



Desde 1910
en la Industria Naval

castellano
galego
english

LATAS: MATERIAL ALTERNATIVO PARA LOS JUEGOS

Por: José Palacios Aguilar (Profesor de Juegos del INEF de Galicia), Belén Toja Reboredo (Profesora de Pedagogía del INEF de Galicia) y Arturo Abraldes Valeiras (Colaborador del Grupo de Juegos del INEF de Galicia)

"La verdad es que un niño absorto en sus juegos imaginativos hará uso de cualquier material que caiga en sus manos y lo empleará para abrir nuevos horizontes a su fantasía". (Newson, J. y Newson, E.; 1984).

ÍNDICE

- [INTRODUCCIÓN](#)
- [MATERIAL ALTERNATIVO](#)
- [LAS LATAS: MATERIAL ALTERNATIVO](#)
- [LOS JUEGOS CON LATAS](#)
- [BIBLIOGRAFIA DE INTERES EN ESTE TEMA](#)

INTRODUCCIÓN

Los materiales no son imprescindibles para el juego, pero sí muy valiosos para incrementar el interés de los alumnos por la actividad, por el propio juego y por la Educación Física. En la historia de la humanidad si algo ha habido que pudiera considerarse como común y permanente ha sido el interés del ser humano por conocer, controlar y dominar todo tipo de materiales, e incluso, por crearlos. De igual forma, desde que el niño nace, se interesa por los objetos que le rodean, siente curiosidad, desea conocerlos, descubrirlos, investigarlos. Esta búsqueda, investigación y conocimiento se realiza, principalmente, a través del juego y son infinidad de materiales y objetos los que a lo largo de la vida se llegan a manejar.

El control sobre el material proporciona, tanto al niño como al adulto, un placer experimental característico. El manejo y dominio de un gran número de materiales es necesario para vivir, este manejo y dominio es sentido, en muchos casos, como placentero y divertido, y tiene, finalmente, una relación directa con el desarrollo de la personalidad.

En este artículo vamos a presentar un material que cumple todo lo anteriormente comentado. Es un material alternativo de juego y como tal sirve para propiciar situaciones de juego y facilitar los beneficios que acompañan su práctica. Nos referimos a las latas.

Está claro que todo o casi todo puede ser material para el juego, es el jugador y, muchas veces, el profesor y sus imaginaciones respectivas los que lo hacen posible. Pero también puede suceder, y ocurre con demasiada frecuencia, que el material, en lugar de aumentar las posibilidades de acción, las limita. Ocurre, sobre todo, con aquellos materiales que han sido fabricados con un propósito muy definido, por ejemplo muchísimos juguetes, muchos aparatos de gimnasia, algunos materiales convencionales de educación física y otros muchos. Este es un riesgo que no debe correrse, el material de juego debe aumentar al máximo las posibilidades de acción y movimiento, de disfrute y creatividad, de placer y satisfacción. Andrea Imeroni (1980) decía al respecto que "los aparatos fueron proyectados para efectuar ejercicios predeterminados y no, desde luego, para favorecer el espíritu de aventura, la búsqueda de nuevas posibilidades de movimiento, la alegría de moverse y de participar con los demás en actividades creadoras", pero por este mismo motivo añadía con absoluto convencimiento que "se deben utilizar los aparatos no para limitar movimientos, sino para favorecer la búsqueda personal del niño y su necesidad de movimiento".

Una conclusión de todo lo anterior es que en Educación Física, sobre todo si se emplea el juego, se debe huir de lo estático, invariable, rígido y tradicional, persiguiendo la innovación, la variedad y la creatividad. En educación física y también en deporte deberían utilizarse con mayor frecuencia materiales que respondan a las siguientes características, aunque quizás por desconocimiento no sea habitual:

- Versatilidad o multifuncionalidad.
- Implicación suficiente de actividad física e intelectual.
- Estimulación de la imaginación y la creatividad.
- Consecución de una participación abierta, sin temores ni angustias.
- Adaptación del material a los alumnos y no al contrario.
- Ruptura de la forma tradicional e inamovible de entender la educación física y el deporte.

En las páginas siguientes se tratará este tema, presentando en primer lugar unos conceptos básicos sobre el material

alternativo en el juego y, en segundo lugar, aportando el ejemplo de un material que puede cumplir perfectamente las características anteriores y que, por desconocimiento, todavía no es frecuente su utilización en educación física.

MATERIAL ALTERNATIVO

Cuando hablamos de material alternativo no nos referimos a esos modernos recursos que han aparecido en Educación Física y que muchos están intentando poner de moda (indiaca, disco volador, balones gigantes, etc); los materiales a los que nos referimos no los encontraremos en las tiendas especializadas en medios didácticos, ni en las tiendas de deporte, ni en sitios parecidos. Es más sencillo encontrarlos, puesto que los tenemos en cualquier casa, en el patio, entre los trastos viejos, en el taller del barrio, en el jardín, en la playa, incluso en clase.

Entendemos por material alternativo todo aquello que no se encuentra encasillado y sometido a los circuitos tradicionales de producción y venta manejada por las editoriales y tiendas de recursos destinados a la actividad psicomotriz, creativa y deportiva. Otro tema muy distinto, en el que no profundizaremos, es la utilización o uso alternativo de materiales propios de la actividad física y deportiva, con propuestas diferentes de aquellas para la que fueron diseñados.

Aportamos como válida la definición que realizan Palacios, J. y Toja, B. (1994): "Material alternativo es cualquier objeto, fácil de conseguir y de escaso o nulo coste económico, que no habiendo sido diseñado para su aplicación directa a la Educación Física, puede servir, modificado o no, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje".

Esta definición lleva a considerar las siguientes características en este tipo de materiales:

- Fácil de conseguir.
- Escaso o nulo coste económico.
- Diseño no realizado para su aplicación directa a la educación.
- Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Contribuye a la reutilización y reciclado de material.
- Formas, colores y tamaños muy variables.

Con la utilización de este tipo de materiales, a menudo de desecho -palos, cartones, botellas, latas, bolsas, periódicos- se pueden trabajar prácticamente todos los contenidos propios de la Educación Física. Llega a sorprender las enormes posibilidades de diversificación que ofrecen. Al tratarse de un material distinto, novedoso, invita tanto al docente como al alumno a lanzarse a la aventura, a la creatividad, y la relación que se crea entre el niño y el objeto resulta más libre, menos estereotipada. Favorecen el nacimiento de posturas más ecologistas en el niño y de aprovechamiento y respeto del medio que lo rodea. Cuando se utiliza material alternativo se puede apreciar en el aula un clima diferente, sin tensiones, temores, angustias, complejos... El alumno comprueba que no está sometido a la "tiranía" del material, por el contrario es él quien inicia la comunicación que establece con el material que está utilizando. También acaba con todos los mitos que unen la práctica y docencia de la Educación Física con la condición imprescindible de contar con un material muy costoso y específico. Es cierto que el material clásico y un aula con una gran oferta de dichos medios nos ofrece unas posibilidades educativas muy valiosas y conocidas por todos, pero este material que proponemos abre las puertas a la esperanza de que los contenidos propios de la Educación Física puedan ser adquiridos por niños de cualquier escuela y nivel económico.

"Los objetos de desecho tienen mayor valor que cualquier otro material comprobado, porque sólo el hecho de rescatarlos de su meta inexorable, el cubo de la basura, y guardarlos, explicando <<... es que a mí me sirve para ...>> ya implica una intencionalidad creativa por parte del niño. Paralelamente, la misma actitud, pero con otras condiciones didácticas, supone el abrir las puertas del centro docente a "esas basurillas". (Varios,1985).

Abrir la puerta a "esas basurillas" no quiere decir que el aula se va a ver invadida por la improvisación y la falta de programación didáctica. Por el contrario, es necesario un trabajo concreto y de análisis de las posibilidades de cada objeto, teniendo en cuenta los contenidos de la Educación Física y del DCB. Hay que ser conscientes de que esta propuesta exige un trabajo minucioso para los docentes, pero también se puede pensar que es importante liberarlos de la cadena de transmisión de un currículum oculto, del que a menudo no son conscientes, y que aparece implícitamente tras los materiales comercializados.

También puede considerarse que plantear un cambio de materiales o una nueva utilización de los tradicionales no conlleva necesariamente un cambio en la educación, pero sí ayuda mucho.

Tampoco es acertado pensar que el material alternativo persigue negar las posibilidades y beneficios del material convencional de Educación Física y, aunque en el análisis del material alternativo se pueden apreciar unas diferencias notables entre uno y otro, ambos pueden convivir en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en la Educación Física.

De cualquier forma, conviene tener claras las funciones del material alternativo y las posibles diferencias con el material convencional, con el propósito de alcanzar un mayor conocimiento que permita su uso simultáneo y combinado (ver cuadros siguientes).

- **¿POR QUÉ UTILIZAR MATERIAL ALTERNATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA?**
 - Aporta posibilidades de trabajar todos los contenidos propios de la Educación Física.
 - Ofrece enormes posibilidades de diversificación de actividades.
 - Invita a la aventura, a la creatividad, al desarrollo de la imaginación.
 - Proporciona una relación entre alumno y objeto más libre, menos estereotipada.
 - Estimula la participación sin temores ni angustias.
 - Se adapta a los alumnos y no al contrario.
 - Demuestra que la práctica y la docencia de la Educación Física no requiere obligatoriamente un material específico.
 - Acaba con el mito que une a la Educación Física con la necesidad de un material muy costoso.
 - Facilita que los contenidos de la Educación Física puedan ser adquiridos por alumnos de cualquier centro y nivel económico.

- Implica un trabajo concreto y un análisis de posibilidades en el docente y el discente.
- Elimina el currículum oculto que aparece tras los materiales comercializados.
- Abre el camino a un nuevo planteamiento en educación.

• **DIFERENCIAS ENTRE MATERIAL CONVENCIONAL Y ALTERNATIVO**

CONVENCIONAL	ALTERNATIVO
<ul style="list-style-type: none"> • Atractivo aspecto exterior. • Garantía de calidad y solidez. • Mayor control de las situaciones (orden). • Menor diversificación de actividades. • Uniformidad en su uso. • Propicia la rutina. • Relación estereotipada entre alumno y material. • Puede provocar reacciones de tensión y angustia. • El alumno debe adaptarse al material (protagonista el material). • Elevado coste económico. • Discrimina en algunos casos (sexo, clase social, ..). • Favorece actitud cómoda y tradicional en el docente. • No posee implicaciones medioambientales y favorece el consumismo. • Igual en todos los entornos. • Menor trabajo en el docente. • Menor posibilidades de interdisciplinariedad. • Depende de los recursos del centro educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atractivo en su manejo y posibilidades. • No ofrece garantías de calidad y solidez. • Riesgo de descontrol y desorden. • Mayor diversificación de actividades. • Diversidad en su uso. • Favorece el desarrollo de la creatividad. • Relación más libre entre alumno y material. • Normalmente provoca reacciones de agrado. • El material se adapta al alumno (protagonista el alumno). • Escaso o nulo coste económico. • Favorece la coeducación (sexo, clase social, ...). • Exige del docente creatividad, dinamismo y participación. • Favorece actitudes medioambientales (reducción, reciclaje y reutilización). • Más adaptable al entorno. • Mayor trabajo para el docente. • Grandes posibilidades de interdisciplinariedad.

- En todos los centros se puede disponer de este material.

LAS LATAS: MATERIAL ALTERNATIVO

Características específicas de las latas: Las características de una lata común y habitual entre muchas bebidas y refrescos se pueden resumir en las siguientes:

- Tamaño - 11,5 cms. de altura y 6 cms. de diámetro.
- Forma - cilíndrica.
- Color - variado.
- Peso - 20 gramos aproximadamente.
- Tacto - liso, pulido y sin asperezas.

Ventajas en la utilización de las latas:

1ª La lata es un material que podemos RECICLAR después de su uso. Un uso continuado hace que la lata se deforme y no pueda ser utilizada para muchos juegos, por lo que conviene desecharla. Se puede plantear algún juego en el que haya que pisarlas para que queden planas y dispuestas para el reciclaje.

2ª La lata es un material de FÁCIL ADQUISICIÓN. Son muchísimas las bebidas de todo tipo que se presentan en este tipo de envase, aunque recomendamos que, cuando se trata de niños, se utilicen sólo latas de refrescos y nunca de bebidas alcohólicas.

3ª La lata es un material que tiene gran variedad de COLORES. Tanto los colores como su diseño suelen ser atractivos, proporcionan innumerables posibilidades de juego y ofertan nuevas formas para llevar a cabo la interdisciplinariedad.

4ª La lata es un elemento nuevo a nivel de Educación Física y, por lo tanto, MOTIVANTE para los niños y/o alumnos, que se encuentran con un material diferente y que incita su curiosidad.

5ª La lata es un material que por su tamaño, peso y forma es muy MANEJABLE, por lo que ofrece oportunidades de trabajo en cualquier tipo de contenidos de Educación Física, sobre todo los referidos a la motricidad fina y al dominio del objeto.

6ª La lata es un material que NO DISCRIMINA, ya que se puede utilizar con cualquier tipo de edad o nivel, al no requerir un gran esfuerzo físico y/o técnico. El punto de partida es su utilización es el mismo para todos.

7ª La lata es un material que por su forma aporta ESTABILIDAD Y MOVIMIENTO, con lo que se incrementan las posibilidades de adaptación a los objetivos concretos de la sesión de Educación Física o deporte.

Inconvenientes en la utilización de las latas:

1ª Se transmite PUBLICIDAD SUBLIMINAL, aunque este inconveniente es fácilmente subsanable si la lata se pinta o tapa. Este tema no debería preocupar excesivamente al profesor, ya que tiene posibilidades de controlarlo, por ejemplo no utilizando latas de una sola marca o bebida o, incluso, aprovechando las latas para debatir con los alumnos las formas y métodos que se utilizan en publicidad, informando de sus beneficios y sus manejos.

2ª Es un material fácilmente DEFORMABLE. Hay que tener en cuenta que la facilidad de deformación pueden convertir a las latas en un material que implique ciertos riesgos (cortes, golpes, etc) y también hay que prever que la deformación puede incidir negativamente en el desarrollo de la sesión programada.

3ª Es un material RUIDOSO. Este es un inconveniente difícilmente controlable, pero no debería significar ningún problema con una buena organización y un control de la sesión adecuado por parte del profesor.

4ª Es un material que ofrece PELIGRO DE CORTE, aunque no se deforme, por el agujero que tiene. Se puede subsanar este inconveniente tapando el agujero. Ahora bien, en nuestra experiencia con este material, que ha sido diversa en niveles y edades, nunca se ha producido ningún accidente de este tipo.

LOS JUEGOS CON LATAS

Finalidades de los juegos con latas: Cuando los juegos desean aplicarse en educación uno de los temas que suscita mayor interés y atención es el de las finalidades que cumplen o pueden cumplir. Independientemente de que aceptemos el valor del juego en sí mismo, el planteamiento de las finalidades que, con toda seguridad, pueden aportar es de gran importancia si tenemos en cuenta que los juegos se presentan con el objetivo de que sean empleados en situaciones educativas reales. La relación en este caso, como puede comprobarse, permite conocer qué es lo que podemos conseguir con la práctica de los juegos con latas, otra cosa muy distinta es que finalmente se consiga. Estas

finalidades se han elaborado atendiendo, principalmente, a los objetivos, contenidos y actitudes que aparecen en los D.C.B. de primaria y secundaria, pero también a otros aspectos que en nuestra opinión son necesarios abordar en Educación Física:

- Conocimiento y dominio del objeto.
- Habilidades y destrezas motrices básicas: andar , correr, saltar, lanzar, golpear, coger, patear, levantar, ...
- Habilidades y destrezas básicas predeportivas: tiro, pase, recepción, lanzamiento, bateo, pateo, desmarque, finta, ...
- Capacidades cognitivas: percepción-sensación, memoria, atención, creatividad, resolución de problemas.
- Actitudes - valores: respeto por el propio cuerpo, seguridad y confianza en uno mismo, autonomía personal, valoración del trabajo bien ejecutado, autosuperación-autoexigencia, aceptación de diferencias en destrezas, valoración de los otros, desinhibición-espontaneidad, valoración de la salud, valoración de la integración social, integración en actividades colectivas, respeto por las normas, aceptación del papel dentro del equipo, valoración de cada compañero en el equipo, rivalidad como estrategia y no como enfrentamiento, cooperación, solidaridad, valoración de la naturaleza, respeto por conservación y mejora del medio natural.

Algunos ejemplos de juegos con latas

Aplicación: **DESPLAZAMIENTOS**

Juegos:

• **RECORRIDOS ENTRE LATAS**

Desplazamientos diversos: andando, corriendo, cuadrupedia, etc. y realizando diferentes consignas: dejar latas a la izquierda, pasar entre ellas, a la derecha, por fuera, por el centro...

• **ORDENAR LAS LATAS**

Dos equipos, cada uno de ellos forma una fila. Las latas se colocan linealmente delante de los grupos, separadas entre sí 2-3 metros. Se sale con una lata en la mano, al llegar a la primera lata se cambian y el proceso se repite hasta llegar al final.

• **LÍO AL ORDENAR**

Con el mismo planteamiento que el juego anterior, en lugar de ir en línea recta, se va cambiando de línea de latas, realizando un recorrido en zig-zag.

• **LATA STOP**

El número de jugadores es el doble que de latas, que están colocadas por el suelo. Un jugador queda y el resto escapa. Cuando alguien va a ser pillado, puede coger una lata que esté en el suelo y decir "stop", quedándose con las piernas abiertas y sin que pueda ser pillado. La lata la deja en el suelo y cuando algún compañero pase por debajo de sus piernas podrá moverse de nuevo.

• **CADENA DE LATAS**

Varios equipos, cada equipo forma una cadena cogidos por las manos, las latas se colocan linealmente delante de los equipos, separadas entre sí 2-3 metros. Cada equipo coge la primera lata de la fila, sorteando las demás latas en zig-zag y al llegar al final, coloca la lata en el suelo. Se vuelve y se repite hasta llevar las latas en el mínimo tiempo posible de un lugar a otro.

• **LA LATA DEL PAÑUELO**

Dos equipos y una sola lata en el suelo separada a la misma distancia de cada equipo. Cada jugador del equipo tiene un número, que cuando es nombrado va a por la lata, intentando cogerla y llevarla a su campo sin ser tocado por el jugador del otro equipo.

Aplicación: **EQUILIBRIOS**

Juegos:

• **EQUILIBRIOS**

Realizar equilibrios sobre diferentes partes del cuerpo: mano, pie, rodilla, cabeza, frente, hombro, brazo, dedo, etc.

• **TE PILLO SI NO EQUILIBRAS**

Un jugador queda y el resto escapa. Únicamente puede pillarse a los que no tienen su lata en equilibrio, que puede ser realizado de una forma estática o dinámica (andando o corriendo).

• **TIRAR LATAS EN EQUILIBRIO**

Con el mismo planteamiento que el juego anterior, pero ahora los jugadores que escapan pueden tirar la lata de los demás.

• **MÁS RÁPIDO**

Se plantean carreras haciendo equilibrios diferentes con las latas (mano, cabeza, brazo, etc) y variando la forma de desplazamiento (de frente, lateral, de espaldas, etc).

• **EQUILIBRIO DE TORRES**

Realizar equilibrios con varias latas a la vez, procurando añadir el máximo posible (una encima de otra).

• **RELEVOS DE LATAS**

Relevos por equipos haciendo alguna forma de equilibrio con latas en una distancia determinada o en un circuito diseñado con anterioridad.

Aplicación: **TRANSPORTES**

Juegos:

• **TRANSPORTAR LA LATA**

Realizar un recorrido por parejas, en el que se tiene que transportar la lata sin tocarla con las manos y entre ambos jugadores: utilizando el abdomen, el pecho, la frente, los glúteos,

la cadera, etc.

• EL RECORRIDO

Realizar un recorrido, en el que se tiene que transportar varias latas sobre la espalda, sin que se caigan. Este juego puede plantearse también por equipos en forma de relevos.

• ¡CUÁNTAS LATAS!

En equipos con el mismo número de jugadores, coger entre todos y de una sola vez el mayor número posible de latas, utilizando o sin poder utilizar las manos para transportarlas.

• RELEVOS

Por equipos, transportar las latas de un lado a otro haciéndolas rodar por el suelo.

• RELEVOS ADAPTADOS

Agrupados por parejas se adopta la posición de carretilla y encima de la espalda del jugador que hace de carretilla se transporta, de un lugar a otro, el mayor número posible de latas.

Aplicación: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES

Juegos:

• EL TIEMPO ES ORO

Se forman dos equipos y cada uno de ellos se coloca en fila con los jugadores separados uno de otro 2-3 mts. Las latas en un lugar frente al primero de la fila. Sin que los jugadores se muevan y utilizando pases se deben pasar las latas de un lado al otro de la fila en el menor tiempo posible y procurando que no se caigan.

• LA LATA PANDA

Un jugador queda con una lata en la mano y el resto escapa. Para pillar hay que tocar con la lata a otro jugador. Los jugadores pillados ayudan, mediante pases, al primer jugador que quedaba, intentando tocar con la única lata a los demás, hasta que todos los jugadores hayan sido tocados.

• QUEDAS SI NO TIENES LATA

Menos latas que jugadores (mitad o tercio). Un jugador queda sin lata y el resto escapa. El jugador que persigue sólo puede tocar a otro que no tenga lata. Los jugadores con lata cooperan para pasarse las latas que hay y que nadie pueda ser tocado.

• EL "GOL" LATA

Se forman dos equipos y se delimitan dos campos con porterías. Cada equipo, pasándose la lata, tiene que intentar entrar por la portería contraria con la lata para marcar gol. El jugador que lleva la lata sólo puede dar un máximo de tres pasos.

• EL PASEO DE LA LATA

El grupo adquiere una disposición circular, en cuyo interior existe una lata para todos los jugadores, que se la van pasando de uno a otro, en una u otra dirección. Un jugador queda y corre por fuera del círculo formado, intentando tocar al que tiene la lata, si lo consigue se cambian los papeles.

• LA PERSECUCIÓN DE LA LATA

El grupo adquiere una disposición circular y se numeran los jugadores. Los jugadores con número impar con una lata y los que tienen número par con otra. Las latas parten de una posición enfrentada y cada equipo, realizando pases en una dirección determinada, debe intentar adelantar al otro.

• LOS 10 PASES

Se forman dos equipos y se juega con una sola lata. Cada equipo ha de conseguir diez pases consecutivos con la lata, sumando un punto cada vez que lo consigue. El equipo sin lata intenta cortar los pases.

Aplicación: **BUSQUEDAS**

Juegos:

• A TRES BANDAS

Se forman diferentes equipos según el color de la lata. El juego consiste en que cada equipo tiene que coger el mayor número posible de latas de otro color, que han sido distribuidas por una zona determinada, durante un espacio de tiempo previamente acordado. Por ejemplo: el equipo con latas de color azul tiene que coger las latas del equipo verde, el equipo de latas verdes las latas del equipo rojo y este último las latas del equipo azul, hasta que un equipo se queda sin latas o durante unos minutos.

• EL ESCONDITE DE LA LATA

Un jugador queda al lado de una lata, contando hasta 30, mientras el resto del grupo se esconde. Cuando termina de contar, busca a sus compañeros y si encuentra a alguno, se acerca hasta la lata y golpeando con ella en el suelo menciona su nombre, momento desde el que el jugador nombrado se considera pillado. Si algún jugador de los que todavía no han sido vistos y nombrados, da una patada a la lata, todos los que están pillados se pueden volver a esconder, mientras el que queda recoge la lata y la vuelve poner en el mismo sitio.

• ESTAS SON LAS MÍAS

Todas las latas se distribuyen mezcladas por el espacio. Los jugadores se distribuyen en varios equipos y cada equipo debe buscar y recoger las latas de una determinada consigna (color, número, letra, estropeadas, marca, etc).

• ¿QUÉ DICES?

Se forman dos equipos, cada uno forma una palabra con sus latas, seguidamente esconde las latas por el espacio, para que el equipo rival las busque e intente adivinar la palabra que habían formado.

• QUE CORRA LA LATA

Los jugadores se sientan formando un círculo, con las manos en la espalda. Un jugador queda en el centro del círculo y de pie, teniendo que adivinar donde está la lata, que va circulando por el exterior del círculo, de mano en mano. En cuanto acierta es sustituido por el jugador que tenía la lata

• TOCA AL QUE TIENE LA LATA

Los jugadores de pie y formando un círculo y pasándose la lata de mano en mano. Un jugador queda en el exterior del círculo y debe tocar al jugador que tenga la lata en las manos. En cuanto lo consigue es sustituido por el jugador que tenía la lata.

• CAZAR AL RUIDOSO

Todo el grupo de pie y con los ojos tapados, excepto el que panda, el cual tendrá los ojos descubiertos e irá en cuadrupedia, haciendo ruido con la lata. Los que tienen los ojos cerrados, por el sonido de la lata, han de adivinar donde está el jugador que hace ruido.

Aplicación: **CIRCUITOS**

Juegos:

• EL CIRCUITO DEL SALTO

Cada jugador debe efectuar un recorrido determinado y cada vez que se encuentre con una lata saltarla con los pies juntos.

• EL CIRCUITO LATOSO

Los jugadores deben realizar un circuito pasando por todas y cada una de las latas, colocadas en el espacio de juego y realizando la tarea o habilidad que se especifica en ellas (por ejemplo: voltereta, 10 abdominales, 5 saltos con pies juntos, subir y bajar espalderas, sentarse y levantarse 10 veces, pasar 8 veces por el interior de un aro, etc).

• LABERINTO A CIEGAS

Se marca un recorrido entre las latas, por el que se debe ir con los

ojos tapados sin tirarlas.

• EL LAZARILLO CON VOZ

Un jugador debe realizar recorridos entre las latas con los ojos tapados sin tirarlas., siguiendo las indicaciones de un compañero.

Aplicación: **TAREAS**

Juegos:

• LAS 10 TAREAS

Se forman equipos y cada uno de ellos tiene una fila de diez latas, separadas unas de otras. Cada uno de los equipos debe llegar al final de la fila de las 10 latas realizando cada una de las tareas que se indican en las latas.

• YO SOY

En las latas se ha escrito el nombre de cada uno de los jugadores y otras latas tienen escritas tareas (divertidas y siempre con una intencionalidad de relación e integración) que se deben ejecutar si se levanta la lata correspondiente. El objetivo es que cada jugador encuentre la lata con su nombre, para lo que debe levantar todas las necesarias hasta dar con la suya. Cada vez que se levanta una lata con un nombre diferente al propio se grita en voz alta y se continúa. Si la lata que se levanta es de una tarea, ésta debe cumplirse antes de seguir levantando latas.

• AHORA REALIZO

Los jugadores corren por el espacio de juego, en el que hay latas con tareas y otras sin nada, a la señal cada uno coge una lata, el que tiene tarea la realiza y los otros siguen corriendo.

• TE TOCA HACER

Las latas con tareas escritas en función de los objetivos que se pretendan se distribuyen por el espacio de juego. Los jugadores se agrupan por parejas y se desplazan, a la señal uno de ellos coge una lata y la tarea descrita la debe realizar su compañero.

• EL ÚLTIMO HACE

Un número de latas igual al de jugadores, separadas de estos entre 10 y 15 mts. Las latas tienen escritas tareas. El último jugador que coge lata ejecuta la tarea que en ella va descrita.

Aplicación: **NUMEROS Y LETRAS**

Juegos:

- **¿DÓNDE?**

Las latas con números y letras escritas se distribuyen por el espacio de juego. Los jugadores corren por el espacio y a la señal deben buscar el número o la letra indicada.

- **EL NÚMERO ESTABLECIDO**

Con la misma distribución del juego anterior, los jugadores deben conseguir: 5 números consecutivos, sumar o restar para alcanzar un número determinado, buscar el número más bajo, el número más alto, pares, impares, etc.

- **VOCALES Y CONSONANTES**

Con la misma distribución que en el primer juego, los jugadores deben: conseguir 3 vocales, 5 consonantes, formar una palabra, formar una frase, etc.

- **SORPRESA**

Entre las latas con letras y números se incluyen también algunas que tienen una tarea física (divertida o no) y que se debe ejecutar si se levanta la lata con la misma en lugar de la letra o número.

- **ME LLAMO**

Las latas con letras escritas se distribuyen por el espacio de juego. Cada jugador se desplazará por el espacio, intentando buscar las latas que lleven las letras de su nombre, en primer lugar desordenadamente y después de forma ordenada.

- **LA PALABRA**

Cada equipo forma una palabra con las latas que tienen letras escritas, después se desordenan y otro de los equipos tiene que adivinar la palabra.

- **LAS PALABRAS**

Cada equipo tiene un determinado número de latas con letras escritas. El juego consiste en obtener el mayor número posible de palabras combinando las letras de las latas.

Aplicación: **COLORES**

Juegos:

- **LOS COLORES**

Los jugadores corren por el espacio y al gritar un color la persona que dirige el juego, todos buscan una lata de ese color y la tocan.

• TOCADO DE COLOR

Latas de diferentes colores se distribuyen por el espacio de juego, un jugador persigue y el resto escapa. El jugador que persigue nombra un color y desde ese momento puede tocar a cualquiera de los jugadores que no estén en contacto con alguna lata de dicho color.

• VERDADERO O FALSO

Dos colores de latas, por ejemplo rojas y verdes. Las latas rojas están en un lado y las azules en el lado contrario. Los jugadores se distribuyen en dos equipos (verdadero y falso), sentados en fila, y separados uno o dos metros. La persona que dirige el juego dice una frase, que puede ser verdadera o falsa. Si es verdadera, el equipo correspondiente escapa y sus jugadores deben coger sus latas antes de ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si es falsa sucede al revés.

• MOROS Y CRISTIANOS

Se forman dos equipos. En un equipo sus jugadores se disponen en fila, con una lata escondida en la espalda y con una mano al frente. Los jugadores del otro equipo deben tocar en la mano y decir un color. Si el color nombrado es el de la lata hay que salir para pillar al jugador correspondiente.

• EL PERRO Y EL GATO

Todo el grupo sentado en círculo. El jugador que empieza el juego tiene dos latas de diferente color. Pasa una hacia la derecha diciendo al compañero: "esto es un perro", el compañero responde: "¿un qué?" y el primero contesta: "un perro" al mismo tiempo que le da el bote. La misma acción realiza hacia la izquierda con la palabra "gato". Los jugadores a los que se ha pasado las latas repiten la misma acción, teniendo en cuenta que las preguntas deben llegar al que empezó el juego y de él parten las contestaciones. El proceso se repite hasta que las latas llegan de nuevo al jugador que empezó el juego, pero por el otro lado.

Aplicación: **CONSTRUCCIONES**

Juegos:

• LA TORRE

Los jugadores tienen latas en suficiente número y con ellas construyen algún tipo de torre.

• LA CONSTRUCCIÓN

Los jugadores tienen un número determinado de latas, con las que debe realizar alguna construcción lógica. El juego puede realizarse individualmente, por parejas o en grupos.

• ¿QUÉ ES?

Los jugadores se distribuyen en varios grupos. Cada grupo realiza una construcción con las latas, que deben identificar los demás grupos. Los jugadores pueden formar parte de la construcción.

• ¿CUÁNTAS LATAS HAY?

Con los jugadores distribuidos por grupos, cada uno de ellos realiza una construcción con un número de latas indeterminado. Cuando la construcción está hecha, los jugadores se alejan de ella e intentan adivinar cuántas latas han empleado.

• LA GRAN CONSTRUCCIÓN

Todo el grupo colabora en la realización de una construcción con el mayor número posible de latas.

• EL RECORRIDO ARTÍSTICO

Los jugadores se distribuyen en grupos que realizan construcciones con las latas por el espacio de juego, separadas unas de otras. Al finalizar, cada grupo debe realizar un recorrido por todas las construcciones, en las que hay que saltarlas o hacer algo relacionado con ellas.

Aplicación: **CREATIVIDAD**

Juegos:

• DIBUJOS

Dibujar con latas, para que los demás adivinen de qué se trata. El juego puede realizarse individualmente, por parejas o en grupos.

• ¿QUÉ ME DICES?

Hacer palabras con latas. Cada palabra formada, posteriormente, es gritada, explicada o representada por todo el grupo.

• LA REPRESENTACIÓN

Cada jugador realiza una representación con una lata (imaginando que la lata es otra cosa o un animal). El grupo adivina qué representa la lata. La representación también puede realizarse por grupos.

• LAS ESCULTURAS

La persona que dirige el juego aporta una palabra o idea y los jugadores deben representarla creando esculturas y formas con las latas.

• PUBLICIDAD

Individualmente o por grupos, representar escenas en las que intervengan las latas (por ejemplo un anuncio, un chiste, un cuento, etc).

Aplicación: **RITMOS**

Juegos:

• CANCIONES CON LATAS

Pueden utilizarse las latas como elementos de percusión muy apropiados para canciones de animación como las siguientes: Si nosotros actuamos con las manos, Laralara, Somos gente pacífica y no nos gusta gritar, La vida pirata, Conga, María la piconera, Tación punta, Desde Córdoba a Sevilla, Epo y tata, Plis plas, etc.

• EL RITMO

Las latas pueden utilizarse como elementos de percusión en juegos de ritmo: golpeándolas contra el suelo, lata contra lata, lata propia con la del compañero, etc.

• SINCRONIZA RITMOS

Los jugadores se distribuyen en grupos y cada grupo prepara una serie de ritmos, sincronizando sonidos y movimientos.

• CIRCULO RÍTMICO

Los jugadores sentados en círculo y cada uno con una lata, que van pasando hacia la derecha o hacia la izquierda con un ritmo y una frecuencia determinada. Por ejemplo: dos toques en suelo y se pasa la lata a la derecha, se repite tres veces y después se dan tres toques en el suelo y se pasa la lata a la izquierda, se repite dos veces y vuelta a empezar.

• EL BAILE DE LA LATA

Este juego es mejor realizarlo con música. Los jugadores se distribuyen en parejas con una lata que se sujeta por la frente de ambos. Se pone la música y se debe bailar sin que caiga la lata al ritmo de la música. No se puede tocar la lata con las manos.

Aplicación: **DESINHIBICION**

Juegos:

• PASEO POR LAS RODILLAS

Se dispone de la mitad de latas que número de jugadores. Los jugadores en círculo se van pasando la lata, que la tienen sujeta

entre las rodillas, sin tocarla en ningún momento con las manos.

• CUELLO A CUELLO

Se dispone de la mitad de latas que número de jugadores. Los jugadores en círculo se van pasando la lata, que la tienen sujeta entre barbilla y cuello, sin tocarla en ningún momento con las manos.

• ¿DÓNDE ESTÁ?

Los jugadores se distribuyen por parejas. Uno esconde una lata dentro de la ropa que lleva puesta y el otro, con los ojos vendados, trata de adivinar donde tiene escondida la lata su compañero.

• ¿CÓMO NOS MOVEMOS?

Los jugadores por parejas. Con una lata en alguna parte entre los dos cuerpos de la pareja se mueven por el espacio siguiendo las indicaciones de la persona que dirige el juego.

• ANATOMÍA DE LA LATA

Los jugadores por parejas. Con una lata se recorren las partes del cuerpo del compañero que va nombrando la persona que dirige el juego.

Otras posibilidades de juegos con latas: Las latas también se pueden utilizar como MATERIAL DE SEÑALIZACIÓN en cualquier tipo de juego. Los siguientes ejemplos cumplen perfectamente este papel:

- Si se colocan dos latas en una misma línea, pueden representar los postes de una portería de fútbol.
- Varias latas adecuadamente distribuidas pueden limitar el espacio de juego, por ejemplo las cuatro esquinas con cuatro latas.
- Algunas latas bien colocadas en el espacio de juego pueden representar zonas específicas o áreas restrictivas, "cárceles", "casas", puntos desde los que lanzar, etc.
- De la misma forma, las latas pueden marcar un tipo de recorrido que debe efectuarse en el juego, por ejemplo haciendo un zig-zag conduciendo o botando un balón.

Y, finalmente, las latas se pueden utilizar como COMPLEMENTO DE OTROS MATERIALES en un mismo juego. Estas combinaciones amplían el campo de acción y aportan un mayor abanico de posibilidades en el planteamiento de objetivos. Una combinación posible y lógica sería con pelotas, con las que se pueden realizar casi todos los juegos tradicionales, por ejemplo el juego de los bolos con todas sus variantes. Otra posible combinación sería con un bate de béisbol, con el que las latas harían el papel de pelota perfectamente. Y habría tantas combinaciones como permita la imaginación.

BIBLIOGRAFIA DE INTERES EN ESTE TEMA

- FERNÁNDEZ LÓPEZ, A. (1986): "Jugar con cajas". CUADERNOS DE PEDAGOGÍA, nº 138. Barcelona: Fontalva.
- FLURI, H. (1992): 1000 ejercicios y juegos de tiempo libre. Barcelona: Hispano-Europea.
- GIMENO SACRISTÁN, J. Y OTROS (1991): "Proyectos y materiales curriculares". CUADERNOS DE PEDAGOGÍA, nº 194. Barcelona: Fontalva.
- GONZÁLEZ, B. Y RODRÍGUEZ, M.G. (1980): Elaboración del material educativo. Madrid: Escuela Española.
- IMERONI, A. y MARGAIRA, R. (1980): Érase una vez la gimnasia. Una experiencia de actividad lúdico-motora en la escuela primaria. Barcelona: Gedisa.
- JARDÍN PINYOL, C. Y RIUS SANT, J. (1992): 1000 ejercicios y juegos con material alternativo. Barcelona: Paidotribo.
- LAPIERRE, A. (1984): Educación psicomotriz en la escuela maternal. Barcelona: Científico-Médica.
- LEIF Y BRUNELLE (1978): La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires: Kapelusz.
- MARTÍNEZ, G. Y OTROS (1985): "El material escolar". CUADERNOS DE PEDAGOGÍA, nº 126. Barcelona: Fontalva.
- NEWSON, J. y NEWSON, E. (1984): Juguetes y objetos para jugar. Barcelona: CEAC.
- PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): Xogos competitivos: educar na competición no ámbito da educación física. Santiago: Edicións LEA.
- PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): Xogos cooperativos e actividades infantís: educar na cooperación no ámbito escolar. Santiago: Edicións LEA.
- PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): Juegos cooperativos y competitivos para la educación física.

- CADERNOS TÉCNICO PEDAGÓXICOS DO INEF-GALICIA, nº 21. A Coruña: Centro Galego de Documentación e edicións deportivas.
- PALACIOS, J. (1995): Juegos motores. CADERNOS TÉCNICO PEDAGÓXICOS DO INEF-GALICIA, nº 16. A Coruña: Centro Galego de Documentación e edicións deportivas.
- PALACIOS, J. (1995): Xogos motores. Santiago: Edicións LEA.
- PALACIOS, J. y TOJA, B. (1994): "Juegos y Material Alternativo en Educación Física". A Coruña: CEFOCOP (documentación del curso "Xogos, deportes e materiais alternativos no ensino da Educación Física").
- PIÑANGO, CH. y MARTÍN FRANCÉS, S. (1994): Construcción de juguetes con material de desecho. Madrid: Editorial Popular.
- RUIZ ALONSO, J.G. (1991): Juegos y Deportes alternativos. Lérida: Agonos.
- SHER, B. (1996): Juegos estupendos con juguetes improvisados. Barcelona: Martínez Roca.
- TOJA, B. E IGLESIAS, M. (1993): "Psicomotricidad y material alternativo". Trabajo sin publicar.
- TRIGO AZA, E. (1989): Juegos motores y creatividad. Barcelona. Paidotribo.
- VARIOS (1990): Educación infantil de 0 a 6 años. Organización escolar. Barcelona. Paidotribo.
- VELÁZQUEZ, A. y MARTÍNEZ, A. (1994): Juegos y formas jugadas con materiales alternativos. Alcalá de Guadaíra: CEP.
- VIROSTA, A. (1994): Deportes alternativos. En el ámbito de la Educación Física. Madrid: Gymnos.