



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Los juegos de mesa como estrategia pedagógica en el desarrollo de contenidos de Educación Física.

Autor/es

LAURA MARINA CARNICERO

Director/es

JOSEP MARÍA DALMAU TORRES

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Los juegos de mesa como estrategia pedagógica en el desarrollo de contenidos de Educación Física., de LAURA MARINA CARNICERO (publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Los juegos de mesa como estrategia pedagógica en el desarrollo de contenidos de Educación Física.

Board games as a pedagogical strategy in the development of Physical Education contents.

Autor

Laura Marina Carnicero

Tutor/es

Josep María Dalmau Torres

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

Resumen

En este proyecto se plantea una programación didáctica de juegos de mesa con adaptaciones dirigidas al ámbito motor en el área de Educación Física. Dicha programación cuenta con los siguientes juegos de mesa: Dobble, Jungle Speed, Mixmo, River Dragons y Speed Cup. Está dirigida a los alumnos de sexto curso y la finalidad es trabajar los contenidos del currículo de una forma innovadora y atractiva para el alumnado.

La duración de la programación va a ser de tres semanas. La metodología que se ha aplicado es el modelo comprensivo a través del juego a partir de los juegos de mesa, donde el alumnado entiende las acciones que va a realizar y no solo su realización, favoreciendo la comunicación y cooperación con el resto de compañeros.

Este proyecto consta de una introducción del tema que se va a tratar, objetivos propuestos para dicho trabajo, marco teórico, una Unidad Didáctica con cinco sesiones (un juego de mesa por sesión), conclusiones, experiencia en el centro por la puesta en práctica de tres sesiones, referencias bibliográficas y anexos.

Esta propuesta se configura a partir de Unidad Didáctica aplicada en un centro educativo de Logroño. Los alumnos responden estupendamente a todas las adaptaciones motoras, son capaces de resolver los problemas que se les propone en una interacción cooperativa y de recreación.

Palabras clave: Juegos, adaptación, ámbito motor.

Abstract

In this project a didactic program of board games with adaptations directed to the motor field in the area of Physical Education is proposed. This program has the following table games: Dobble, Jungle Speed, Mixmo, River Dragons and Speed Cup. It is aimed at students in the sixth year and the purpose is to work on the contents of the curriculum in an innovative and attractive way for students.

The duration of the program will be three weeks. The methodology that has been applied is the comprehensive model through the game based on table games, where the students understand the actions they are going to carry out and not only their performance, favoring communication and cooperation with the rest of their classmates.

This project consists of an introduction of the topic that will be discussed, proposed objectives for this work, theoretical framework, a Teaching Unit with five sessions (a board game per session), conclusions, experience in the center for the implementation of three sessions, bibliographical references and annexes.

This proposal is configured from the Didactic Unit applied in an educational center in Logroño. The students respond excellently to all the motor adaptations, they are able to solve the problems that are proposed in a cooperative and recreational interaction.

Keywords: Games, adaptation, motor field.

Índice

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	OBJETIVOS	3
3.	MARCO TEÓRICO	5
4.	DESARROLLO.....	11
4.1.	Justificación.....	11
4.2.	Temporalización y cronograma.....	11
4.3.	Objetivos de la etapa.....	12
4.4.	Competencias clave	13
4.5.	Evaluación.....	13
4.6.	Metodología	16
4.7.	Espacios y recursos.....	17
4.8.	Sesiones.....	17
	SESIÓN 1: Dobble.....	17
	SESIÓN 2: Jungle Speed	25
	SESIÓN 3: Mixmo	29
	SESIÓN 4: River Dragons.....	35
	SESIÓN 5: Speed Cups	41
4.9.	Atención a la diversidad.....	48
4.10.	Tratamiento transversal de la educación en valores.....	48
4.11.	Experiencia en el centro	49
5.	CONCLUSIONES.....	51
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
6.1.	Webgrafía.....	56

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad hay muchas metodologías pedagógicas dedicadas a la Educación Física. Hay distintas formas de implantar esta asignatura para cumplir con los contenidos marcados por el currículo, pero siempre se puede seguir innovando en el ámbito educativo. Los juegos de mesa tienen muchas ventajas educativas que expondré más adelante y curiosamente, no hay muchos estudios dedicados a este tema, por lo tanto veo la oportunidad de dar a conocer este recurso didáctico un poco más y animar al profesorado a que lo incorpore en sus clases como apoyo de aprendizaje.

Por ello, quiero plantear una nueva forma de abordar todos los contenidos del área de Educación Física dejando atrás las clases tradicionales y emplear un método más lúdico basado en juegos, en concreto los juegos de mesa. Estos juegos se pueden emplear en el ámbito de la educación ya que con ellos, mediante las adaptaciones convenientes dentro de una programación didáctica, se puede lograr la mejora de habilidades y competencias del alumnado.

Según (Caballero, et al., 2009) este método provoca una gran motivación ya que todos los participantes se sienten protagonistas en el proceso educativo. Por ello, los juegos de mesa se deben presentar como una alternativa de ocio saludable y potenciar hábitos de cooperación y de trabajo en equipo con el fin de conseguir un desarrollo integral del alumnado.

A partir de esta propuesta, los alumnos tendrán que plantear soluciones a los distintos retos que se propongan ya sea de forma individual o de forma colectiva. Por tanto desarrolla también el ámbito social, creando un vínculo entre todos para solventar cualquier dificultad. Es un ámbito muy importante puesto que favorece la cohesión grupal y la inclusión con propuestas lúdicas diseñadas para todos los participantes.

Con los juegos de mesa también se adquieren unos hábitos de conducta. La práctica de dichos juegos enseña a respetar y a valorar las reglas del juego, puesto que para que las propuestas fluyan deberán respetar las normas del juego, a los demás compañeros, los materiales y espacios relacionados con la seguridad y la salud, según Moreno y Valverde (2004). Además, se debe inculcar que lo importante no es ganar o perder, sino, aprender divirtiéndose. De esta manera los alumnos reforzarán valores y actitudes relacionadas con el juego limpio.

Este método proporciona un ambiente en el que los participantes se divierten, se emocionan y pueden conseguir hazañas célebres. También potencian la estrategia o el razonamiento puesto que en cada juego se necesita idear un plan para conseguir de una forma óptima el objetivo.

Además, es un recurso didáctico que está a disposición de cualquiera sin que sea necesaria una gran inversión de dinero para conseguirlo. Es un recurso que se puede extrapolar en otras áreas, podemos trabajar los contenidos de otras asignaturas adaptando los juegos de mesa según nos interese. También podemos usar los juegos de mesa en el tiempo libre del alumnado, como recreos o en el horario extraescolar.

Los alumnos deben valorar los juegos de mesa como medio de disfrute y de relación con los demás y de esta forma se conseguirá un enorme interés por participar en las actividades que se propongan.

El uso de estos juegos hace que los alumnos participen con desinhibición y tomen iniciativas en el desarrollo de los mismos, ya sean individuales o colectivos, consiguiendo resolver tanto situaciones motrices como cognitivas que impliquen una actuación de estrategias de cooperación y oposición.

En mi opinión, los juegos de mesa resultan una muy buena opción tanto para niños como para jóvenes. A mi forma de entender, tienen unas características que lo hacen muy atractivo y que muchos alumnos lo eligen antes que otros deportes. Uno de estos aspectos es la colectividad del juego, por lo que trabajamos los juegos cooperativos, consiguiendo así una mayor sociabilización de los alumnos. Esta Unidad Didáctica está orientada a sexto curso.

“Jugar es una necesidad del ser humano que enseña a resolver situaciones problemáticas por grupo o individualmente” Expresan (García & Torres, 2002). Hay que aprovechar esta necesidad que tiene el ser humano para enseñar los contenidos y valores adecuados y así conseguir un desarrollo integral en todo el alumnado.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales que se pretenden alcanzar y cumplir con este trabajo son los siguientes:

Objetivo general:

Elaborar un Unidad Didáctica sobre los juegos de mesa en la asignatura de Educación Física orientada a 6º de Primaria.

Objetivos específicos:

1. Integrar los juegos de mesa como un contenido más de Educación Física dentro del bloque de habilidades perceptivas motrices básicas, a partir de una adaptación orientada al ámbito motor.
2. Identificar contenidos transversales propios de la formación integral del alumno a partir de la elección y transformación de 5 juegos de mesa orientados a sexto de Educación Primaria.
3. Llevar a la práctica una intervención educativa piloto de la unidad didáctica.
4. Diseñar y aplicar una ficha de observación para evaluar la puesta en práctica, la dinámica general del juego y la consecución de los objetivos didácticos planteados en la sesión.

3. MARCO TEÓRICO

Brown y Vaughan, (2010) en su libro ¡A jugar! definen el juego como aquello que hacemos para divertirnos de forma voluntaria. Es agradable por sí mismo, entretenido y absorbente. Nos ayuda a improvisar, porque dentro de sus parámetros se producen siempre situaciones inesperadas que nos desafían.

Los juegos de mesa han ido cambiando y adaptando a través de las generaciones con el paso de los años, tanto que se ha llegado a perder su origen. El juego más antiguo conocido es el Senet, se origina en el Antiguo Egipto en los años 3000 y 2600 a.C. Se han encontrado juegos y partes de él en varias tumbas, además de varias pinturas que muestran que tanto el noble como los esclavos jugaban a dicho juego.

Según García y Eduardo (2002) la mayoría de los juegos de tablero son antiguos siendo los más conocidos el ajedrez y las damas que se juegan en Europa desde hace siglos. También existen otras variantes como el SHOGI en Japón o el Xiangqi en China, el Go y el Go-moku en Asia, el Wari en África así como una amplia gama de juegos llamada de Mancala.

Como continuación a estos juegos, antes de 1875, se han inventado otros como el Reversi u Oteló. Pero ya en el siglo XX, los juegos de mesa han ido adquiriendo más popularidad porque con ellos se ha pretendido alcanzar otras metas como: interés por el desarrollo de estrategias con el objetivo de alcanzar el desarrollo de la inteligencia John Von Neumann en 1928, diseñó del primer ordenador para jugar a las Damas y A.L. Samuel en 1947, creó un paradigma sobre la activación de la mente y el pensamiento rígido en 1950.

Ya a partir del siglo XXI los juegos de mesa han adquirido más protagonismo hasta llegar a convertirse en un sector más de la economía sobre todo en Alemania y Estados Unidos que los consideran un bien cultural. (Palomar, 2012).

Dentro de los creadores de juegos de mesa fueron importantes Sid Sackson que diseñó juegos novedosos de estrategia y Alex Randolph que editó un juego muy original llamado Ricochets Robots en 1999.

Según García y Eduardo (2002) existen distintos criterios de clasificar los juegos de mesa como por ejemplo según las piezas, el material con el que se juega, tablero,

fichas, tarjetas u origen del juego. A continuación se van a clasificar según su material y según sus reglas en:

Juegos de estrategia: Lo que se persigue con estos juegos es conseguir unos objetivos utilizando una estrategia siendo la táctica la principal característica para lograr la victoria. El primer juego de estrategia se llamó Axis and Allies.

Juegos de fichas: Dentro de estos juegos encontramos las Damas españolas, dominó, etc. donde la principal característica es el movimiento de fichas que en algunos casos se convierte en un auténtico rompecabezas.

Juegos de posición: Como por ejemplo tres en raya o cuatro en raya cuyo objetivo es alcanzar con las fichas una posición determinada.

Juegos de captura: Lo que se pretende es capturar las fichas del jugador oponente como pueden ser las damas españolas.

Juegos de rol: Con este tipo de juegos lo que se pretende es conseguir cumplir una misión en la que los jugadores, bajo las órdenes de un director, llevarán a cabo las tareas encomendadas. No importa ganar sino colaborar en equipo. “El señor de los anillos es uno de los juegos de rol más populares.

Los dados: Juega un papel muy importante el factor suerte y fortuna puesto que en cada una de las caras de los dados aparece un número diferente y para conseguir una puntuación determinada solo influye la suerte.

Según (Ortiz, 2009) “los conocimientos que se adquieren en el espacio lúdico (juego) se inscriben de manera duradera por la carga afectiva que los rodea. Jugando van conociendo al otro, van desarrollando su capacidad de percibir la realidad, irán resolviendo los conflictos que les preocupan, podrán ir haciendo las primeras diferenciaciones entre fantasía y realidad.”

El juego, por tanto, es muy efectivo a la hora de adquirir y asentar los conocimientos. ¿Por qué no seguir este camino en la asignatura de Educación Física?

Los juegos didácticos tienen muchas ventajas para el desarrollo integral del niño y además, según Ortiz (2009), los niños y niñas tienen más interés por los contenidos y por ello se sienten más motivados, sirve también como instrumento de evaluación para

comprobar los conocimientos adquiridos, consiguen la autonomía para tomar decisiones tanto de forma individual como colectiva, refuerzan las acciones positivas y rectifican las erróneas, desarrollan habilidades en el orden práctico y así amplían e intercambian conocimientos combinando la teoría con la práctica de una forma activa, se logra que los niños y niñas participen por igual lo que hace que mejoren las relaciones interpersonales, la convivencia y eso facilita al maestro el análisis de los contenidos abordados. Por todo ello, garantiza que las clases sean más amenas.

Los juegos de mesa son un gran apoyo de aprendizaje, son la base de educación del niño de manera espontánea, les permite la captación de normas de convivencia y el desarrollo de su creatividad. Además, los juegos de mesa son recursos muy fáciles de elaborar y adaptar a los contenidos curriculares.

Según Pablo Sotoca Orgaz (2017) el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) aterriza en el aula universitaria como metodología innovadora centrada en un proceso de enseñanza-aprendizaje de carácter lúdico.

El aprendizaje basado en juegos tiene un término y es Gamificación. Es una de las metodologías activas más usadas en la educación en la actualidad. Su uso genera una experiencia placentera que provoca el deseo de repetir, como así lo apunta Martínez (2012). Si a los alumnos se les consigue mantener “enganchados” con un juego, ellos mismos van a demandar ese juego por la motivación que les ha generado a los participantes. Este efecto lo provocan los juegos de mesa con mucha facilidad por sus componentes de competitividad, metacognitivos, de toma de decisiones, habilidades comunicativas y sociales. Además, hay juegos de mesa que se especializan en una disciplina educativa que pueda carecer algún alumno y de esta forma mejorarla o corregirla, como por ejemplo, la mejora de la capacidad de análisis, aprender a tolerar la frustración, trabajar la memoria y concentración y la coordinación. Con lo cual, se pueden definir los aspectos que se quieren trabajar mediante unas adaptaciones adecuadas.

Se ha llevado a cabo un proyecto llamado Juega y Crece elaborado por el Instituto de la Juventud de Extremadura (2017) donde lo que pretende es desarrollar las habilidades y competencias en los campamentos de verano utilizando los juegos de mesa como herramienta didáctica.

En primer lugar seleccionaron dieciocho juegos de mesa dependiendo de la edad de los acampados, la dificultad de los juegos y el tiempo disponible. A continuación, diseñaron los materiales necesarios para facilitar las sesiones. Una vez realizada una sesión, tanto monitores como acampados reflexionaban sobre el juego, para corregir o mejorar dicho juego. Además reflexionaban sobre las experiencias vividas en el juego, sobre qué habilidades habían sido necesarias en cada momento. Para evaluar todo el proceso utilizaron una hoja de evaluación de la sesión de juego y el cuestionario de satisfacción del participante.

La conclusión a la que se llegó tras la puesta en marcha de este proyecto es que estos juegos van más allá del simple elemento lúdico, es decir, pueden utilizarse como elemento de ocio así como ser también útiles para personas de cualquier edad puesto que adquieren ciertas habilidades que les pueden servir en su etapa educativa, laboral y social.

El tema que nos ocupa, es una materia innovadora al mismo tiempo que se centra en un material fácil de acceder y utilizar. Su potencial didáctico puede ser desarrollado en múltiples campos de la educación no formal.

Aplicar este método tan innovador en el aula es muy beneficioso para los alumnos. Primero hay que estudiar al colectivo donde vamos a intervenir y hacer las adaptaciones convenientes, para corregir o reforzar conductas.

Según Caballero (2009), Muchas de las propuestas están basadas en un reto personal donde la superación propia beneficia al equipo con lo cual aprenden a trabajar en equipo a apoyarse y sobre todo a empatizar con los compañeros. Practicando con estos juegos de mesa se han dado cuenta de las limitaciones o virtudes que tiene cada uno y por ello se ayudan mutuamente. Las estrategias llevadas a cabo para conseguir el objetivo del juego no son las únicas presentes en las sesiones, también actúan los roles dentro de un equipo para repartir las tareas dentro del juego donde cada uno se encuentra más a gusto. Esto ocurrió en la adaptación de “Speed Cup”, donde varios alumnos prefirieron comenzar ordenando los cubos antes de adivinarlos durante el juego.

Es muy cómodo porque parte del material que se va a utilizar ya viene con el juego de mesa y solo habría que complementarlo con material accesible del propio colegio.

Los juegos de mesa no solo se pueden utilizar como estrategia pedagógica para abordar los contenidos en el área de Educación Física, sino que también se pueden hacer adaptaciones y enfocarlos a cualquier asignatura. Por lo tanto, se puede trabajar de manera interdisciplinaria. Además, las adaptaciones dan respuestas acordes a las necesidades de todos los alumnos aplicadas en el ámbito educativo.

Otra finalidad de la implantación de los juegos de mesa en la Educación Física es que los alumnos desarrollen capacidades y habilidades sociales puesto que en cada equipo hay alumnos con diferentes roles y tienen que saber trabajar juntos, comunicarse, empatizar y cooperar entre ellos para conseguir el objetivo de cada juego. No solo tienen que ser eficientes en el entorno social, sino que también tienen que desarrollar su responsabilidad personal, es decir, tienen que ser participativos y esforzarse en las tareas asignadas, (Caballero, 2015).

Otra ventaja es que estas adaptaciones se pueden llevar a cabo al aire libre, ya sea en el patio del colegio como en el medio natural porque está constatado en el currículo educativo de Educación Física, (Pérez, Caballero & Jiménez, 2009). Debemos aprovechar los recursos que nos ofrece la naturaleza para realizar cualquier tipo de actividad.

Es por ello, que en Educación Física, los juegos de mesa, según Torres (2015) completan la formación del niño, ya que, por un lado, facilita el trabajo en equipo y la elaboración de estrategias y por otro se adquieren habilidades motrices básicas y genéricas.

Por último, este recurso se puede llevar al aula de trabajo porque está respaldado por el Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja. Dicho currículo, dentro de la asignatura específica de Educación Física, en el bloque 1 (Habilidades perceptivo motrices básicas) del curso sexto de primaria, aparecen los siguientes contenidos referidos al juego y lo citado previamente.

4. DESARROLLO

4.1. Justificación

El tema que se va a tratar en esta unidad didáctica es el de los juegos de mesa como estrategia pedagógica en el desarrollo de contenidos de Educación Física, lo que conlleva a impartir las clases de una forma distinta.

Para ello, no hace falta saltarse el currículo, sino, realizar las adaptaciones necesarias a cada uno de los juegos de mesa para poder cumplir con los objetivos curriculares.

Todas las adaptaciones están orientadas al ámbito motor y lo que se quiere conseguir es mejorar las habilidades y competencias del alumnado. Es un método muy atractivo que ofrece muchas ventajas y es muy fácil de aplicar.

Según el Instituto de la Juventud de Extremadura (2017) se destaca los siguientes aspectos de los juegos de mesa: “Es una forma activa de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y las emociones, reduce la tensión que a menudo se produce al aprender o tener que lograr algo y desarrolla habilidades para percibir las situaciones a través del punto de vista de otra persona: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y la resolución de problemas”.

De este modo, gracias a los juegos de mesa los alumnos descubren, comparten y aprenden, es decir, adquieren valores de una forma divertida considerados primordiales para que, en un futuro, los niños sean mejores personas.

4.2. Temporalización y cronograma

En la comunidad de La Rioja la distribución horaria semanal en 6º curso en la asignatura de Educación Física es de 2 horas y 30 minutos. Por lo tanto, esta Unidad Didáctica se realizará en 3 semanas.

Se puede elegir cualquier trimestre para poner en práctica esta adaptación y en cualquier Unidad Didáctica que se haga durante el curso pero he preferido ubicarla en el tercer trimestre porque puede ser un premio o recompensa para los alumnos.

Las sesiones se llevarán a cabo de la siguiente manera: los lunes dispondrán de media hora, tiempo en el que se mostrarán los dos juegos de mesa que se han elegido para esa semana. Las dos horas restantes se utilizan para jugar a todas las adaptaciones

de cada juego, una por sesión. La semana del 10 de junio se hará de igual forma y la del 17, la media hora para explicar el juego que nos queda y una hora para jugar a las adaptaciones de dicho juego.

Lunes 3 junio	Martes 4 junio	Miércoles 5 junio	Jueves 6 junio	Viernes 7 junio
30 min: Repaso de los juegos de mesa Dobble y Jungle Speed.	1 hora: Jugar a las adaptaciones del Dobble.	1 hora: Jugar a las adaptaciones del Jungle Speed.		
Lunes 10 junio	Martes 11 junio	Miércoles 12 junio	Jueves 13 junio	Viernes 14 junio
30 min: Repaso de los juegos de mesa Mixmo y Speed Cup.	1 hora: Jugar a las adaptaciones del Mixmo.	1 hora: Jugar a las adaptaciones del Speed Cup.		
Lunes 17 junio	Martes 18 junio	Miércoles 19 junio	Jueves 20 junio	Viernes 21 junio
30 min: Repaso del juego River Dragons.	1 hora: Jugar a las adaptaciones del River Dragons.			

Figura 1. Cronograma de las sesiones de cada uno de los juegos de mesa.

4.3. Objetivos de la etapa

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

4.4. Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología (CMCT): esta competencia es fundamental para cualquier tipo de actividad, principalmente en las que forma parte la competitividad ya que se controla a través de puntos que les asignamos a los alumnos.

Competencia Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CSIE): les daremos un papel protagonista en algunas narraciones o en la elección de algunos ejercicios para calentar.

Competencia lingüística (CL): esta competencia es vital en esta unidad didáctica ya que tenemos que emplear el lenguaje verbal para dar indicaciones. Además, esta competencia tiene gran presencia en las explicaciones de cada propuesta.

Competencia Social y Cívica (CSC): se trabaja a través del trabajo en equipo, fomentando el respeto por los demás, los derechos de cada uno y los deberes o responsabilidades.

Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC): algunas de las propuestas las desarrollaremos a través de juegos populares que seguramente la mayoría de los alumnos conozcan.

4.5. Evaluación

La nota final de esta Unidad Didáctica se obtiene mediante dos rúbricas, una específica de los juegos de mesa y otra de actitud, juego en equipo y respeto por el material. Cada una de las rúbricas cuenta un 50% de la nota.

	4	3	2	1
Juegos de mesa	<p>Emplea la estrategia correcta en un espacio y tiempo determinado. Consigue resolver los problemas que surgen durante el juego y domina las habilidades motrices básicas y genéricas.</p>	<p>Emplea estrategias durante el juego pero no siempre son las adecuadas. Consigue resolver la mayoría de problemas que surgen. Domina las habilidades motrices básicas pero no las genéricas.</p>	<p>No suele emplear estrategias durante el juego. No suele resolver los problemas que surgen. Domina las habilidades motrices básicas pero no las genéricas.</p>	<p>No emplea estrategias durante el juego. Deja que otro resuelva los problemas que surgen. No domina ni las habilidades motrices básicas ni las genéricas.</p>

Figura 2. Rúbrica de evaluación para todos los juegos de mesa.

En esta primera rúbrica las puntuaciones van a ser las siguientes: 4=10 o 9; 3=8 o 7; 2=6 o 5; 1= 4. La nota elegida va a ser el 100% de la nota de esta rúbrica.

Categoría	4	3	2	1
Juego en equipo	Siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los componentes del grupo trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen componente del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen componente del grupo.
Actitud	Participa de manera activa y anima a los compañeros. Fomenta el trabajo en equipo	Participa de manera activa, juega en equipo con la mayoría de los compañeros.	Participa pero es individualista o solo juega con unos pocos.	No participa activamente, se queja y no juega en equipo
Material	Ayuda a sacar y a recoger el material y tiene cuidado de no estropearlo.	Suele sacar y recoger el material y tiene cuidado de él	Ayuda a sacar y recoger el material si se lo solicita, suele cuidar el material	No ayuda a sacar y recoger el material. No cuida el material.

Figura 3. Rúbrica de evaluación del trabajo en equipo, actitud y utilización del material durante las sesiones.

En esta rúbrica las puntuaciones van a ser las siguientes: 4=10 o 9; 3=8 o 7; 2=6 o 5; 1= 4. Cada categoría tiene un porcentaje y es el siguiente: trabajo en equipo=30%, actitud= 40% y material= 30%. Una vez tengamos la nota de ambas rúbricas, se hace la media y se obtendrá la nota final.

4.6. Metodología

La metodología utilizada se basa en la enseñanza de aprendizaje de los juegos de mesa. El modelo metodológico será el comprensivo puesto que lo que se busca es que el alumno comprenda las acciones que va a realizar y no solo su realización.

Para ello hay cuatro principios educativos. El primero, es que da significado a los contenidos y actividades. El segundo, las experiencias tienen que tener sentido y significado para el alumno. El tercero, busca favorecer la autonomía del alumnado. Por último, fomenta la interacción, comunicación, cooperación y participación en el aula. Esta información la he obtenido de los apuntes del profesor Josep María Dalmau del Máster en intervención e innovación educativa.

Hay que centrarse en la diversidad de aprendizaje de los alumnos, pues considerando el papel activo concedido al sujeto que aprende, debemos plantear diferentes juegos como situaciones problemáticas, utilizando la resolución de problemas, el descubrimiento guiado y la dinámica de grupos como estrategias básicas instruccionales. Todo esto, unido a la puesta en común y diálogo, estimulará el pensamiento divergente en el aula potenciando la crítica curricular y social (Piedra, 2010) en relación con la dinámica seguida en clase o con el valor desmesurado de la competitividad en nuestro contexto social (Moreno y Gutiérrez, 1998).

De cara a poner en práctica dicha unidad didáctica, en primer lugar, la forma de explicarles los juegos de mesa y sus adaptaciones será mediante un video. Este video les hará comprender la forma de juego y el objetivo de cada uno. A continuación, les mostraré el material necesario y un turno de dudas para que todos tengan claro lo que hay que hacer. Después, comenzará el juego con todas sus variantes explicadas. Por último, expondremos en círculo todas las experiencias vividas durante el desarrollo del juego y qué cosas cambiarían o mejorarían.

En cada una de las adaptaciones también se va a dar importancia a la cooperación y un cierto punto de competitividad. Cooperación porque los alumnos van a tener que trabajar en equipo para conseguir el objetivo de cada juego. En muchas ocasiones los alumnos van a tener que ir construyendo parte del juego, es decir, irán haciendo a partir de lo que el compañero ya ha hecho. También hay competitividad porque esto genera motivación en los alumnos y se implican mucho más en el juego.

Antes de la realización de las adaptaciones se llevará a cabo el siguiente proceso: Primero, repartiremos a los alumnos el día antes una ficha técnica para que sepan jugar a dicho juego y de esta forma les cueste menos entender las adaptaciones. Cuando haya que poner en marcha las adaptaciones, se les enseñará en clase el juego de mesa auténtico, su material e instrucciones y se responderá a las dudas que surjan. Una vez esté aclarado y listo, se bajará al polideportivo y se explicará el primer juego. Siempre atentos del silbato puesto que si suena, hay que detener el juego porque algo no se está haciendo de forma correcta. Durante las explicaciones, los alumnos deberán estar sin material porque eso les puede despistar. Finalmente, se hará una reflexión conjunta sobre el juego de mesa para averiguar que sensaciones han tenido los alumnos y si hay que cambiar algún aspecto para mejorar las adaptaciones.

4.7.Espacios y recursos

Los espacios utilizados para llevar a cabo la unidad didáctica completa son el aula para poder explicarles los juegos y el pabellón o patio del colegio. Los recursos necesarios son por una parte humanos y por otra materiales. Humanos son alumnos de 6º de primaria y profesor. Materiales son:

Dobble: Seis pelotas de tenis, sticks, conos, cartas de Dobble, seis pelotas de baloncesto y un cartel informativo con las acciones que tienen que realizar.

Jungle Speed: Petos de diferentes colores (5 rojos, 5 verdes, 5 azules y 5 amarillos) y cartas del Jungle Speed.

Mixmo: Piezas del Mixmo, objeto plano en la cabeza (ladrillo de plástico) y mazo de cartas con palabras o frases escritas.

River Dragons: 4 bancos, 4 colchonetas, varios aros, varios conos, 8 dados (4 verdes y 4 rojos) y un cartel informativo con las acciones que tienen que realizar.

Speed Cup: Cartas y cubiletes del juego, tarjetas de colores, moldes de plástico, 27 aros y 18 petos de dos colores diferentes.

4.8.Sesiones

SESIÓN 1: Dobble



Figura 4. Caja y cartas del juego de mesa Dobble.

FICHA TÉCNICA

Materiales: 55 cartas redondas y una caja metálica para guardarlas. Cada carta tiene 8 símbolos. Hay un total de 57 símbolos diferentes.

Normas del juego:

- Torre infernal: cada jugador empieza con una carta boca abajo. El resto de cartas forman una pila central de la que hay que ir consiguiendo cartas.
- El foso: se reparten todas las cartas entre todos los jugadores y se deja una única carta en el centro de la mesa. Hay que descartarse de todo lo que tienes encima cuanto más rápido mejor.
- La patata caliente: se reparte una carta por cada jugador y ronda. El resto de cartas no se utilizan. El objetivo es pasar todas las cartas al perdedor.
- A por todas: se pone una carta en el centro de la mesa boca arriba y tantas cartas como jugadores haya boca abajo. El objetivo es recuperar el mayor número de cartas de la mesa.
- El regalo envenenado: se reparte una carta boca abajo a cada jugador y con el resto se forma una pila central. Objetivo dar el mayor número de cartas de la pila central al resto de jugadores.

Objetivo: ser el más rápido en encontrar el símbolo idéntico entre 2 cartas, decirlo en voz alta, coger la carta y colocarla o descartarla.

De 2 a 8 jugadores.

Más de seis años.

Editorial: ASMODee

Analizar las reglas del juego: Cada minijuego tiene su propia mecánica pero todos tienen un punto en común, que es que hay que descubrir un símbolo igual entre 2 cartas más rápido que el resto de jugadores. Las diversas formas de jugar son interesantes, ya que en unas variantes el objetivo es conseguir el mayor número de cartas y en cambio en otras deshacerte de las cartas lo antes posible.

En nuestra experiencia concreta, la variante que más nos gustó fue la Patata Caliente, ya que en cada baza jugábamos todos los participantes y era muy dinámico. A pesar de ello, esta variante puede ser más adecuada para cursos más elevados que las demás, ya que requiere de mayor capacidad de retención y velocidad de reacción. Las otras variantes, a por todas, torre infernal y el foso podrían dirigirse a alumnos de menor edad, ya que la complejidad es menor.

CONTENIDOS CURRICULARES

- Utilización adecuada de la discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva.
- Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas.
- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.
- Resolución de problemas motores de cierta complejidad.
- Acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad, mejora de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Aplicar soluciones motrices ante situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas.
2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos.

8. Participar con interés desarrollando la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan y actuando con responsabilidad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio temporales a situaciones con cierto grado de incertidumbre, manteniendo el equilibrio postural.
- 1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
- 2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 8.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Afianzar las habilidades motrices genéricas.
- Cooperar con todos los compañeros y jugar limpio.
- Conseguir desplazarse de diferentes formas.
- Controlar el propio cuerpo.
- Localizar lo antes posible el objeto.
- Potenciar los reflejos y la velocidad de reacción del alumnado.

OBSERVACIONES METODOLÓGICAS

En la primera adaptación es importante marcarles muy bien el espacio donde se tienen que colocar. En todas las adaptaciones practican las habilidades motrices básicas

como el desplazamiento con varios móviles, también ejercitan la mente, los reflejos, trabajan en un tiempo limitado, mejoran la velocidad de reacción, etc.

El modelo metodológico utilizado en esta sesión es el comprensivo, donde lo importante es que los alumnos entiendan el juego y lo experimenten de tal forma que tenga sentido para ellos. Para realizar dichas adaptaciones, los alumnos tienen que comunicarse, cooperar y participar con el resto de compañeros, sobre todo, en las dos primeras adaptaciones en las que la colaboración con los compañeros es importante para conseguir el objetivo. La última adaptación tiene un toque competitivo para dotar de autonomía al alumno.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Los alumnos serán distribuidos en grupos heterogéneos, separando a aquellos que sean más inquietos y colocando en cada grupo a un alumno con mayor habilidad. Todo se hará en grupos para conseguir un mayor control en todo momento. Se les facilitarán indicaciones en papel o carteles para que tengan mayor información y así el juego sea más fluido. (ANEXO 1. Cartel informativo del juego Dobble) En alguna ocasión será necesario un juez de otro equipo para evitar las trampas.

ADAPTACIONES DEL JUEGO A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

6º EP "Carta Túnel"

Material: Seis pelotas de tenis, sticks, conos y veinticuatro cartas del “Dobble”.

Objetivos que persigue: Afianzar las habilidades motrices genéricas, trabajar en equipo y conseguir el mayor número de cartas posible.

Agrupamiento: Los alumnos se reorganizarán en seis subgrupos.

Espacio: Previamente el docente habrá delimitado con conos la cancha, realizando un hexágono grande y otro más pequeño en su interior.

Desarrollo: Todos los integrantes de cada subgrupo deberán realizar una fila y colocarse tocando con sus manos la espalda del compañero de delante y tener sus piernas más abiertas que la anchura de sus hombros, de forma que puedan pasar por debajo de ellas.

El último integrante de cada fila poseerá un balón de fútbol, tendrá que conducirlo rápidamente alrededor del hexágono. Una vez que dé la vuelta alrededor conduciendo su balón, deberá darle el balón al siguiente compañero y pasar por debajo de las piernas de todos los integrantes de su equipo para coger la carta del medio. Se colocará el primero y así sucesivamente. El equipo que lo consiga coger más rápido las cartas del centro, ganará. Finalmente, jugarán a la patata caliente con las cartas que han conseguido.

Reglas: No deberán entorpecer el recorrido a los demás compañeros.

Variantes: Cambiaremos el balón de fútbol por un stick con una pelota. Deberán realizar el mismo juego, pero ahora conducirán la pelota mediante el uso de un implemento.

Descripción gráfica:

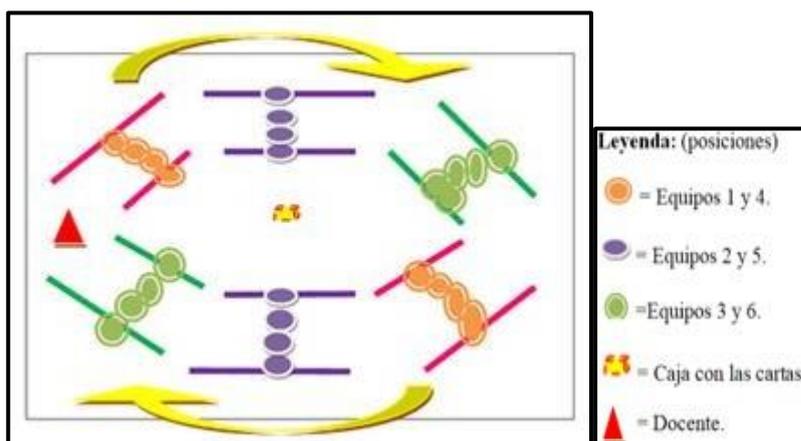


Figura 5. Representación gráfica de la adaptación carta túnel.

6º EP "El Localizador"

Material: Cartas del "Dobble" y 6 pelotas de baloncesto.

Objetivos que persigue: Ser capaz de desplazarse de diferentes formas, controlar el propio cuerpo, localizar lo antes posible el objeto y trabajar los campos semánticos de materiales deportivos.

Agrupamiento: Los alumnos estarán organizados en 6 grupos.

Espacio: El profesor delimitará el campo y asignará a cada grupo un espacio, de forma que entre todos formen un círculo.

Desarrollo: Repartimos todas las cartas boca abajo entre todos los grupos excepto una que colocaremos en el centro del círculo boca arriba. Cada grupo formará una fila y el primero tendrá una pelota en su mano, cuando el juego comience podrán darle la vuelta a la primera carta que tengan en su mazo. El primero de la fila tendrá que ir corriendo hasta el centro con la pelota y la carta, donde estará situada la carta central, una vez allí tendrá que buscar un objeto de esa carta que coincida con un objeto de la carta que él tiene, dejarla encima de la carta central y gritar el objeto que coincide. Si el objeto es de color negro, desde el centro tendrá que lanzarle la pelota al siguiente de su fila, si es de color rojo tendrá que ir corriendo hasta llegar al siguiente jugador y darle la pelota en la mano, si es de color azul tendrá que ir a la pata coja, si es de color amarillo o naranja tendrá que ir a cuatro patas, si es verde tendrá que ir botando la pelota y si es morado tendrá que ir reptando.

El siguiente jugador podrá salir cuando haya recibido la pelota del jugador anterior. Gana el equipo que antes se descarte.

Reglas:

- Deberán volver hasta su grupo teniendo en cuenta el color del objeto que han identificado.
- No podrán decir todos los objetos de golpe, sino de uno en uno.

Variantes: En los mismos equipos, esta vez sin pelota, al igual que en el juego anterior se reparten todas las cartas excepto la que se coloca en el centro. El primero de la fila levantará su primera carta e irá corriendo al centro para ver la carta del centro y localizar el elemento que coincide. Para poder deshacerse de la carta deberá representar el objeto común. El primero de los 5 grupos que lo represente correctamente será el que se deshaga de la carta. Los demás equipos vuelven a la fila y colocan su carta al final del mazo. Gana el equipo que primero se deshaga de todas las cartas.

Descripción gráfica:

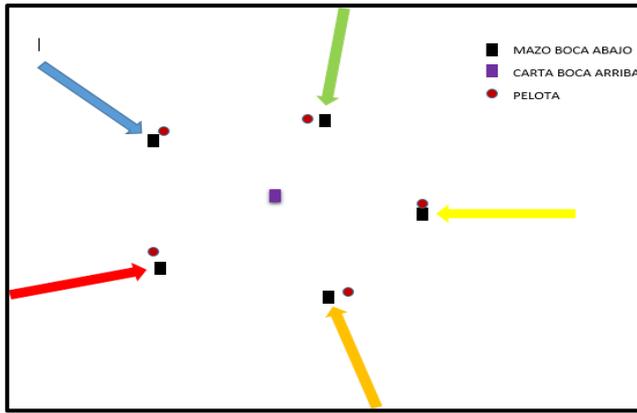


Figura 6. Representación gráfica de la adaptación el localizador.

6º EP "El águila"

Material: Cartas del "Dobble".

Objetivos que persigue: Localizar el mismo objeto que tienen en común las dos cartas. Este juego requiere de concentración y habilidad para encontrar el objeto en común antes que el compañero.

Agrupamiento: Individual.

Espacio: El campo de fútbol se dividirá en dos, medio lo utilizarán los alumnos que permanecen sin perder y el otro medio los que han sido derrotados una vez.

Desarrollo: Se reparten todas las cartas entre los alumnos. Estos se desplazan de las diferentes formas que diga el profesor. Cuando suene el silbato tendrán que juntarse con el compañero más cercano y enseñar la carta, el primero que encuentre un símbolo igual gana el reto y continuará trotando hasta que el profesor utilice su silbato. Reservaremos un espacio del campo para los eliminados, que jugarán de igual forma para conseguir puntos. Al final, el que más puntos gane jugará contra el ganador del otro campo.

Reglas: Cuando se enfrenten dos compañeros, el primero que encuentre el objeto común de la carta permanecerá en el campo y el que pierda se dirigirá a la otra mitad para enfrentarse a otros rivales. Si el objeto lo dicen a la vez seguirán trotando una ronda más.

Descripción gráfica:

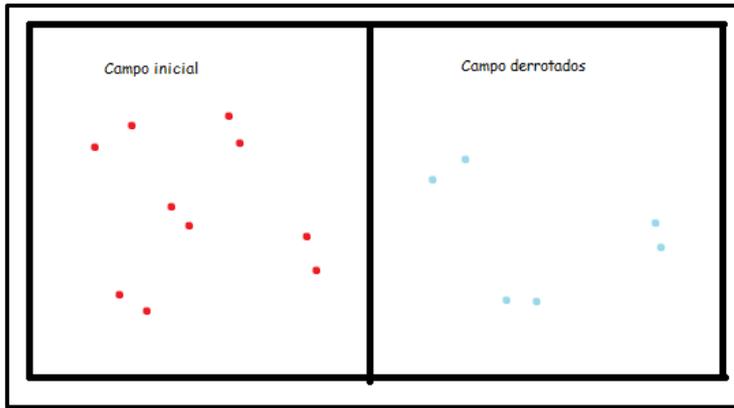


Figura 7. Representación gráfica de la adaptación el águila.

SESIÓN 2: Jungle Speed



Figura 8. Caja, cartas y tótem del juego de mesa Jungle Speed.

FICHA TÉCNICA

Materiales: Tótem y 80 cartas (hay dos tipos: las cartas de símbolos y las cartas de flechas)

Normas de Juego: Se reparten todas las cartas boca abajo. Los jugadores, uno tras otro sacan carta y cuando dos cartas de dibujos idénticos (el color no cuenta) coinciden sobre la mesa, los dos jugadores que las hayan sacado tienen que coger lo antes posible el tótem situado en el centro. El que lo consiga da al perdedor las cartas que tenga descubiertas sobre la mesa. El objetivo del juego es quedarse sin cartas. El que coja el Tótem por error se lleva todas las cartas descubiertas que haya sobre la mesa.

Objetivo: Conseguir deshacerse de las cartas lo más rápido posible.

De 2 a 10 jugadores.

Analizar las reglas de juego: En el juego “Jungle Speed” debes confiar en tu sentido de la observación así como tener rápidos reflejos. Los jugadores deben tener decisión una vez coinciden sus cartas puesto que el más rápido conseguirá el tótem y así deshacerse de todas sus cartas. El tótem de madera se coloca en el centro de la mesa esperando que el jugador con mayores reflejos se haga con él cada vez que se produzca un duelo.

A nosotras nos gustó mucho el juego ya que requiere de nuestra atención constantemente. La mayor dificultad fue reaccionar una vez que coincidían las cartas.

Editorial: Asmodee

CONTENIDOS CURRICULARES

- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
- Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas.
- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.
- Resolución de problemas motores de cierta complejidad.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Aplicar soluciones motrices ante situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas.
2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos.
8. Participar con interés desarrollando la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan y actuando con responsabilidad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio temporales a situaciones con cierto grado de incertidumbre, manteniendo el equilibrio postural.
- 1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
- 2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 8.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Mejorar la velocidad de reacción.

Afianzar las habilidades motrices genéricas.

Fomentar el trabajo en equipo.

Trabajar habilidades motrices básicas como correr, andar, etc.

Cooperar con todos los compañeros y jugar limpio.

OBSERVACIONES METODOLÓGICAS

Los alumnos practican las habilidades motrices básicas como el desplazamiento con móviles, también ejercitan la mente, los reflejos, trabajan en un tiempo limitado, mejoran la velocidad de reacción, etc., pero sobretodo, desarrollan el ámbito motriz.

El modelo metodológico llevado a cabo sigue siendo el comprensivo porque es importante que conozcan cuales son los procedimientos del juego para poder adquirir

las habilidades que se proponen. Primero comprender el juego del “Jungle Speed”, a continuación sus adaptaciones motrices y después adquirir las habilidades.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Los alumnos serán distribuidos en grupos heterogéneos, separando a aquellos que sean más inquietos y colocando en cada grupo a un alumno con mayor habilidad. Todo se hará en grupos para conseguir un mayor control en todo momento. Se les facilitarán indicaciones en papel o carteles para que tengan mayor información y así el juego sea más fluido.

En esta ocasión va a estar el monitor el que va a observar que respeten el orden de fila y asegurarse de que lleven el peto correcto.

ADAPTACIONES DEL JUEGO A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

6º EP “Los colores”

Material: Petos de diferentes colores (5 rojos, 5 verdes, 5 azules y 5 amarillos) y cartas del “Jungle Speed”.

Objetivos que persigue: Mejorar la velocidad de reacción, fomentar el trabajo en equipo, y trabajar habilidades motrices básicas como correr, andar, etc.

Agrupamiento: Los alumnos se repartirán en 5 grupos.

Espacio: La pista del pabellón.

Desarrollo: Los alumnos se repartirán en 5 grupos. Los miembros del grupo se colocarán en fila india y los grupos se pondrán en círculo. Las cartas se repartirán entre los 5 grupos. Detrás de cada grupo, a 3 metros aproximadamente, habrá un peto rojo, verde, azul y amarillo. Los alumnos jugarán con las mismas reglas del “Jungle Speed” pero cuando salgan dos repetidos tendrán que coger el peto del color de su carta y entregárselo al monitor que estará en medio.

Reglas:

- Respetar las distancias entre las filas y el centro.
- Entregar al monitor el peto del color correspondiente a la carta seleccionada.

Variantes: También se puede llevar a cabo con distintos tipos de desplazamientos y colocando los petos a la distancia y lugar que se considere necesario.

Descripción gráfica:

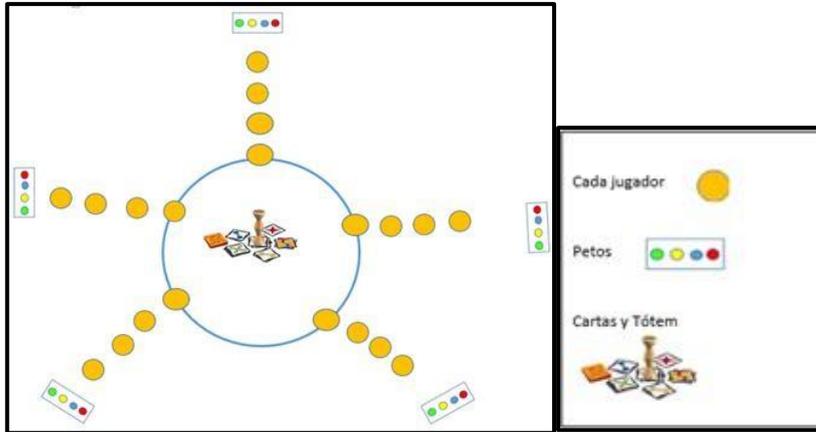


Figura 9. Representación gráfica de la adaptación los colores.

SESIÓN 3: Mixmo



Figura 10. Caja, bolsa y fichas del juego de mesa Mixmo.

FICHA TÉCNICA

Materiales: 120 fichas de letras con 2 comodines y un bandido, una bolsa de tela e instrucciones.

Normas de juego: El juego contiene 120 fichas con letras. Al principio de la partida se colocan todas las fichas boca abajo en el centro de la mesa para que cada jugador escoja seis.

Cuando están preparados, todos los jugadores le dan la vuelta a sus fichas al mismo tiempo y tratan de formar palabras con ellas. Se pueden utilizar todas las fichas

en formar una sola palabra o varias. En este último caso, el único requisito es que todas las palabras se formen “cruzadas”, es decir, que tengan letras (fichas) comunes entre sí.

El primer jugador que consigue encajar todas sus fichas en su crucigrama dice “Mixmo”. Cada vez que alguien dice “Mixmo” todos los jugadores deben robar dos nuevas fichas y añadirlas a su crucigrama. Se sigue jugando del mismo modo hasta que no queden fichas para robar. Cuando ya no quedan más fichas, el jugador que consiga colocar todas sus fichas y grite “Mixmo”, gana la partida.

Dependiendo de las palabras que tengamos en nuestro crucigrama y de las fichas que nos haya tocado robar cuando alguien grita “Mixmo” puede resultar más o menos sencillo colocar las nuevas letras. En ocasiones tendremos que reorganizar todo el crucigrama para encajar las nuevas letras que robamos.

El juego incluye también dos fichas comodín, que funcionarán como cualquier letra que queramos.

Objetivo que persigue ese juego: Construir cada uno su propio crucigrama. Hay que colocar todas las fichas y el que las coloque grita “Mixmo”. A esta señal, todos los jugadores deben robar otras 2 piezas del centro y volver a colocarlas todas en su crucigrama.

Número de jugadores: 2-6.

Más de 8 años.

Analizar las reglas de juego: “Mixmo” es un juego muy fácil de aprender a jugar y su dinámica es sencilla. Es una revisión del clásico Scrabble, pero más rápido y con una menor relación entre jugadores, al jugar cada uno con su propio crucigrama.

Para dos jugadores es un juego muy entretenido, al contar con un gran número de teselas para formar el crucigrama, lo cual facilita el juego. Aunque también permite un mayor número de jugadores sin que eso repercuta en cuan entretenido es el juego.

CONTENIDOS CURRICULARES

- Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas.
- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.

- Resolución de problemas motores de cierta complejidad.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.
- Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Aplicar soluciones motrices ante situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas.
3. Relacionar los conceptos específicos de Educación Física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.
8. Participar con interés desarrollando la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan y actuando con responsabilidad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio temporales a situaciones con cierto grado de incertidumbre, manteniendo el equilibrio postural.
- 1.5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.
- 3.1. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
- 3.2. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
- 3.3. Distingue en juegos y actividades físico deportivas individuales y colectivo, estrategias de cooperación y de oposición.

8.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Mejorar tanto la agilidad mental como la estimulación de la creatividad.

Trabajar en equipo

Trabajar la competencia lingüística mediante el juego

Trabajar las habilidades motrices básicas

Trabajar el equilibrio y la postura corporal

Saber repartir las tareas dentro de un grupo.

OBSERVACIONES METODOLÓGICAS

En estas sesiones es importante la cooperación entre todos los miembros del grupo puesto que todos van a ir construyendo a partir de lo que ya ha hecho su compañero. Es muy importante la comunicación para conseguir una mayor eficiencia en la puesta en práctica del juego. Además, deberán elaborar estrategias para solucionar los problemas que puedan surgir en todo momento.

El modelo metodológico es el comprensivo ya que se busca el interés educativo en vez del interés sobre el rendimiento. No es tan importante que consigan el objetivo a mayor velocidad, sino la realización correcta sabiendo lo que están haciendo durante todo el tiempo que dura el juego.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Los alumnos serán distribuidos en grupos heterogéneos, separando a aquellos que sean más inquietos y colocando en cada grupo a un alumno con mayor habilidad. Todo se hará en grupos para conseguir un mayor control en todo momento.

Además, este juego permite trabajar la competencia lingüística y sobretodo la ortografía desarrollando las habilidades motrices básicas. Si se requiere se asignarán tareas a los alumnos como la de juez para evitar las trampas, la de capitán o representante para evitar el desorden o alboroto, etc.

6º EP "El buscador"

Material: Papeles con palabras o frases escritas, piezas del "Mixmo"

Objetivos que persigue: Los objetivos de este juego de mesa son mejorar tanto la agilidad mental como la estimulación de la creatividad. Además de trabajar en equipo, desarrollar la agilidad mental, trabajar la competencia lingüística mediante el juego y practicar habilidades motrices básicas.

Agrupamientos: Los alumnos se organizarán en grupos de 4.

Desarrollo: Los grupos se colocarán en las esquinas del campo de baloncesto para estar todos a la misma distancia del círculo central donde se encontrarán las fichas del "Mixmo". En cada grupo habrá un papel con una frase o palabra escrita. Esta frase o palabra solo la podrán leer 3 miembros del grupo y tendrán que ponerse de acuerdo para ver el orden de las palabras que van a completar (la recogida de fichas, que se situarán boca arriba, se realizará de una en una). De este modo el cuarto miembro del grupo tendrá que ordenar en primer lugar las letras que les van proporcionando sus compañeros para formar una palabra. Una vez tenga todas las palabras, deberá ordenarlas de nuevo para formar la frase. El primer equipo en conseguir la frase correctamente, será el ganador.

Espacio: La pista de baloncesto del polideportivo.

Reglas:

- Respetar el turno de los compañeros.
- Respetar el material y a los compañeros. Si dos alumnos entran en disputa por una ficha, se la quedará el alumno que más rápido la haya cogido y el otro alumno buscará otra dentro del círculo.

Variantes: Cambiaremos las fichas y las colocaremos boca abajo. En esta ocasión el alumno que se encargue de construir la frase sabrá de cuantas palabras está formada. Cuando el compañero lleve una de las fichas, deberá descubrirla cuando llegue a su equipo y decidirá si le sirve para construir su frase, si es así se la dará al cuarto miembro del equipo y le dirá en qué lugar de la frase (no de la palabra) debe colocarla.

También podemos realizar este juego con conducciones o botes con balones o pelotas.

Descripción gráfica:

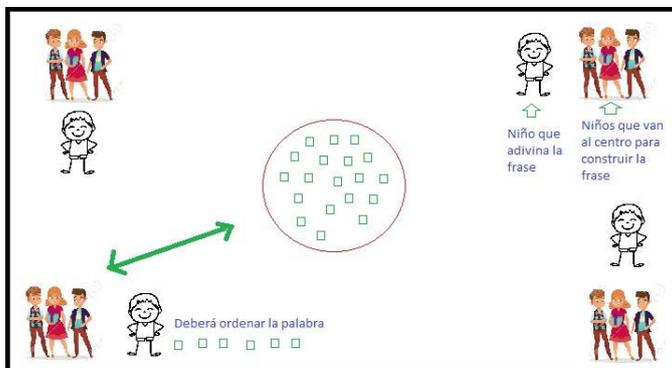


Figura 11. Representación gráfica de la adaptación el buscador.

6º EP "Mantén tu equilibrio"

Material: Objeto plano en la cabeza (ladrillo de plástico), mazo de cartas con palabras escritas y fichas del "Mixmo".

Objetivos que persigue: Trabajar el equilibrio y la postura corporal y saber repartir las tareas dentro de un grupo.

Agrupamientos: Los alumnos se repartirán en 4 grupos y cada uno de ellos ocupará una de las 4 esquinas del campo, de tal forma que en las cuatro esquinas habrá un grupo.

Desarrollo: Cada grupo tendrá un mazo pequeño de cartas y en cada una de ellas tendrá escrita una palabra. En el círculo central del campo estarán colocadas las fichas del "Mixmo" boca abajo. Los alumnos sacarán una carta y tendrán que salir de uno en uno hacia el círculo central para conseguir completar la palabra (las fichas estarán colocadas boca arriba para que se puedan ver y escogerán la letra necesaria). Todos los alumnos tendrán que llevar un objeto plano en la cabeza (ladrillo de plástico) tanto en la ida como en la vuelta para poder transportar la ficha del círculo a su esquina. Si la ficha o el objeto se caen deberán empezar de nuevo hasta conseguir completar la palabra.

Espacio: Pista del polideportivo.

Reglas:

- Respetar el turno del compañero.
- Cuidar y devolver las fichas del “Mixmo”
- Los grupos deberán parar cuando un grupo haya conseguido completar su palabra.

Variantes: Para 3º podemos realizar este juego varias veces, introduciendo variantes de cambio de objeto que trasladar, por ejemplo, conducir balón de fútbol, botar balón de baloncesto, etc. Para 4º, aparte de realizar todas estas variantes, además, incluiremos el que las fichas del centro estarán colocadas boca abajo y los alumnos cogerán una al azar y deberán descubrirla cuando hayan llegado a su esquina. Todos estos juegos los podemos realizar en progresión, primero sin transportar nada y después ir incluyendo materiales para que el juego sea más complejo.

Descripción gráfica:

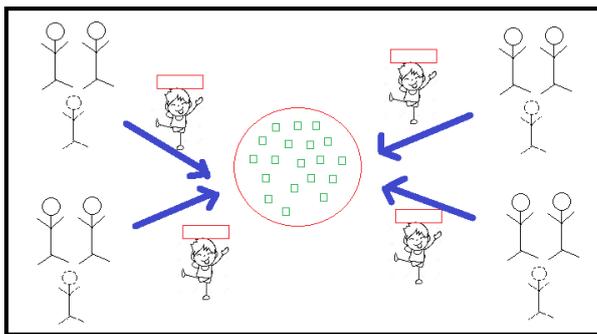


Figura 12. Representación gráfica de la adaptación mantén tu equilibrio.

SESIÓN 4: River Dragons



Figura 13. Caja y fichas del juego de mesa River Dragons.

FICHA TÉCNICA

Materiales: 1 Tablero, 78 cartas de acción (13 de cada color), 6 peones: 3 chicas y 3 chicos en colores diferentes, 36 pasarelas numeradas en 6 tamaños y 6 colores diferentes, 1 carta de primer jugador y 27 piedras.

Normas de juego: El número de jugadores es 4 o 6. El juego consta de dos fases. La primera es la fase de planificación: cada jugador elige cinco cartas y las ordena de izquierda a derecha. No se puede ni mover ni cambiar las cartas. La segunda fase es la de acciones/resolución que una vez se elijan las cinco cartas, el menor de los seis integrantes levanta la carta y realiza la acción y así sucesivamente.

Los movimientos permitidos son los siguientes: poner una piedra, poner dos piedras, colocar una pasarela, colocar dos pasarelas, quitar una pasarela o una piedra, mover una pasarela, mover dos pasarelas, saltar por encima de otro peón y carta dragón (anular la acción del enemigo).

Objetivo que persigue ese juego: El objetivo es abandonar tu aldea, colocar piedras, construir puentes y cruzar el tablero hasta llegar a tu aldea de destino.

Más de 8 años.

Analizar las reglas de juego: Es un juego que requiere habilidades estratégicas de resolución de problemas porque tienes que seguir el orden de las cartas y elaborar estrategias en el momento. También se necesita trabajo cooperativo y habilidades comunicativas.

CONTENIDOS CURRICULARES

- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.
- Dominio motor y corporal desde un planteamiento de análisis previo a la acción.
- Resolución de problemas motores de cierta complejidad.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Aplicar soluciones motrices ante situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas.
2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos.
8. Participar con interés desarrollando la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan y actuando con responsabilidad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio temporales a situaciones con cierto grado de incertidumbre, manteniendo el equilibrio postural.
- 2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 8.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Afianzar las habilidades motrices genéricas.

Cooperar con todos los compañeros y jugar limpio.

Ser capaz de desplazarse de diferentes formas.

Controlar el propio cuerpo.

Potenciar la solución de problemas y el trabajo bajo presión del alumnado.

Respetar el turno de los compañeros.

Potenciar los reflejos y la velocidad de reacción del alumnado.

OBSERVACIONES METODOLÓGICAS

La metodología usada en este juego sigue siendo comprensiva y también por descubrimiento guiado. Se les dará unas consignas a los alumnos y a partir de ahí, llevarán a cabo estrategias y movimientos para conseguir el objetivo del juego. Ellos son los protagonistas en todo momento y por lo tanto ellos lo construyen.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

En algunas ocasiones las adaptaciones no solo están enfocadas al ámbito motor, sino a la elaboración de estrategias a partir del azar. Por ello, los alumnos deberán tener paciencia hasta que llegue su turno. Es posible que al no participar constantemente pierdan algo de motivación, pero para eso están las adaptaciones. Se pueden meter balones para que estén más atentos, se les puede limitar el tiempo para conseguir acabar victoriosos, asignar diferentes roles a los alumnos, etc.

Se les facilitarán indicaciones en papel o carteles para que tengan mayor información y así el juego sea más fluido. (ANEXO 2. Cartel informativo del juego River Dragons).

ADAPTACIONES DEL JUEGO A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

6º EP “De isla a isla”

Material: 1 banco por equipo, 1 colchoneta por equipo y 2 aros por equipo.

Objetivos que persigue: Con el desarrollo de esta actividad, los alumnos trabajan en equipo, se ayudan unos con otros. Además mejora la creatividad, puesto que necesitan idear estrategias para poder llegar hasta el objetivo indicado, sanos y salvos. También tienen que trabajar bajo presión porque en una variante el tiempo juega en su contra. También desarrollan la habilidad de solucionar problemas que se plantean.

Agrupamiento: Cuatro subgrupos.

Desarrollo: se les entregará a los alumnos una cantidad de materiales diversos, utilizando estos mismos deberán conseguir llegar al otro lado del campo realizando un trabajo cooperativo. El primero que llegue al otro lado del campo tendrá que levantar una carta del mazo que estará ya posicionado y tendrá que decirles a sus compañeros el orden de la carta, pero no de cualquier forma. Deberán nombrar algún objeto de la zona o de clase del color de los cubos para saber el orden en el que los tienen que transportar.

El primer grupo que consiga ordenar correctamente los cubos, pisando únicamente el material, ganará.

Espacio: Todo el polideportivo

Reglas: tienen que pasar al otro lado únicamente pisando sobre el material, si tocan el suelo tendrán que volver a empezar.

Variantes: los alumnos tendrán un minuto para poder cruzar todos juntos. Si uno de los alumnos toca el suelo, todo el grupo volverá a empezar.

Descripción gráfica:



Figura 14. Representación gráfica de la adaptación de isla a isla.

6º EP “Las 4 islas”

Material: ladrillos, conos, aros, 8 dados (4 verdes y 4 rojos).

Objetivos que persigue: Con el desarrollo de esta actividad, los alumnos trabajan en equipo, se ayudan unos con otros. Además mejora la creatividad, puesto que necesitan idear estrategias para poder llegar hasta el objetivo indicado sanos y salvos. También desarrollan la habilidad de solucionar problemas que se plantean. Por último, trabajarán los reflejos.

Agrupamiento: La clase se organiza en cuatro subgrupos.

Desarrollo: Basándonos en las normas del juego añadiremos un balón de goma espuma. Cada equipo contará con dos dados, uno verde (poner tus propios materiales) y uno rojo (quitarle materiales a los contrarios). Cada número significa una acción del juego.

1: Piedra

2: Dos piedras

3: Puente

4: Dos puentes

5: Mover

6: Comodín (pueden hacer la acción que más les convenga en ese momento)

En el suelo se les pondrá folios con rocas para que sepan donde pueden pisar. Solo dispondrán un balón por equipo y solo podrá tirar un alumno del grupo que se

posicionará dentro de un aro situado en la posición inicial. Solo podrá salir del aro para recoger el balón. Si consiguen golpear a un compañero, este regresará al inicio y si lo coge sin que bote podrá avanzar.

Espacio: Todo el polideportivo

Reglas: Cada grupo tendrá que esperar su turno y usar los dados. Para llegar hasta la base del equipo contrario, solo podrán pasar al otro lado únicamente pisando sobre el material, si tocan el suelo tendrán que volver a empezar.

Variantes: En vez de ponerles los folios con las rocas, no tendrán nada y podrán ponerlos ellos donde quieran.

Descripción gráfica:

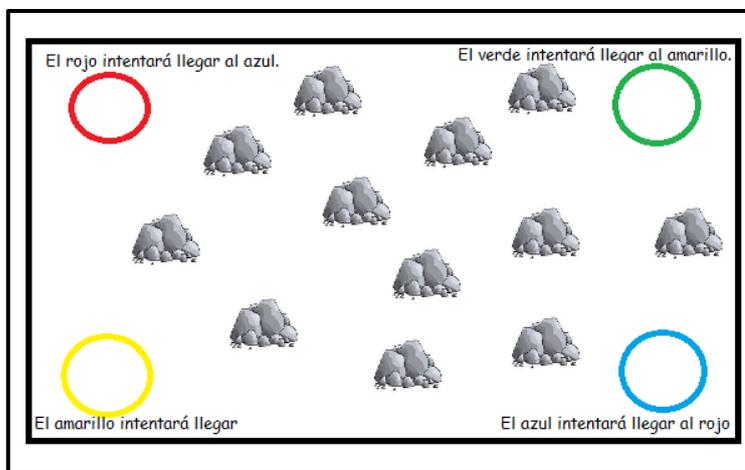


Figura 15. Representación gráfica de la adaptación las 4 islas.

6º EP "La isla perdida"

Material: ladrillos, aros, conos, una colchoneta y 4 dados verdes.

Objetivos que persigue: El objetivo es llegar el primero a la nueva isla. Con el desarrollo de esta actividad, los alumnos trabajan en equipo, se ayudan unos con otros. Además mejora la creatividad, puesto que necesitan idear estrategias para poder llegar hasta la nueva isla. También desarrollan la habilidad de solucionar problemas que se plantean. Por último, trabajarán los reflejos.

Agrupamiento: La clase se organiza en cuatro subgrupos.

Desarrollo: Añadiremos una nueva isla en el centro del campo y todos los equipos deben cruzar por ella para poder completar la jugada. En esta adaptación, solo utilizarán

el dado verde y tendrá uno cada grupo. No es necesario esperar tu turno de clase como en la anterior adaptación.

Espacio: Todo el polideportivo.

Reglas: El turno que se respetará será únicamente entre los miembros del grupo. El grupo que primero llegue a la nueva isla ganará. En cada equipo habrá un componente de otro grupo que hará de juez y su trabajo es asegurarse de que siguen las normas.

Variantes: En vez de ponerles los folios con las rocas, no tendrán nada y podrán ponerlos ellos donde quieran.

Descripción gráfica:

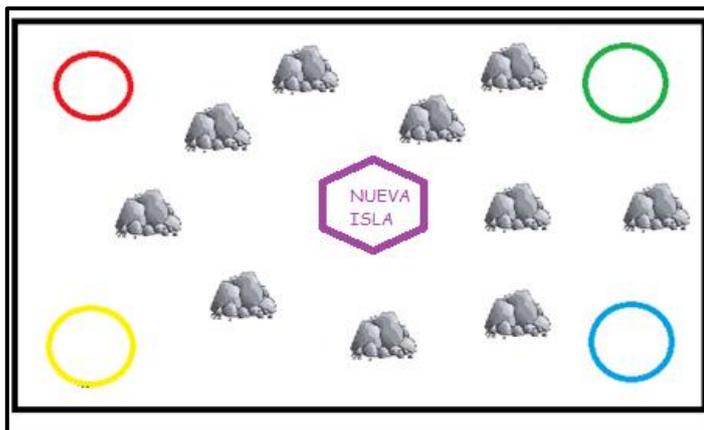


Figura 16. Representación gráfica de la adaptación la isla perdida.

SESIÓN 5: Speed Cups



Figura 17. Caja, cartas, timbre y cubiletes del juego de mesa Speed Cup.

FICHA TÉCNICA

Materiales: 20 cubiletes de colores, 24 cartas y 1 timbre.

Normas de juego: Cada jugador recibe un juego de 5 cubiletes en 5 colores diferentes y se coloca el timbre en el centro de la mesa. Se mezclan las cartas y se colocan en un montón boca abajo junto al timbre.

Por turnos cada jugador le da la vuelta a la primera carta del montón y la coloca boca arriba en la mesa. En cuanto está a la vista el dibujo, todos los jugadores intentan colocar sus cubiletes en la misma secuencia de colores que aparece en la carta. En cuanto un jugador tiene sus cubiletes colocados debe tocar el timbre. Si el primer jugador lo ha hecho bien, recibe la carta, pero si ha hecho algo mal, no consigue la carta y se comprueban los cubiletes del siguiente que haya tocado el timbre.

El juego sigue hasta que no quedan cartas en el montón. El jugador que haya conseguido más cartas, es el ganador.

Hay dos tipos de cartas, horizontales y verticales. Es importante interpretar correctamente la carta, ya que el sentido en el que se deben colocar los cubiletes viene determinado por los elementos que forman el patrón.

Objetivo que persigue ese juego: El juego termina cuando se acaban las 24 cartas. El jugador que haya conseguido más cartas gana la partida.

Más de 6 años.

Analizar las reglas de juego: Estamos ante uno de los juegos de mesa más sencillos a la par que efectivos. Es esta sencillez, sin duda, su mayor virtud y su mayor valor. Basta contemplar una partida a “Speed Cups” para que te entren unas ganas locas de jugar con los cubiletes.

Obviamente, es un juego destinado a esos jugadores que disfrutan con los juegos de habilidad en los que la agilidad, la rapidez y la capacidad visual son importantes.

CONTENIDOS CURRICULARES

- Conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento.

- Utilización adecuada de la discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva.
- Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas.
- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.
- Resolución de problemas motores de cierta complejidad.
- Implicación activa en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Aplicar soluciones motrices ante situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas.
2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos.
8. Participar con interés desarrollando la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan y actuando con responsabilidad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
- 2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 8.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

8.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Afianzar las habilidades motrices genéricas.

Cooperar con todos los compañeros y jugar limpio.

Controlar el propio cuerpo.

Potenciar la solución de problemas y el trabajo bajo presión del alumnado.

Potenciar los reflejos y la velocidad de reacción del alumnado.

Agilizar la memoria.

Coordinar el ámbito motor con el cognitivo.

OBSERVACIONES METODOLÓGICAS

Este juego quizá es el más interesante porque nos permite observar la capacidad cognitiva de los alumnos en un estado de agitación. En todas las adaptaciones van a tener que reaccionar muy rápido a todos los estímulos para realizar la adaptación de forma correcta antes que el resto de equipos. En estas adaptaciones se utiliza tanto una metodología cooperativa como competitiva. Deberán trabajar en equipo para conseguir la victoria.

También será necesaria la asignación de tareas para supervisar el juego. Se nombrará un juez en cada grupo que se irá rotando para que todos sean jueces, mínimo una vez.

El modelo metodológico empleado es comprensivo ya que van a tener que reconocer los problemas que se les propone en cada una de las adaptaciones de “Speed Cups” para solucionarlos con los recursos motores óptimos en cada una de las situaciones variables del juego.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

La motivación en este juego va a ser muy alta por lo que serán necesarios los grupos y un capitán en cada equipo para evitar el desorden.

Para evitar confusiones, los alumnos van a contar con indicaciones en papel o carteles para facilitarles la información y de esta forma el juego fluirá más.

Por supuesto, los alumnos serán distribuidos en grupos heterogéneos, separando aquellos alumnos más movidos. También se colocarán los alumnos más hábiles uno en cada grupo. Todo se hará en grupos para que el juego esté controlado en todo momento.

ADAPTACIONES DEL JUEGO A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

6º EP “Rapidillo”

Material: Cartas y cubiletes del juego.

Objetivos que persigue: El objetivo es conseguir el mayor número de cartas posible dentro del tiempo dado por la profesora. Este juego requiere memoria, rapidez y saberlo combinar puesto que a medida que el alumnado se va cansando es posible que el rendimiento mental baje.

Agrupamiento: La clase se organiza en cuatro subgrupos.

Desarrollo: En un lado se colocarán los miembros del grupo, el juez (alumno de otro grupo) que tendrá el mazo de cartas para enseñarles a los compañeros y los cubos de colores. Cuando silbe la profesora, el juez mostrará la primera carta durante 3 segundos (si vemos que es poco dejaremos 5) al primer alumno de cada grupo para que la memorice, cuando el juez baje la carta el alumno irá corriendo hasta el otro lado del campo, pisará la línea con el pie y volverá a poner los cubos en el orden de la carta. Si acierta obtendrán un punto y le tocará el turno al siguiente alumno. Cambiarán el rol. Un miembro de cada equipo se colocará de juez en otro grupo para asegurarse de que no hacen trampas. Jugarán en el ancho del campo de fútbol.

Espacio: Todo el polideportivo.

Reglas: Los alumnos deberán salir de uno en uno y tendrán que pisar la línea del fondo con el pie. Cuando ordenen los cubos, tendrán únicamente una oportunidad de colocarlos bien, si no es así, le tocará observar otra carta del juez.

Variantes: En vez de tener únicamente una oportunidad, podrán observar la carta dos veces.

Descripción gráfica:

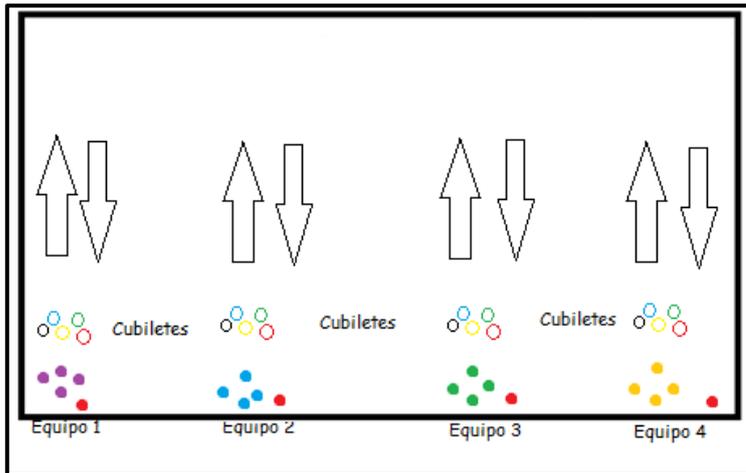


Figura 18. Representación gráfica de la adaptación el rapidillo.

6º EP “Mastermind”

Material: Cubos de Speed Cup, tarjetas de colores y moldes.

Objetivos que persigue: El objetivo es adivinar el orden de las tarjetas lo más rápido posible. Este juego requiere memoria, rapidez y saberlo combinar puesto que a medida que el alumnado se va cansando es posible que el rendimiento mental baje.

Agrupamiento: La clase se organiza en cuatro subgrupos.

Desarrollo: Un miembro de cada equipo se posicionará enfrente de su equipo y ordenará 5 cubos del juego Speed Cup (rojo, azul, verde, blanco y amarillo) detrás de un molde para que el resto del equipo no pueda verlo. El resto del equipo irá corriendo hacia la posición del compañero con una tarjeta de un color y lo colocará en frente de los cubos con el objetivo de acertar su posición. Si es así, el compañero que está posicionado junto a los cubos, lo colocará encima de la tarjeta de su mismo color para indicar al equipo que esa tarjeta está en el lugar correcto. Si la tarjeta no está posicionada en el sitio adecuado, en el turno siguiente, otro alumno podrá cambiar la tarjeta de lugar y poner otra. Así hasta acertar el orden de todos los cubos. El grupo que antes lo consiga gana.

Espacio: Todo el polideportivo.

Reglas: Los alumnos deberán salir de uno en uno y tendrán que poner las tarjetas que les corresponda a cada uno. Una vez ponen la tarjeta que llevan en la mano solo pueden mover una vez la tarjeta mal colocada que ya está puesta, en el caso de que haya alguna.

Variantes: Podrán mover dos tarjetas mal colocadas por los compañeros anteriormente en el caso de que haya.

Descripción gráfica:

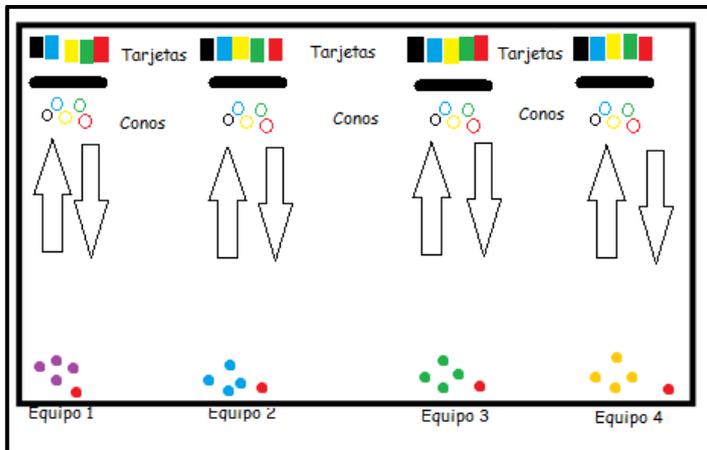


Figura 19. Representación gráfica de la adaptación mastermind.

6º EP “Tres en raya”

Material: 27 aros y 18 petos o ladrillos de 2 colores diferentes.

Objetivos que persigue: El objetivo es hacer tres en raya antes que el otro equipo, es decir, conseguir colocar tres petos o ladrillos del mismo color seguidos. Este juego requiere mucha atención tanto a los movimientos de tu equipo como a los movimientos del equipo contrario, puesto que es muy difícil elegir la estrategia adecuada en tan poco tiempo. A medida que el alumnado se va cansando es posible que el rendimiento mental baje.

Agrupamiento: Organizaremos a los alumnos en 6 grupos de 4 alumnos.

Desarrollo: Se enfrentará un grupo contra otro con lo cual habrá tres competiciones a la vez de tres en raya. Se jugará en el ancho del campo de fútbol. En un lado se colocarán los 6 equipos y en el otro lado estará dibujado en el suelo el tablero de 3 en raya con aros. Cuando suene el silbato los primeros de cada grupo saldrán con un cono en la mano y tendrán que colocarlo dentro de un aro, cuando lo hagan volverán al punto de partida para hacer el relevo a su compañero. Cada equipo tendrá tres conos y si aún no han hecho tres en raya con esos tres conos, tendrán que mover los conos de lado hasta conseguir tres en raya.

Espacio: Campo de fútbol.

Reglas: Los alumnos deberán salir de uno en uno y tendrán que poner los conos que le corresponda a cada uno. Una vez ponen el cono que llevan en la mano solo pueden mover una vez el cono que ya está puesto, en el caso de que haya alguno.

Variantes: Podrán mover un cono del equipo contrario cada vez que salgan, es decir, colocarán el suyo y podrán mover uno del equipo contrario.

Descripción gráfica:

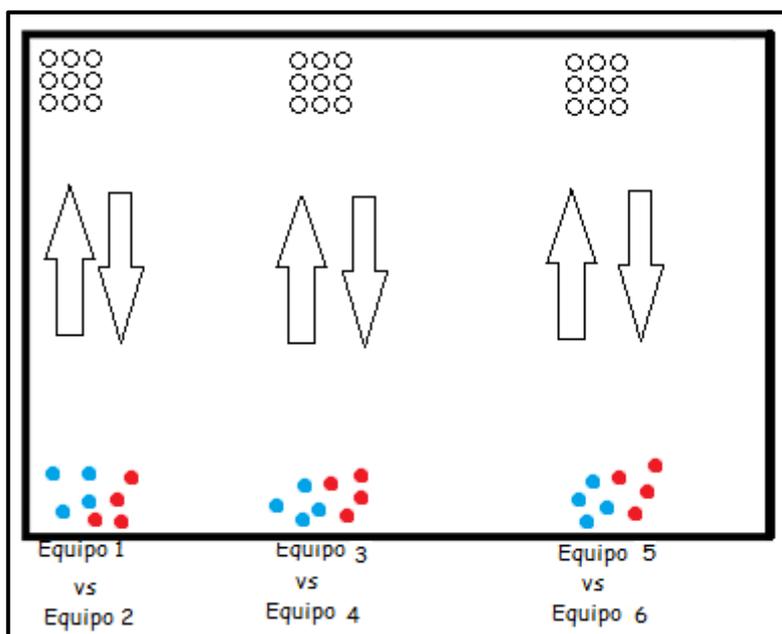


Figura 20. Representación gráfica de la adaptación tres en raya.

4.9. Atención a la diversidad

En 6º curso hay un alumno daltónico con lo cual en las sesiones del “Dobble”, “Jungle Speed” y “Speed Cup” tendría muchas dificultades para poder realizarlas. Es todas ellas es muy importante el color de las cartas porque indican distintas acciones y por ello, para que pueda participar igual que sus compañeros, se numerará tanto el material propio de los juegos de mesa como el material realizado por el profesor. De esta forma él identificará los números y podrá hacer todas las acciones que se piden.

Por otra parte, si hubiera algún alumno lesionado o faltase material y no pudiera realizar las sesiones como el resto de compañeros, se colocarían de jueces en los distintos grupos.

4.10. Tratamiento transversal de la educación en valores

- Educación para la salud: Adoptar hábitos higiénicos: postura, hidratación...

- Educación moral y cívica: mostrar respeto hacia las muestras expresivas y hacia las habilidades corporales de los compañeros.
- Educación para la igualdad de los sexos: hacer repartos equitativos y asignación de tareas sin diferentes en roles de sexo.
- Educación para la paz: desarrollo de trabajos cooperativos y resolución de conflictos.

4.11. Experiencia en el centro

Esta propuesta la he podido llevar a cabo en el colegio Sagrado Corazón Jesuitas Logroño y he quedado muy satisfecha con los resultados. He podido observar todo el proceso y de esta forma poder repetir las acciones que han funcionado y corregir lo que ha salido mal. En general, los alumnos han quedado contentos en cada una de las sesiones y con ganas de repetir.

En primer lugar, hablé con el tutor para que me prestara material del polideportivo de la Universidad y no hubo ningún problema, así que me lo llevé en el coche para poder usarlo. También tuve que preparar material específico para cada una de las adaptaciones pero no supuso apenas coste. (ANEXO 3. Material elaborado para realizar las sesiones).

Son tres líneas con lo cual un juego de mesa por grupo. El orden fue el siguiente: a primera hora, el curso 6º C con el juego de mesa “Dobble”; a segunda, el curso 6ºA con el juego de mesa “Speed Cup” y por último, el curso 6ºC con el juego de mesa “River Dragons”. En la primera sesión salió todo muy bien, la adaptación al ámbito motor fue adecuada para el curso y además, si hubieran estado practicando un deporte determinado en ese momento, podríamos haber sustituido el stick, las pelotas de tenis y el balón de baloncesto por los móviles de la Unidad Didáctica que estuvieran realizando en ese momento. Los alumnos estaban muy motivados y es por ese motivo por lo que era más difícil de controlar. Se portaron bien y aunque al principio no entendían el juego leyendo la ficha técnica, finalmente entendieron todas las adaptaciones a la perfección. La sesión resultó fluida. (ANEXO 4. Alumnos jugando al Dobble).

En la segunda sesión, todos los alumnos habían entendido la ficha técnica del juego “Speed Cup” puesto que es el juego más sencillo de los tres propuestos. Sin

embargo es de los juegos que más adaptaciones se pueden crear. Al final de la adaptación de “Mastermind” los alumnos perdieron ese toque de motivación y actitud y para evitar que eso ocurra, es importante buscar un incentivo, como puede ser una recompensa, para animarles y que terminen el juego igual que se ha empezado.

En la tercera y última sesión, los alumnos no entendieron el juego de “River Dragons” con la ficha técnica y es normal porque es un juego bastante complejo. Dicho juego no es tan motor como el resto pero sí que requiere la generación de estrategias en muy poco tiempo por parte del alumnado. Es un juego lento y requiere la atención plena en el resto de grupos y este aspecto falló porque al estar tan lejos unos equipos de otros, pierden el interés. Les costaba mantener el orden y sobretodo el turno. Por ese motivo perdían la concentración fácilmente. Sin embargo, en la adaptación de la “nueva isla” sí que estuvieron más atentos y motivados porque el juego tenía mucho más movimiento que el anterior. Fue el juego que más costó guiar.

5. CONCLUSIONES

Los juegos de mesa y la educación física son dos actividades que me apasionan y por ello trabajar adaptaciones motoras de estos juegos en el área de Educación Física ha sido muy gratificante.

Lo primero que me planteé cuando decidí hacer este trabajo fue marcarme unos objetivos que debía cumplir y ahora que lo he finalizado puedo decir que estoy muy satisfecha con los resultados obtenidos. En primer lugar, me marqué un objetivo general y en base al mismo, ideé cuatro objetivos específicos.

Respecto al primer objetivo específico, he logrado integrar en el área de Educación Física los cinco juegos elegidos. En la Unidad Didáctica he introducido unos contenidos determinados, los cuales, se pueden modificar por otros sin variar la esencia del juego. En los juegos Dobble, Jungle Speed, Mixmo y Speed Cup las adaptaciones motoras han sido las correctas porque la sesión ha fluido de principio a fin y he conseguido que los alumnos hayan trabajado en equipo, con buena actitud e intensidad, completando el objetivo de cada juego. En cambio una de las adaptaciones de River Dragons, “las 4 islas” no lo he enfocado tanto a la parte motora sino que lo he basado en elaborar estrategias a partir del azar. La parte motora ha quedado en un segundo plano y los alumnos solo se movían cuando robaban material al resto de grupos y por este motivo, esta adaptación, requiere algún cambio para integrar los mismos contenidos dentro del ámbito motor.

En relación al segundo objetivo específico, busqué en el currículo de Educación Primaria en La Rioja todos los contenidos transversales relacionados con los juegos de mesa y elaboré una tabla Excel. Los clasifiqué por colores, de morado los contenidos con más peso en el currículo de acuerdo a mi Unidad Didáctica y de amarillo los de menos peso. Esta tabla me ayudó a organizar la información y sobre todo a aclararme para decidir cómo afrontar este trabajo. (ANEXO 5. Tabla Excel con los contenidos con más peso en el currículo, relacionados con los juegos de mesa).

En tercer lugar, he llevado a la práctica tres de los cinco juegos de mesa en el colegio Sagrado Corazón-Jesuitas de Logroño. En un principio quería realizar cinco sesiones, un juego de mesa por sesión, pero finalmente, tuvimos que preparar las fiestas del colegio y solo pudimos hacer tres sesiones. Dispuse de 1 hora para cada sesión, en los juegos de Dobble y Speed Cup el tiempo fue el adecuado, porque pudimos realizar

todas las adaptaciones preparadas en ese tiempo, sin embargo, con el juego de River Dragons solo dio tiempo a dos de las tres adaptaciones porque para una de ellas, “las 4 islas”, es necesario mucho tiempo tanto de explicación para que asimilen las normas y objetivos del juego como para la puesta en práctica. Aun así, los alumnos quedaron satisfechos con dos adaptaciones.

En cuanto al último objetivo específico, realicé dos fichas de observación para evaluar cada una de las sesiones. La primera está dirigida al alumnado, se agruparon por tríos y de forma anónima contestaban al cuestionario. (ANEXO 6. Ficha de evaluación del alumnado). La mayoría salieron muy contentos porque ninguno había jugado antes a juegos de mesa con adaptaciones motoras y por eso les llamó mucho la atención. También resaltaron la buena organización que se llevó a cabo durante cada sesión y parte es gracias a la ayuda de la profesora de Educación Física. Alguno escribió que prefería hacer los grupos como ellos quisieran pero no consideramos oportuno hacerlo así porque corríamos el riesgo de que algún alumno se pudiera quedar solo. La otra ficha de evaluación estaba dirigida tanto para la profesora de Educación Física como para mí. Esta evaluación es muy importante porque la realiza una profesional y su opinión es muy objetiva. (ANEXO 7. Rúbrica de evaluación para el docente). La ficha la rellenó al finalizar las tres sesiones y le pareció una forma muy innovadora de abordar los contenidos y muy práctica porque solo sería necesario cambiar las adaptaciones motoras para poder incluirlo en cualquier Unidad Didáctica que tenga programada durante el curso. También comentó que la adaptación de “las 4 islas” tenía poco movimiento y además era compleja, por eso los alumnos necesitarían más tiempo para practicar y probablemente si lo volviéramos a hacer, saldría mejor. Por último, me habló del material. Para llevar a cabo las tres sesiones necesité mucho material ya que las tres sesiones a realizar eran completamente distintas. No obstante, si estas sesiones se realizan, cada una de ellas en un día lectivo, con los tres grupos la misma sesión, el material es menor, ya que solo cogeríamos material para dicha sesión.

En la adaptación de “mastermind” con el juego de mesa Speed Cup tuve un fallo y es que había un alumno daltónico. En todas las adaptaciones es fundamental distinguir bien los colores porque es la base del juego y este alumno no pudo participar de igual forma que el resto. Fue el juez pero siempre acompañado por algún alumno o profesor. Una alternativa es numerar tanto las cartas como los cubos, es decir, poner el mismo número al color del cubo y al de la carta para que el alumno pueda participar igual que

los compañeros. Me alegro de que me haya pasado en este periodo y no como docente porque de esta forma prestaré más atención a las posibles discapacidades que puedan presentar los alumnos y así no volver a cometer el mismo fallo.

Finalmente, y concluyendo sobre el objetivo general del trabajo, la Unidad Didáctica elaborada sobre los juegos de mesa orientada a 6° de Primaria se puede usar en cualquier trimestre, incluso repetirla a lo largo del curso porque es compatible con cualquier otra, modificando únicamente la parte motora. También se puede llevar a cabo en cualquier colegio, tanto público como concertado porque apenas requiere coste en la compra de material. Con esas adaptaciones, los alumnos están en constante movimiento con lo cual mantienen la intensidad durante toda la sesión.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brown, S. (2010). *¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Barcelona: Urano.
- Caballero, P. (2015). Percepción del alumnado de formación profesional sobre los efectos de un programa de desarrollo positivo (modelo de responsabilidad de Hellison). *Journal of Sport and Health Research*, 7(2), 113-126.
- Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja, BOR nº 74, de 16 de junio de 2014.
- García, M. E. (2009). *Dinámicas y estrategias de re-creación. Más allá de la actividad físico-deportiva*. Barcelona: Graó.
- Moreno, J.A. (1998). *Bases metodológicas para el aprendizaje de las actividades acuáticas educativas*. Zaragoza: INDE Publicaciones.
- Pascual, C. (1992). El currículum de Educación Física en la formación inicial del profesorado: algunas reflexiones. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (15), 87-96.
- Pérez, R., Caballero, P., y Jiménez, L. (2009). Evolución histórica de las actividades físicas en el medio natural con fines educativos. *Revista Materiales para la historia del deporte*, 7(19), 59-76.
- Sotoca, P. (2017). Nueva expansión del juego de mesa creada para la Educación Física: "Timeline EF & Sports". EmásF: *Revista Digital de Educación Física*, (48) pp. 49-49.
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Ediciones Paraninfo.

6.1. Webgrafía

- García, G. (2002) .Juegos de mesa. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=VPhkuAGfSUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- iMisut. (2 de enero de 2015). Reseña: Speed Cups. [Mensaje en un blog]. Misut Meeple. Recuperado de: <https://misutmeeple.com/2015/01/resena-speed-cups/>
- Instituto de la Juventud de Extremadura. (2017). Los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de las habilidades. Extremadura: *Juega y Crece*. Recuperado de http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded_files/Ocio_y_tiem po_libre/Guia_de_Juegos/juega_y_crece.pdf
- Iriarte, J. (2018).Juegos por asignaturas: Educación Física. [Mensaje en un blog]. BaM!-Ocio Alternativo Familiar. Recuperado de <https://bebeamordor.com/2018/06/05/juegos-para-educacion-fisica/>
- Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. (2009). Educación para la salud en el ámbito de la enseñanza. Recuperado de <https://www.castillalamancha.es/sites/default/files/documentos/20120511/guia20 eps20ambito20ensenyanza.pdf>
- Ortiz, A.L. (2009). Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje, pp. 64-66. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=WceHeEzSUuMC&printsec=frontcover&dq=E ducacion+infantil:+afectividad,+amor+y+felicidad,+curr%C3%ADculo,+l%C3% BAdica,+evaluaci%C3%B3n+y+problemas+de+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved =0ahUKEwiAguvC4TjAhXxQEEAHXnDBWkQ6AEIKDAA#v=onepage&q&f =false>
- Torres, A., y Romero, L.M. (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Angel_Torres-Toukoudidis/publication/328031316_Gamificacion_en_IberoamericaExperiencias_desde_la_comunicacion_y_la_educacion/links/5bb3c79092851ca9ed34ec3e/

Gamificacion-en-IberoamericaExperiencias-desde-la-comunicacion-y-la-educacion.pdf