

RESUMEN

Os presentamos un taller que consiste en la aplicación de un juego de mesa, el trivial, como base para tratar diferentes juegos de mesa y distintos contenidos propios de actividades en la naturaleza, haciendo especial hincapié en el contenido de orientación. Para centrarnos más en la conceptualización, seleccionemos actividades para segundo ciclo de la ESO.

Gracias a este juego, unimos el bloque de Actividades en el Medio Natural con la recreación, consiguiendo un alto grado de motivación y participación de todos. Conforma de igual manera un medio adecuado para el desarrollo intradisciplinar, transversal e interdisciplinar, donde las diferentes áreas, bloques de contenidos, etc., encuentran espacios comunes de acción, desarrollo y transferencia.

Cuando enlazamos actividades en la naturaleza, que si son tratadas adecuadamente comulgan con lo que seduce e inquieta a los jóvenes y juegos que utilizan habitualmente en sus momentos de ocio, hacen que las propuestas casi de manera automática tengan éxito. Pretendemos poner al alcance de los alumnos propuestas, entornos, materiales, recursos habituales y no tanto, que inviten a aprender, a participar, invitándoles a vivenciar de forma intensa y continua, este tipo de actividades. En este entorno de aprendizaje ponemos en juego dentro de una misma propuesta, aspectos intelectuales, corporales y emocionales, en los que se favorezca el encuentro con uno/a mismo/a y con los demás y que impliquen retos individuales y colectivos.

En definitiva os proponemos una actividad en la que partimos de aspectos vivenciales, para posteriormente acceder a la teoría, reflexionando sobre la práctica de forma individual o grupal. Un taller en el que todos los participantes encontrarán su hueco, en el que lucharemos porque el clima sea bueno y en el que se favorezcan momentos de encuentro posteriores.

1.- TÍTULO.-

Los juegos de mesa aplicados a las actividades en la naturaleza.

2.- AUTORES.-

MANUEL PARRA BOYERO, PABLO JESÚS CABALLERO BLANCO, GUADALUPE DOMÍNGUEZ CARRILLO Y JOSE ANTONIO PÉREZ JORGE.

3.- PRESENTACIÓN.-

Dentro del área de Educación Física, en la Educación Secundaria Obligatoria, aparece como bloque de contenidos el de Actividades en el Medio Natural. Este bloque suele ser bastante desconocido por parte de los profesionales de la Educación Física o al menos, no lo desarrollan al considerarlo de difícil aplicación en los centros. Sin embargo, ofrece un amplio abanico de posibilidades.

Nuestro taller consiste en la aplicación de un juego de mesa, el trivial, como base para tratar diferentes juegos de mesa y distintos contenidos propios de actividades en la naturaleza, haciendo especial hincapié en el contenido de orientación. Para centrarnos más en la conceptualización, seleccionemos actividades para segundo ciclo de la ESO.

Gracias a este juego, unimos el bloque de Actividades en el Medio Natural con la recreación, consiguiendo un alto grado de motivación y participación de todos. Conforma de igual manera un medio adecuado para el desarrollo intradisciplinar, transversal e interdisciplinar, donde las diferentes áreas, bloques de contenidos, etc., encuentran espacios comunes de acción, desarrollo y transferencia.

Cuando enlazamos actividades en la naturaleza, que si son tratadas adecuadamente comulgan con lo que seduce e inquieta a los jóvenes y juegos que utilizan habitualmente en sus momentos de ocio, hacen que las propuestas casi de manera automática tengan éxito. Pretendemos poner al alcance de los alumnos propuestas, entornos, materiales, recursos habituales y no tanto, que inviten a aprender, a participar, invitándoles a vivenciar de forma intensa y continua, este tipo de actividades. En este entorno de aprendizaje ponemos en juego dentro de una misma propuesta, aspectos intelectuales, corporales y emocionales, en los que se favorezca el encuentro con uno/a mismo/a y con los demás y que impliquen retos individuales y colectivos.

Proponemos un formato de actividad no cerrado, en los que cada uno/a pueda encontrar su rol, para intentar no enfrentarlos a situaciones no deseadas, en las que prime la individualización y en las que sea posible una progresión adecuada. Pretendemos generar un clima que propicie sentirse a gusto con uno/ mismo/a, con los demás, con el entorno y con lo que aprenden.

En nuestra propuesta creemos necesario controlar exquisitamente la contingencia, insistiendo, tanto en el montaje de las diferentes actividades como en el desarrollo de las mismas, sobre los aspectos de seguridad, siendo sensibles y cuidadosos con los compañeros, con uno/a mismo/a, con el entorno y con los materiales, pero a su vez utilizamos herramientas, materiales, etc., sencillos y al alcance de todos, por medio de los cuales se desdramatice la

creencia de que es necesario para ponerlas en práctica, un gran número de recursos materiales, económicos y de instalaciones.

Por otra parte son un medio adecuado para conocer de forma eficaz el grado de implicación de los chicos no sólo en el ámbito escolar, sino a nivel social. Favorecen el conocimiento de los participantes y proporcionan al profesor/a información sobre el grado de desarrollo de sus posibilidades psico-sociales, motrices, afectivas, etc. y establecen canales de comunicación entre el profesor/a alumno/a generando niveles de complicidad entre ambos.

Igualmente permiten conocerse mejor a los alumnos entre sí, favoreciendo espacios y momentos de relación diferentes a los que comúnmente se dan en los centros, elevando de esta forma la temperatura emocional del grupo. Se sienten protagonistas, dueños de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, asiendo las riendas de este proceso.

En definitiva os proponemos un taller en el que partimos de aspectos vivenciales, para posteriormente acceder a la teoría, reflexionando sobre la práctica de forma individual o grupal. Un taller en el que todos los participantes encontrarán su hueco, en el que lucharemos porque el clima sea bueno y en el que se favorezcan momentos de encuentro posteriores.

4.-RELACIÓN DEL CONTENIDO DE ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA, CON LOS DIFERENTES NIVELES DE OBJETIVOS EN EL SEGUNDO CICLO DE LA ESO EN EL JUEGO DEL TRIVIAL.-

En el presente punto vamos a relacionar los diferentes niveles de concreción de capacidades, objetivos y contenidos marcados por la ley, con el juego de mesa que os proponemos. El hecho de establecer esta relación en vez de encorsetarnos lo que favorece es la multiplicación de posibles actividades a proponer, de igual manera sabemos de manera constante qué queremos conseguir, haciéndonos más certeros en nuestra intervención didáctica y facilitando de manera clara los criterios y maneras de evaluar y calificar a los diferentes participantes ya sea de manera individual como colectiva.

4.1.- CAPACIDADES.-

Al analizar las diferentes capacidades que se supone que tenemos que conseguir, comprobamos que nuestro juego favorece la adquisición de:

- 1.- Desarrollo cognitivo o intelectual.
- 2.- Desarrollo motor, corporal, de la salud y de las capacidades de comunicación.
- 3.- Desarrollo afectivo, de la autonomía y del equilibrio personal.
- 4.- Desarrollo de las capacidades sociales o de integración, relación y atracción personal.
- 5.- Desarrollo de las capacidades morales o éticas.

4.2.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO.-

Comprobamos que con nuestra propuesta incidimos en la consecución de los siguientes objetivos generales de la ESO:

B.- Formarse una imagen ajustada de sí mismo, de sus características y posibilidades y actuar de forma autónoma valorando el esfuerzo y la superación de dificultades.

C.- Relacionarse con otras personas e integrarse de forma participativa en actividades de grupo con actitudes solidarias y tolerantes, libres de inhibiciones y prejuicios.

K.- Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.

I.- Elaborar estrategias de identificación y resolución de problemas en los diversos campos del conocimiento y la experiencia, contrastándolas y reflexionando sobre el proceso seguido.

M.- Obtener y seleccionar información, tratarla de forma autónoma y crítica y transmitirla a los demás de manera organizada e inteligente.

4.3.- OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.-

Bien ahora toca relacionar nuestra propuesta con los diferentes objetivos propios del área de educación física, entre los que destacamos los siguientes:

2.- Conocer, valorar y practicar los juegos y deportes habituales de su entorno.

4.- Conocer, disfrutar y respetar el medio natural.

5.- Participar en actividades físicas y deportivas estableciendo relaciones constructivas y equilibradas con los demás.

5.- RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL EN EL SEGUNDO CICLO DE LA E.S.O. CON EL TRIVIAL.-

Por último, comprobamos la repercusión de nuestra propuesta en la consecución de los diferentes contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales propios del bloque de actividades en el medio natural:

5.1.- ACTITUDES.-

- Respeto del medio natural, responsabilidad en su conservación y mejora.

- Creatividad, participación y socialización.

- Responsabilidad en la organización de actividades en grupo.

- Autonomía para desenvolverse en medios no habituales.

5.2.- CONCEPTOS.-

- Profundización en el conocimiento de medidas, normas y reglas para la realización de actividades físicas en diferentes entornos de aprendizaje.

- Conocimiento de actividades recreativas que pueden ser realizadas en los diferentes entornos.

- Conocimiento de las características físicas de diferentes entornos.

5.3. PROCEDIMIENTOS

- Aplicación y utilización de las normas y medidas de seguridad en las prácticas físicas realizadas en diferentes entornos de aprendizaje.

- Técnicas de orientación, topografía, reconocimiento de formas y elementos del paisaje.

- Práctica de técnicas básicas y específicas para el desarrollo de actividades en diferentes instalaciones.

- Realización de actividades recreativas, utilizando las posibilidades que el entorno brinda.

6.- EL JUEGO: TRIVIAL DE ORIENTACIÓN.-

Una vez analizada la relación de nuestra propuesta con los diferentes niveles de concreción de los objetivos, presentamos las reglas adaptadas de nuestro juego. Estas son las del trivial original pero modificadas en los siguientes puntos:

6.1.- REGLAS.-

* Los materiales utilizados para el juego son fabricados anteriormente por los propios alumnos en las clases del área Artística y Tecnológica.

* El tablero utilizado en nuestro caso tiene unas proporciones de 2m x 2m, reproduciendo las distintas casillas del mismo pero en una escala bastante mayor. Previamente a la selección del tablero se hizo un concurso para su elección.

* Las fichas están hechas con cajas de diskettes de ordenador de 3.5, con un motivo alusivo a una baliza de orientación.

- * Los dados son grandes y realizados con goma-espuma o madera.

* Las tarjetas de preguntas son realizadas previamente por el profesor-a o grupo de alumnos-as. Cada tarjeta corresponde a un sólo color y posee los siguientes datos:

- + Color.
- + Número de tarjeta (los números pares coinciden con los procedimientos y los impares con los conceptos).
- + Pregunta.
- + Soluciones.
- + Símbolo que nos indica el uso de material adicional para su solución.

* Las cuñas de puntuación de cada uno de los colores de los seis temas, son cambiados por cartulinas plastificadas con un dibujo de una brújula.

- Es posible y aconsejable jugar por equipos, para favorecer la interrelación. Cada equipo se compone de tres o cuatro jugadores, escogidos de forma aleatoria o según conveniencia o nivel. Para dar más participación, un equipo compite solamente contra otro, siendo posible por tanto que toda la clase pueda jugar a la vez.

- El juego se puede desarrollar en una sesión o en varias. En tal caso, el equipo contra el que se compite, puede variar de un día para otro.

- Cada equipo sólo puede tirar tres veces seguidas, asegurando así la participación de todos. Si se falla, tira el equipo contrario.

- El equipo que consiga más rápidamente las seis cuñas o brújulas ha de volver a la casilla central, responder correctamente a una pregunta de un tema escogido por los otros jugadores y realizar fuera del horario de clase alguna prueba relacionada con el mundo de la orientación, que se detallan más adelante.

- Durante el juego han de rellenar obligatoriamente las tarjetas de control que entregarán al finalizar la clase al profesor. Servirán posteriormente para la evaluación.

6.2.- CATEGORÍAS.-

Es evidente que os presentamos una estructura, que se adapta como ya comentamos en la presentación a todo tipo de contenidos. En este caso nosotros hemos relacionado los diferentes colores con los siguientes contenidos propios de actividades en la naturaleza. Como se comprueba incidimos más en contenidos propios de orientación.

- Color verde: INDICIOS NATURALES. Referente a: Astros, vegetación, clima, construcciones, animales. Juegos de educación ambiental.

- Color naranja: INTERPRETACIÓN MAPA. Referente a: Curvas de nivel, situación, mapa urbano, recorridos, perfiles, representaciones, elección de rutas.

- Color amarillo: MAPA. Referente a: Doblar un mapa, tipos, leyenda, símbolos, escala, elaboración, talonamiento.

- Color blanco: BRÚJULA. Referente a:
Construcción, partes, rosa de los vientos, rumbo, orientar un mapa. Competición de orientación, vestimenta, expresión corporal, idiomas, vestimenta, juegos.

- Color rojo: MANEJO DE CUERDAS. Referente a:
Cabuyería, construcciones de aventura, circuitos colaborativos de aventura.

- Color azul: ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA NATURALEZA. Referente a:
Juegos de presentación, de redescubrimiento sensorial, de colaboración simple y compleja, de iniciativa e instinto.

7.- TRIVIAL COMO MOTOR DE ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES Y DE SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO.-

Las actividades en la naturaleza pueden ser tratadas desde muy diversas áreas y por lo tanto, permiten la posibilidad de un trabajo interdisciplinar. Es interesante este tipo de trabajo no sólo por la sensación de globalidad, sino también por razones puramente organizativas, ya que nos permite la unión de clases de diferentes materias sin necesidad de que el juego se vea partido.

Asimismo, una vez que los alumnos-as han comprendido la estructura del juego es fácil crear desde las diferentes áreas nuevas categorías y por tanto nuevas actividades. También permite la introducción de los diferentes bloques de contenidos de nuestra área.

Según la estructura que queramos darle, podemos sugerir a los alumnos-as la participación o realización de una serie de pruebas que llevarán a cabo fuera del horario escolar. Nosotros la hemos introducido al final de juego para los equipos ganadores, aunque también se pueden plantear para conseguir las diferentes brújulas o cuñas de colores. Otra posibilidad que hemos usado ha sido la de ir dando información sesgada tras la consecución de cada una de las cuñas, pero que unidas al final proponen la actividad que queremos que realicen los alumnos.

Como ejemplos posibles de este tipo de actividades proponemos:

- Comentarios de artículos relacionados con ecología, actividades en la naturaleza, educación física, etc.

- Juegos de roles a representar en el comienzo de la próxima clase: Por ejemplo, en un paraje natural de incomparable valor ecológico quieren construir una urbanización. Papeles: ecologista, constructor, alcalde, oposición, etc.

- Elaborar posters sobre temas concretos: La carrera de orientación, la brújula, el corazón del corredor de orientación, etc. A colocar en los pasillos del I.E.S.

- Participar todos los del grupo en alguna prueba de raid de la ciudad.

- Informarse de cosas en la Federación de escalada, clubs, etc.

- Preparar para la clase algún juego de pistas, juego del tesoro, etc.

- Traducir del Inglés o Francés algún juego aplicado al Instituto y ponerlo en práctica con los compañeros.
- Elaborar un reportaje fotográfico o de vídeo de algún tema.
- Elaborar un periódico informativo de deportes de aventura, con entrevistas, información, pasatiempos, etc.
- Construir materiales para seguir jugando: Nuevas preguntas, juegos, paneles de juego, etc.
- Información científica de la orientación. Al profesor de ciencias indicios naturales, al de física el magnetismo, al de matemáticas el medir distancias, etc.
- Preparar puzzles.
- Etc.

8.- EVALUACIÓN.-

Debe estar en consonancia con los objetivos marcados y ser conocida por todos los participantes.

8.1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN UTILIZADOS.-

- a) Actitudes 40 %
- b) Procedimientos 40 %
- c) Conceptos 20%

A) ACTITUDES 40%. -

Se evalúan por medio de las dos fichas: la del alumno-a 50 % (25 % auto-evaluación y 25% opiniones de los contrarios) y la del profesor-a. 50 %

Los ítems a evaluar por el profesor/a son los siguientes:

Respeto medio natural (25%): Uso no desmesurado del material, utilización del mismo de forma racional, reciclaje del material ya utilizado, cuidado de los materiales ya realizados, colocación y cuidado de los mismos.

Creatividad, participación y socialización (25%): Material creado para jugar, preguntas seleccionadas, propuestas divertidas, no jugar siempre con los mismos y contra los mismos, parejas mixtas, no actitudes de marginación o falta de respeto a algún compañero o compañera, tiempo de la clase no utilizado para jugar.

Responsabilidad en la organización de actividades en grupo (25%): Saber esperar los turnos, dejar jugar correctamente a los contrarios, organizar rápido las actividades, respeto de las reglas, respetuoso con los compañeros-as y con el material. Cooperación con los compañeros a la hora de realizar las actividades.

Autonomía para desenvolverse en medios no habituales (25%): Actitud de pensar-actuar. Saber trabajar sin la observación ni el asesoramiento constante del profesor ni de los alumnos-as líderes.

Los ítem a observar por el alumno-a están reflejados en la ficha:

- * Participativo-Pasivo
- * Juega limpio-Tramposo
- * Respetuoso-Desconsiderado
- * Ecológico-No ecológico
- * Piensa y actúa-Actúa.

B) PROCEDIMIENTOS 40%.-

Se evaluarán por medio de la ficha de los alumnos-as, viendo el número de preguntas, el número de puntos y la cantidad de brújulas conseguidas. (25%)

Se evalúa la realización de las pruebas de las brújulas o pruebas a realizar o preparar fuera del horario de la clase. (25%)

Se evalúa la realización durante las clases de pruebas características de algunos contenidos (perfiles, determinar rumbo, interpretación del plano, nudos, arreglo de pinchazos etc). Al tener un registro de las preguntas a las que han jugado, en cualquier momento se puede saber el nivel de habilidad a la hora de realizar cualquier prueba del trivial. (50%)

C) CONCEPTOS 20%.-

Se evaluarán por medio de la ficha de los alumnos-as, viendo el número de preguntas, el número de puntos y la cantidad de brújulas conseguidas. (25%)

Asimismo, las pruebas que tienen que preparar para los compañeros de juego, nos pueden servir para saber si dominan o no los conocimientos básicos necesarios. (25%)

Al tener un registro de las preguntas a las que han respondido, en cualquier momento se puede saber el nivel de conocimiento que tienen. (25%)

Prueba escrita (25%)

8.2.- FICHA DE EVALUACIÓN.-

Os presentamos la ficha que entregamos normalmente a los chicos para que evalúen la

BRÚJULAS CONSEGUIDAS

AMARILLA VERDE NARANJA ROJA AZUL BLANCA

--	--	--	--	--	--

VALORA A LOS DEL OTRO EQUIPO.

VALORA A TU GRUPO

Participativo	5 4 3 2 1	Pasivo	1 2 3 4 5	Participativo.
Juega limpio	5 4 3 2 1	Tramposo	1 2 3 4 5	Juego limpio.
Respetuoso	5 4 3 2 1	Desconsiderado	1 2 3 4 5	Respetuoso.
Ecológico	5 4 3 2 1	No ecológico	1 2 3 4 5	Ecológico
Piensa y actúa	5 4 3 2 1	Actúa	1 2 3 4 5	Piensa y actúa

9.- BIBLIOGRAFÍA.-

- Casasola, J. (1995) Apuntes del curso de Desarrollo curricular de Educación Secundaria. Granada.
- BOJA núm. 56 del 20 de junio de 1992.
- Benito, M.L. (1981). Orientación. Un deporte para la escuela. Madrid. Consejo Superior de Deportes.
- Fernández López, J.M. (1981). Orientación. Deporte y aventura en la naturaleza. Madrid. Consejo Superior de Deportes.
- García Montes, E. Apuntes curso Actualización científico-didáctico. Granada. 1992-93.
- Gómez Encinas, V. (1990). Carreras de orientación. I Jornadas de Unisport sobre juegos y deportes alternativos..Málaga. Universidad Internacional Deportiva.
- Mc Nelly, C. y Renfrew T. (1989). Revista: Start orienteering with 8-9 years old. Harveys.
- Mc Nelly, C. y Renfrew T. (1990). Revista: Start orienteering with 6-8 years old. Harveys.
- Mc Nelly, C. y Renfrew T. (1991). Revista: Start orienteering with 10-12 years old. Harveys.
- Mc Nelly, C. y Renfrew T. (1991). Revista: Start orienteering with 7-12 years old. Harveys.
- McNEILL, C et alt (1992). Orienteering in the National Curriculum. Harveys.
- Parra, M. et alt. (1995). Apuntes del curso de Desarrollo curricular de Educación Secundaria. Granada. 1995.
- Percey, W. (1989). Manual de Orientación. Martínez Roca. Barcelona.
- Salguero, A. (1990). Manual básico de Orientación. Club de Orientación Veleta. Granada.
- Sánchez, M.L. (1992). Las actividades en la naturaleza adaptadas al medio escolar. Curso de Actualización científico-didáctica. Granada.
- Ventosa, V. (1992). La Educación Física, el Dibujo y las Ciencias Naturales. Curso de Actualización científico-didáctica. Granada.
- Vera, J.R.. (1992). Las actividades en el medio natural. La carrera de orientación. Curso de Actualización científico-didáctica. Granada.