la clase de educación física*. México: Trillas.

FMJDAT, (2018). Recuperado el 9 de Diciembre de 2022, de [FMJDAT | Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autoctónos y Tradicionales A.C. \(juegosautoctonos.com\)](http://FMJDAT | Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autoctónos y Tradicionales A.C. (juegosautoctonos.com))

## LICENCIA: CC-BY-NC



Licencia seleccionada

Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional