

experiencias

experiencias educativas

■ infantil y primaria

Francisco Javier Rubio Jiménez
CEIP Delicias - Cáceres

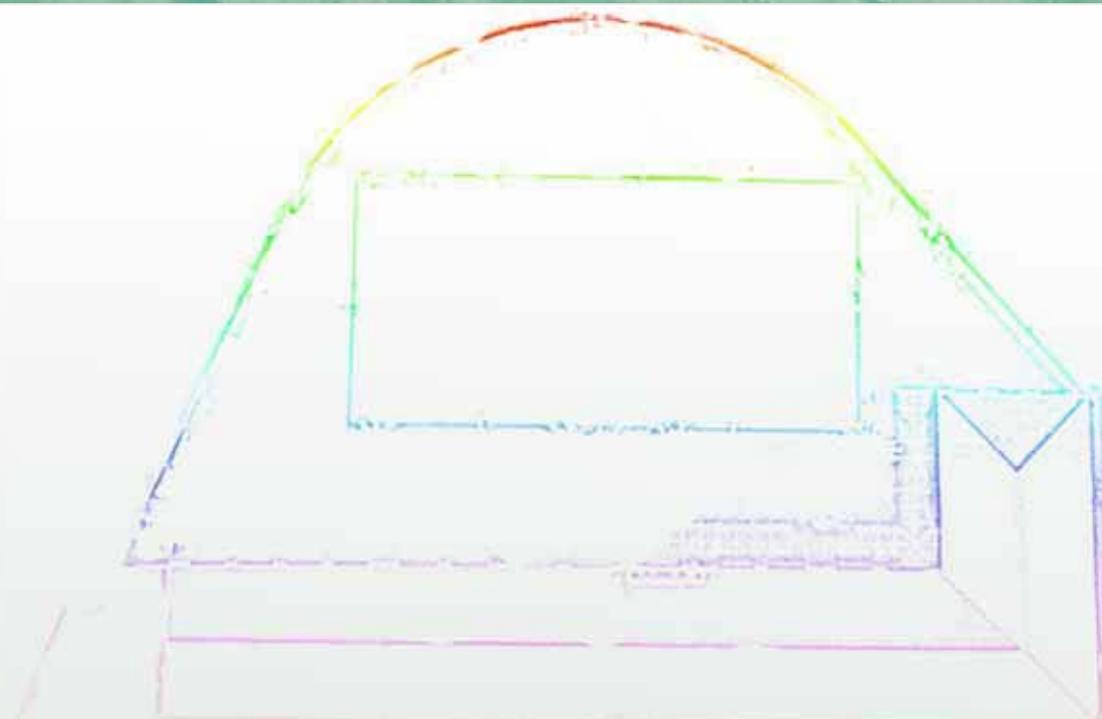


Figura 1

LA TRANSVERSALIDAD EN LOS JUEGOS DE ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

La variabilidad de opciones que los juegos de orientación en Educación Física, y su relación con cualquier área, queda patente en las cuatro sesiones de actuación que expone este artículo. La experiencia, desarrollada con un grupo de 15 alumnas y alumnos de sexto de primaria, pretende llevar a cabo juegos de pistas y orientación. En ellos, hemos introducido además elementos de otras áreas de conocimiento; en concreto: de Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio e Inglés. Ello no implica que se cierre la participación al resto de áreas.

Cada una de las sesiones sirve de refuerzo y repaso de los contenidos de las áreas. Pero además, es una manera de trabajar con significatividad, cooperación y orientación; y se tiene la satisfacción de ver cómo el alumnado trata, nervioso y emocionado, de resolver actividades que, en el aula, no suelen tener el mismo impacto.

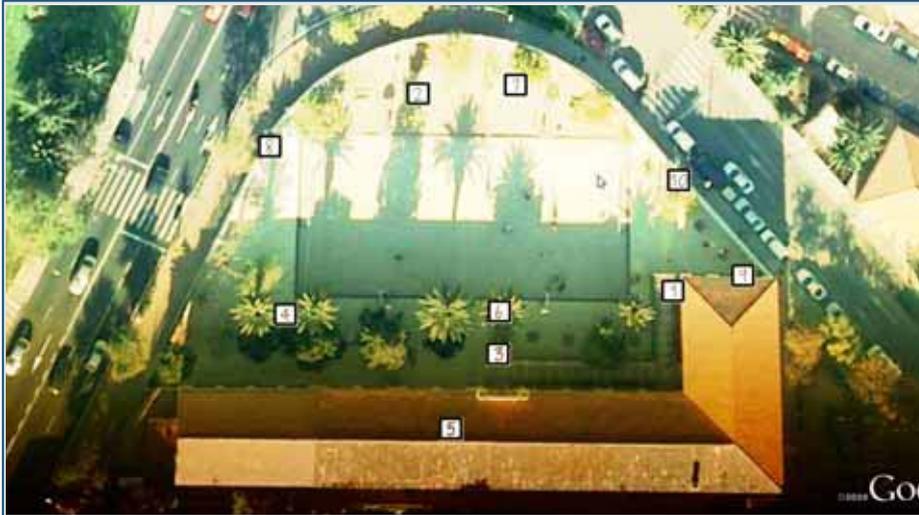


Figura 2

La transversalidad como enseñanza global

Una de las bases de mayor importancia en el constructivismo y, por tanto, de nuestra labor docente diaria, es tratar de generar experiencias que lleven al terreno del alumnado aquellos contenidos que trabajamos. Si conseguimos que nuestras alumnas y alumnos experimenten cada uno de ellos desde distintos prismas (motriz, verbal, visual, auditivo, etc), independientemente de su naturaleza, habremos conseguido que interioricen los contenidos y que se fragüen de manera permanente.

Desde la Educación Física, tenemos la oportunidad de basar nuestras experiencias motrices en distintos tipos de contenidos, como aquellos propios de nuestra área, pero hay lugar, así mismo, para contenidos de otras áreas, a las que podemos contribuir y mejorar sin menoscabo de los propios.

De esta manera, no sólo estaremos consiguiendo los objetivos del área, sino que caminaremos hacia la globalización de los aprendizajes, y facilitaremos la adquisición de

las ocho competencias básicas que suponen la guía de nuestra labor docente diaria.

En Educación física, contamos con dos elementos que nos suponen una ventaja con respecto al resto de áreas. El primero es la motivación de nuestro alumnado, que, por lo general, celebra cada una de nuestras sesiones. La otra ventaja fundamental es la gran variabilidad de movimientos, agrupamientos, actividades y materiales que podemos utilizar para trabajar casi todo tipo de contenidos. Aprender con el cuerpo y el movimiento es innato en el ser humano, ya que la experimentación motriz ha sido la base de la evolución de nuestra especie. Por tanto, podemos atacar cualquier contenido desde esta experiencia motriz, que se aleja del pupitre y abre nuevos caminos hacia otra educación más innovadora y cercana a los intereses (y necesidades motrices) del alumnado. Con esta otra pedagogía, serviremos de camino y de complemento esencial para lo tratado en el aula, haciendo más atractivos dichos aprendizajes.

Si bien en esta exposición, trato solamente la *transversalidad* con cuatro áreas, y limitada a los juegos de pistas, es sencillo establecer



Figura 3

las modificaciones oportunas para abordar los contenidos de las demás, no sólo desde los juegos de orientación, sino desde cualquier otro contenido específico de nuestra área. Por ejemplo, podemos utilizar los propios contenidos que estén trabajando los niños para hacer un pequeño concurso de preguntas, cuya respuesta acertada en el menor tiempo por ellos nos puede servir para hacer la fila e irnos a desarrollar la sesión. Pero este es otro artículo diferente que pronto trataré de ofrecer como recurso al resto de docentes.

A quién va dirigido

Esta experiencia ha sido desarrollada con alumnos de todos los ciclos en distintos cursos. No obstante, la propuesta concreta que hago esta desarrollada con los niños y niñas de sexto curso en el CEIP Delicias de Cáceres.

Ha sido llevada a cabo con dos grupos de 15 alumnos y, en el grupo, contábamos con un niño con síndrome de Down. Lo menciono simplemente para remarcar que no fue necesaria ninguna adaptación curricular con él, ya que

estuvo arropado por el grupo en todo momento y cumplió su rol dentro del mismo a la perfección, aportando sus capacidades y posibilidades como el resto del alumnado.

Será labor de cada docente, que conoce mejor que nadie a sus pupilos, situar a cada uno de ellos en el lugar que mejor rendimiento puede ofrecer, así como aumentar o disminuir el nivel de exigencia en cada momento, así como la complejidad de los contenidos.

Calendario de actuación

Las sesiones tienen una duración de sesenta minutos y han sido realizadas como actividades de repaso post-vacacional después de Navidad. Ello implica el conseguir que el alumnado no sólo se ponga en marcha en nuestra área, sino que desempolva lo aprendido en las demás, tras veinte días sin asistir al aula.

Aunque cualquier fecha es válida, especialmente en primavera con el buen tiempo, tuve que descartarla debido al excesivo número de niños y niñas con alergia al polen, el calor que suele hacer y que son actividades que implican



Figura 4

bastante fatiga, ya que suelen estar casi toda la sesión corriendo de un lugar a otro.

Por otra parte es posible, con buen resultado, llevarla a cabo en los primeros días de curso, para hacer un repaso de contenidos anteriores, establecer una evaluación inicial acerca del nivel del alumnado y romper el hielo entre ellos, introduciendo actividades de grupo.

Nuestras pretensiones

Estos juegos de orientación se enmarcan en una Unidad Didáctica mayor titulada El misterio de la pirámide, en la que los alumnos tratan de derrotar al malvado *Dr. Madness*, que ha robado todos los alimentos de la humanidad y los ha convertido en plástico. Su misión es entrar en su guarida y robar dichos alimentos, devolverlos a su estado original, y buscar y capturar al Doctor, que está entre ellos y tienen que desenmascararlo.

Con este objetivo, deben superar algunas pruebas, entre las que encontramos estas cuatro. Con su realización, conseguiremos estos objetivos didácticos:

- 1.- Interpretar planos a través de la descodificación de su simbología icónica.
- 2.- Orientarse en el espacio en relación a los objetos, lugares, puntos cardinales, etc.
- 3.- Fomentar la cooperación entre los compañeros/as para lograr un objetivo común.
- 4.- Clasificar los principales alimentos, situándolos en su lugar correcto de la pirámide y señalando la frecuencia de consumo recomendada.
- 5.- Aumentar el vocabulario relativo a localizaciones (in/at/on/under/behind/next to/near) y a objetos del centro escolar (door/ramp/stairs/sand/basket/mailbox/etc)
- 6.- Llevar a cabo operaciones matemáticas básicas de suma, resta, multiplicación y división, así como juegos lógicos básicos.
- 7.- Ser capaz de interpretar pequeños textos y obtener información expresada de forma indirecta en ellos.
- 8.- Aportar sus capacidades para la resolución de la tarea, permitiendo que los compañeros y compañeras tengan, de igual manera, su papel protagonista en los momentos que se requiera.

Cabe destacar que la resolución dialogada de conflictos y el respeto mutuo son dos objetivos que subyacen a los comentados, y que trabajamos a lo largo de toda nuestra programación anual.

Por su parte, podemos ver cómo se muestra una relación directa entre estas sesiones y casi todas las competencias básicas. Así, tratamos la competencia lingüística, matemática, interacción con el medio físico, competencia social y ciudadana, aprender a aprender y autonomía personal. Las competencias digital y cultural y artística quedan al margen esta vez.

Organización y estructura

Ambos grupos están formados por 15 alumnas y alumnos. Esto da lugar a la posibilidad de llevar a cabo cinco grupos de tres personas. En el caso de contar con espacios más reducidos, pueden hacerse tres grupos de cinco, pero se desaconseja con el objeto de que todos participen más tiempo.

Evaluación

A pesar de que decimos al alumnado que el equipo que llegue primero con las pistas resueltas correctamente será el ganador, en realidad no será este el principal criterio de evaluación. Para evaluar el proceso de aprendizaje, nos basaremos en estos criterios:

- 1.- Participa y colabora con los demás en las actividades.
- 2.- Respeta las decisiones mayoritarias y defiende su postura dialogando, tratando de convencer y no de imponer su criterio.
- 3.- Se muestra perseverante en la resolución de problemas, no rindiéndose a la primera dificultad.

4.- Utiliza todos los recursos a su disposición -libros, compañeros, deducciones lógicas, etc.- para solventar con éxito cada una de las pruebas.

5.- Domina el lenguaje escrito, las operaciones matemáticas básicas y la clasificación de los alimentos, así como oraciones sencillas en inglés.

6.- Es capaz de situarse en el espacio y conocer su posición pasando de las dos dimensiones del plano, a las tres dimensiones de la realidad.

Propuesta de sesiones

Para cada una de estas sesiones, el alumnado tiene que hacerse de un mapa del centro, que previamente ya han elaborado en la primera sesión por equipos, en la que solamente se les indica que deben incluir el mayor número de objetos posibles, así como una leyenda acerca de cada objeto. Por tanto, ellos cuentan ya con un mapa dibujado a lápiz. No obstante, experiencias previas me han mostrado que a esta edad pueden darse errores significativos en las proporciones de cada figura y localización de perímetros y objetos; por ese motivo, se les ayuda entregándoles un esquema muy general del centro, y que ellos simplemente deberán rellenar y completar. El esquema es el que mostramos en la figura 1.

Una vez con el mapa, llevaremos a cabo las cuatro sesiones que son, en realidad, cuatro misiones que los alumnos deben cumplir. Ellos ya conocen, por la explicación general del juego, que están divididos en equipo para garantizar su seguridad ante el malvado Doctor, por lo que aunque jueguen separados, no es una competición entre ellos.

Paso a comentar y explicar cada una de ellas:



Figura 5

SESIÓN 1.- Relación con contenidos de MATEMÁTICAS:

En esta sesión, se les dice al alumnado que el *Doctor Madness* ha guardado en una caja fuerte todos los alimentos de la tierra, y ellos deben abrirla. Tras encontrar dicha caja en sesiones anteriores, que no mencionaré para no alejarnos del tema que nos ocupa, es momento de desvelar el código secreto que la abre. Para ello, deben utilizar su mapa y copiar la ubicación de diez pistas numéricas repartidas en el espacio (Figura 2). Cada una de estas pistas es un problema matemático cuyo resultado final es el número de la siguiente pista que deben encontrar. Si encuentran las 10 pistas en el orden correcto, saldrá un número largo que, al teclearlo en la caja fuerte, la abrirá. Actúan en cinco grupos de tres.

Estas son las pistas a poner por el centro. La localización la podemos ver en el mapa de la figura 2:

1.- (Viene de la pista 65). Encuentra un número que multiplicado por 4 nos da 100.

25.- (Viene de la pista 1). Un atleta queda doce puestos por detrás del ganador, ¿En qué puesto queda?

13.- (Viene de la pista 25). Calcula la suma de $(8 \times 7) + (8 \times 4) - 48 =$

40.- (Viene de la pista 13). Hemos ganado un concurso y nos han dado 105. ¿A cuánto tocamos cada uno, si lo repartimos entre toda la clase?

7.- (Viene de la pista 40).- Encuentra un número de tres cifras, donde las centenas valen 2, las unidades valen 3 más que las centenas, y las decenas, una menos que las unidades.

245.- (Viene de la pista 7).- Las unidades en el resultado de $(5 \times 15) - 10$.

5.- (Viene de la pista 245). Un número primo entre 7 y 13.

11.- (Viene de la pista 5). ¿Cuántas patas hay en una manada de 92 elefantes?

368.- (Viene de la pista 11).Pablo tiene 12 años.Pedro, el doble de la edad de Pablo y Marta cinco años mas que Pedro. Calcula la edad de cada uno de ellos, súmalas y te dará el número de la siguiente pista.

65.- (Viene de la pista 368). ¿Qué número falta?
 $17+34+29+ _ = 81$

SESIÓN 2.- Relación con contenidos de INGLÉS:

En esta ocasión, al introducir el código, se llevan una decepción tremenda, ya que, además, descubrimos que es necesario introducir 10 llaves para que se abra. Afortunadamente nuestros espías nos informan que esas llaves están escondidas en ciertos lugares del centro, pero para que no les descubran nos envían la información en otro idioma (Inglés). En esta ocasión, en cada pista estará escondida una de las llaves, que serán distintas unas de otras y que deberán dibujar con precisión en el lugar en que la encontraron. (figura 3). Actúan en cinco grupos de tres.

Pistas a poner por todo el centro:

1.- Under a big blue ramp.
2.- Four grey stairs.
3.- There are two Palmtrees together.
4.- We store all the balls, rings, sticks, etc.
5.- Fire escape.
6.- A playground for the little children.
7.- A big green door. Anybody can use it.
8.- A corner at the playground, near the mailbox.
9.- A little green door. You use it every day.
10.- Behind the window, there is the principal's office

SESIÓN 3.- Relación con contenidos CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL:

Cuando han conseguido abrir la caja, no encuentran en ella los alimentos, sino un mapa del centro en el que están todos los alimentos repartidos por el patio (Figura 4). Deben ir a buscarlos uno por uno, no pueden traer más de uno por persona y trayecto, por lo que deben memorizar su situación, ya que esta vez no pueden utilizar su mapa.

Una vez recuperados, son repartidos a todo el alumnado, que deben, de uno en uno, colocar cada alimento en la pirámide de los alimentos que habremos construido en una sesión anterior y que recibe el nombre de desplastificadora de alimentos.

Al poner correctamente cada alimento en su lugar (Hidratos de Carbono/Vitaminas/Proteínas/Grasas y azúcares), ese alimento volverá a poder ser consumido por la humanidad, perdiéndose si no fuera así. Actúan individualmente.

SESIÓN 4.- Relación con contenidos de LENGUA:

Una vez salvada la humanidad, es hora de localizar y detener al villano y encarcelarlo. Esta prueba consiste en seguir cada pista y copiar, en una hoja de control, palabras clave que, al final, forman una frase que desvela el misterio. (Figura 5). Para ello, formarán dos equipos que deberán ir unidos con una cuerda, uno el equipo azul y otro el rojo.

El malvado, que es el propio maestro, puede buscar un lugar donde esconderse (y pueda observar a los alumnos), si ve que los alumnos van terminando la frase, de tal manera que acabemos siendo buscados por el grupo que primero termine y siendo detenidos.

Estas son las pistas:

1.- La fila del recreo. EL
8.- El pelirrojo que come basura. VUESTRO
2.- Aparca la bicicleta. VILLANO
7.- Para que el cole no quede hecho un vertedero. ES
3.- Una rampa de color azul. QUE
5.- Esto se puso por si había alguna emergencia. QUE
4.- Una esquina muy oblicua. TENÉIS
1.- ¡Gol! EL
5.- Una palanca de primer grado con un muelle en la que juegan los niños. QUE
10.- Una rampa de color azul. PROFE
6.- ¡Gol! DETENER
3.- Un árbol tropical. QUE
7.- El pelirrojo que come basura. ES
2.- Una palanca de primer grado con un muelle en la que juegan los niños. VILLANO
8.- Un árbol tropical. VUESTRO
9.- Una esquina muy oblicua. QUERIDO
9.- Esto se puso por si había alguna emergencia. QUERIDO
4.- Aparca la bicicleta. TENÉIS
10.- Para que el cole no quede hecho un vertedero. PROFE.
6.- La fila del recreo. DETENER

Conclusiones

Esta experiencia, como ya he comentado, es una pequeña parte de una propuesta mayor, en la que tienen cabida otros contenidos de todas las áreas (por ejemplo, el área de Artística en la elaboración de mapas o de la propia pirámide). Desgranando esta pequeña parte, relativa a los juegos de orientación, vemos cómo nuestra enseñanza global puede ser muy rica en la transmisión de conceptos, procedimientos y actitudes. Así, estaremos experimentando la operatividad de los aprendizajes de aula, sirviendo de repaso de contenidos estudiados y motivación de los venideros, además de cumplir con los propios objetivos del área de Educación Física.

Cumple, por otra parte, con la nueva perspectiva LOE que nos insta a trabajar mediante competencias básicas.

Webgrafía

<http://maps.google.es/>