

Los Juegos Náufragos

Una propuesta para el trabajo del equilibrio en Primaria

GRUPO DE TRABAJO EDUCACIÓN FÍSICA LÚDICA

¿De dónde surgen los Juegos Náufragos?

La idea original de estos juegos fue extraída de un taller o curso al que asistió un compañero del grupo de trabajo. Durante el mismo, se realizó un par de juegos que tenían la estructura propia de los Náufragos, y le pareció una propuesta muy atractiva y motivante para el desarrollo del equilibrio en Primaria.

En una sesión del grupo de trabajo (*Educación Física Lúdica*), nos transmitió su experiencia y, aprovechando diversas reuniones del mismo, emprendimos la tarea de trabajar en torno a esa idea. A partir de un juego náufrago base, empezamos a madurar la propuesta, hasta configurar una serie de unidades didácticas basadas en los mismos y encaminadas al tratamiento y trabajo del equilibrio en los distintos ciclos.

¿Cuál es su justificación educativa?

En primer lugar, y haciendo referencia al currículum (objetivos y contenidos) de la Educación Física, estos juegos abordan el control del propio cuerpo en posición estática y en movimiento, esto es, los dos principales tipos de **equilibrio**; y en sesiones de nivel avanzado, el reequilibrio.

En segundo lugar, se llevan a la práctica **siempre por equipo**, con una estructura de cooperación-oposición. No obstante, es preciso hacer hincapié en el predominio del aspecto cooperativo, puesto que el equipo demanda constantemente la implicación y colaboración de todos y cada uno de sus miembros.

En contraste con otros juegos predeportivos o de otra índole por equipos, en los Juegos Náufragos es muy, muy complicado, que un alumno/a mantenga una actitud pasiva, ya que el mismo juego le incita a participar. Si un niño/a no se implica e involucra en el juego, fastidiará a todo su grupo. Es entonces inviable el pasotismo y la marginación pasiva o activa. *La meta es de todos.*

En tercer lugar, son juegos que conllevan la elaboración de continuas estrategias de equipo, de modo que se **favorece la reflexión, la creatividad en la resolución de problemas y el diálogo**. Por consiguiente, el objetivo final, en sintonía con nuestra forma de entender la educación es, **la formación integral del alumnado**.

Existen muchos más aspectos positivos que deseamos resaltar en torno a ellos, pero lo realizaremos en las siguientes líneas, a medida que se explica la metodología, organización, espacio y materiales.

¿En qué consisten los Náufragos?

Como se ha mentado anteriormente, el principal objetivo motriz de estos juegos es el desarrollo del equilibrio.

Pero, para tener un marco concreto en el que se llevan a cabo, consideramos conveniente exponer las normas básicas, previa contextualización.

Al inicio de cualquier unidad de Juegos Náufragos, hay que generar en los alumnos/as un contexto imaginario de juego que les ayudará a meterse más en el papel. Se les comunica que son marineros y el patio es el mar u océano por donde van a navegar. Y ahora van las normas básicas:

- Para moverse por el mar, el barco formado por el conjunto de marineros, dispone de varios objetos con los cuales desplazarse y que conforman su barco.
- Los objetos que forman el barco no pueden arrastrarse por el suelo ni lanzarse por el aire.
- Los marineros no pueden tocar el mar con ninguna parte del cuerpo, ya que en caso de hacerlo, su barco sería penalizado. La sanción dependerá del tipo de juego, y fundamentalmente, de lo que nos parezca más apropiado según el grupo, el discurrir del juego, las capacidades del alumnado, etc. Eso sí, sería ideal que, como se supone que al grupo-clase ya lo conocemos, establecer esa sanción antes de jugar, con objeto de que posteriormente, no haya lugar a malentendidos, confusiones...
- Un barco no puede dividirse en dos. Concretamente, se refiere al hecho de por conveniencia, dejar “tirado” a uno o varios compañeros/as en un lugar del mar. “La tripulación debe ir siempre unida”.

A estas normas “base”, y de acuerdo con la complejidad del juego, se le podrá añadir cada vez más normas, hasta llegar a configurar verdaderos juegos de estrategia. La progresión en la inclusión de éstas, facilita su asimilación, permitiendo acrecentar la complejidad del juego en los tres mecanismos: percepción, decisión y ejecución.

¿Qué metodología emplearemos?

Los estilos de enseñanza a los que se recurrirá durante los Juegos Náufragos serán ante todo, **el descubrimiento guiado y la resolución de problemas**.

A medida que el niño/a haya asimilado e interiorizado la dinámica de los juegos, el maestro/a se dedicará únicamente a presentar al inicio de la sesión el juego en cuestión, el cual se expondrá a modo de problema, cuya meta habrá que alcanzar. Es decir, al inicio de la Unidad Didáctica, principalmente en Primer Ciclo, el maestro/a hará de guía y orientador en repetidas ocasiones, con el fin de encauzar la respuesta motriz del grupo, aunque sin llegar a revelar la solución motriz.

En sucesivas sesiones, tanto en este Ciclo como en los siguientes, las intervenciones del maestro/a durante el transcurso de los juegos, se limitarán a regular su buen desarrollo y a desbloquearlos si fuera preciso.

Así pues, se aprecia como se pretende otorgar **mayor protagonismo al alumnado** durante las sesiones, y por consiguiente, desarrollar su autonomía, su capacidad cognitiva y de reflexión grupal en búsqueda de la mejor estrategia para abordar con éxito el problema motriz sugerido.

Hasta ahora, nuestra experiencia con muchos grupos de diferentes centros educativos, nos ha mostrado que el niño/a acoge con muchísima motivación y responsabilidad estos juegos.

¿Cómo se organizan las sesiones?

La forma de organizar y estructurar las sesiones de los Juegos Náuticos es otro de los aspectos que pretendemos subrayar, pues **se optimiza al máximo el tiempo motriz**.

Después de la animación, la cual va ligada al juego posterior, se propone el problema náutico a resolver. Hay que tener en cuenta que los Náuticos son “grandes juegos” y, en consecuencia, de extensa duración. Si bien la exposición de los mismos requiere un tiempo considerable, en pos de dejar claro el problema motriz y las normas que se modifican con respecto a la sesión anterior; el tiempo restante es todo jugado y aprovechado al máximo. La sesión discurre con una gran fluidez y, tanto más, cuanto más se imbuyan en la misma el grupo.

La secuencia de los juegos, tanto entre sesiones como durante las mismas, se plantea como una **modificación de variables**. La previsión y configuración de éstas no tiene por qué ser cerrada, rígida y preestablecida a priori. Las sesiones de Educación Física, como de cualquier otra área educativa, no consisten en juntar una serie de ingredientes consecutivamente a modo de receta culinaria, para obtener el plato anhelado. Ello no se contradice con la necesaria planificación previa.

La idea que aquí subyace es que esta propuesta didáctica es muy abierta y, la forma que tienen los niños/as de responder y desenvolverse ante ella, nos puede suscitar variables nuevas que no se nos habían pasado por la cabeza. No se debe cerrar las puertas a la improvisación, o a que los alumnos/as aporten y generen alternativas de juego. La creatividad no es exclusiva del maestro/a y, en numerosas ocasiones, un alumno/a nos sorprende con alguna idea original y enriquecedora.

Un punto muy importante es que la modificación de variables debe acarrear una mayor complejidad del juego en alguno de los tres mecanismos de la respuesta motriz: percepción, decisión y/o ejecución.

¿Y cuándo se efectúa la reflexión cognitiva tanto mencionada? Pues bien, no cabe duda que durante el desarrollo de los juegos, van a producirse constantes situaciones que reclamen tomar decisiones; y ello desembocará en un intercambio ininterrumpido de percepciones en torno a la mejor opción por la que decantarse. ¿No es esto deliberación cognitiva?

Además, al final de la sesión, o al inicio de la siguiente, se puede aprovechar unos minutos para todos reunidos, expresar nuestro parecer sobre las dificultades encontradas y las decisiones óptimas o erróneas.

Espacio y materiales

Llegados a este punto, seguro que a más de uno/a os ha asaltado la pregunta: “¿Y dónde *narices* se jugará y qué tipo de materiales son los pertinentes?”.

Sin ánimo de ser plastas sobre el mismo término, la respuesta es “abierta”. Mediante ello, es nuestra voluntad poner de relieve dos cosas:

En primer lugar, cualquier tipo de espacio o entorno puede ser adecuado para la práctica de los Juegos Náuticos. Sin ninguna duda, que el espacio de juego tenga mayores dimensiones, prolongará su desenlace.

Pero, ¿qué sucede si el terreno presenta desniveles como agujeros pequeños o escalones? En ese caso, y sin obviar excesivamente la seguridad del alumnado, podemos servirnos de aquéllos para dificultar más el equilibrio.

En segundo lugar, y por lo que atañe a los materiales, se puede hacer uso de un sinnúmero de recursos sean propios o no de la Educación Física. Como el alumnado se va a pasar toda la sesión encima de objetos, podemos valernos de una infinidad de ellos como: sillas, mesitas, bancos, ladrillos de plástico o de obra, conos, zancos, aros, colchonetas, hojas de periódico, cuerdas, etc.

Cuanto menor sea la edad del grupo, el material del que echaremos mano deberá ofrecer una mayor base sobre la cual sustentarse, y estar a menor altura del suelo.

Tampoco nos olvidemos nunca de revisar los objetos que se van a utilizar... ¡La seguridad de los niños/as es prioritaria! Que no se nos pase por alto esa silla coja o esa tabla de madera astillada que, quién sabe, puede provocar un indeseado accidente.

Tal y como hemos querido dejar reflejado en las líneas anteriores, no se puede descartar la puesta en marcha de estos juegos porque no haya material suficiente o no tengamos el espacio idóneo.

Si por alguna cosa destaca el maestro de Educación Física es por su capacidad de improvisar y resolver este tipo de conflictos.

¿Se trabajan los objetivos didácticos planteados?

No tenemos la menor duda, ya que así nos lo ha demostrado nuestra experiencia. Sin embargo, probablemente vosotros/as no habéis gozado de ésta para aportar esa certeza; entonces, para aquellos que se muestren escépticos al respecto, exponemos que en sesiones en las que sucede lo siguiente:

Te pasas toda la clase desplazándote por encima de objetos.

Desarrollo del equilibrio.

Se juega en equipo y todos los miembros son esenciales para alcanzar la meta.

Desarrollo de la autoestima y de la capacidad de cooperar, dialogar y llegar a acuerdos.

Se exige una continua toma de decisiones.

Desarrollo cognitivo, de la capacidad de reflexionar, generar estrategias y deliberar sobre la decisión óptima.

Y si además, a todo ello le añadimos la práctica de otras habilidades motrices como los lanzamientos, recepciones o esquivas, ¿no os parece enriquecedor para el niño/a desde un punto de vista educativo global? Nosotros pensamos que sí.

Justificación de nuestra propuesta para el taller

A continuación, exponemos tres sesiones de juegos Náufragos que pertenecen a tres Unidades Didácticas diferentes, las cuales se corresponden a su vez con cada uno de los ciclos de Primaria.

¿Cuál es nuestra intención? Mostrar su adecuación para ser abordados en cada uno de los ciclos con objeto de desarrollar el equilibrio.

De Primer Ciclo adjuntamos la sesión introductoria con afán de ilustrar la iniciación a dichos juegos.

Ya en Segundo y Tercer Ciclo, se exhiben sesiones finales de las unidades, para contrastar el nivel de complejidad en su elaboración y planteamiento, así como también en su exigencia motriz, social y cognitiva.

A pesar de que nos imaginamos que os hubiera gustado poseer impresas las unidades didácticas completas, esa labor os la cedemos a vosotros/as. Entre todos, seguro que somos capaces de producir un amplio y variado abanico de Juegos Náufragos. Posiblemente, nuestra propuesta didáctica completa, hubiera limitado vuestra creatividad.

Primer Ciclo

Sesión Inicial

Objetivos: -Descubrir cómo desplazarse por encima del material sin arrastrarlo.
-Mantener el equilibrio sobre objetos con amplia base y a la altura del suelo.
-Trabajar y cooperar en pequeños grupos.

Material: Hojas de periódico.

Animación

Toma de contacto del grupo por primera vez con el juego a realizar. Parten del total desconocimiento de la actividad. Por lo tanto, deberemos presentarle estos juegos a partir de una historia (dependerá de la imaginación y la creatividad del docente). Ayudará que la historia representada por el maestro/a venga acompañada por una ambientación y puesta en escena: decorar el gimnasio, disfrazarse (pañuelo en la cabeza y un parche en el ojo) y hacer partícipes en esta recreación al grupo.

Deberemos colocar al grupo en semicírculo y nosotros colocarnos en una posición adecuada para que todos puedan escuchar y ver la historia que vamos a contar:

“Cruzamos el Mar”

-“Imaginaos que somos marineros y estamos en alta mar, el suelo del gimnasio es ahora el gran océano con aguas frías y peces con ganas de almorzar”.

-“El agua está tan fría que si la tocamos nos congelaremos, así que nuestra única salvación será llegar a los mares del Sur donde la temperaturas son más cálidas, y podremos descansar a la sombra de una palmera”.

-“Para evitar la congelación nos tendremos que subir a nuestro bote salvavidas (hoja de periódico)”.

Recreación

A partir de aquí empezará la práctica con el alumnado, en base a preguntas que les formularemos, a la vez que poco a poco iremos introduciendo las normas que guiarán la práctica de los juegos.

Las preguntas orientan y encauzan la respuesta motriz de los alumnos/as. Estamos empleando el estilo de descubrimiento guiado.

¿Cómo podremos desplazarnos sin tocar el agua? (Las hojas de periódico no se pueden arrastrar).

Podemos manipular nuestro barco *¿Qué podemos hacer con la hoja para movernos?* (A partir de la rotura de la hoja empezarán a moverse por el espacio).

Complicamos las situaciones...

Introducimos el factor cooperativo, por parejas, tríos y pequeños grupos deberán desplazarse con el periódico por el espacio. La ayuda entre compañeros/as en los desplazamientos primará en esta parte del juego. Debemos restar importancia en estos juegos a la competición.

Para finalizar esta primera sesión de los juegos náufragos, realizaremos una carrera en grandes grupos (dividiremos la clase en dos), donde cada barco deberá llegar a puerto desde una zona determinada del mar sin dejar descolgado a ningún tripulante.

Las trampas y fallos serán penalizados según criterio del docente: parones de 3 segundos, quitar una hoja al grupo o retrasar la posición de algún componente.

Para aumentar la dificultad, reduciremos el número de hojas por grupo de alumnos/as.

Como se puede observar, la sesión es un continuo donde apenas hay parones y podemos aprovechar al máximo el tiempo de la sesión; donde el material empleado es mínimo y la participación del alumno/a en su proceso de aprendizaje es patente al decidir él/ella en todo momento el ritmo de ejecución, la forma de ejecutar y las acciones a emplear.

Segundo Ciclo

Teniendo en cuenta que la propuesta de los Juegos Náufragos la plasmamos a lo largo de la Etapa, este grupo ya tendrá una base adquirida durante los anteriores cursos. De esta manera será más fácil que el alumnado se meta en situación.

La sesión a ejemplificar se centra en el juego *“Pescadores y Piratas”* (será de las últimas que programaremos dentro de la unidad didáctica, siempre dejando la puerta abierta a nuevas propuestas).

Sesión Final

Objetivos: -Mantener el equilibrio sobre menos objetos.

-Esquivar pelotas sin perder el equilibrio sobre objetos.

-Elaborar estrategias de equipo.

Material: Libre, aunque son necesarias pelotas (cañonazos), picas, aros, chinos de colores (o material que cumpla su papel).

Animación

Organizar como juego base carreras de relevos por equipos para escoger el material sobre el cual desplazarse. Colocaremos todo tipo de material, desde bancos suecos y sillas, hasta conos, ruedas y bloques de madera en el centro de la pista. Cada equipo situado en una esquina del terreno, deberá salir corriendo por relevos a elegir y traer el material con el que desean confeccionar su barco.

Después cada equipo con el material que haya recopilado podrá empezar a jugar. Aunque previamente, y para que calienten motores se puede organizar una minicarrera que consista en cruzar el mar (la pista de lado a lado).

Recreación

“Pescadores y piratas”

Dividiremos al grupo en 2 bandos:

Pescadores: 4 tríos de alumnos, cada trío con 2 aros pequeños y una pica (caña de pescar)

Piratas: 4 parejas de alumnos, cada pareja con 2 aros pequeños y una pelota de foam (cañón)

Los roles de pescador y pirata se cambiarán a criterio del docente.

Los pescadores se situarán en su puerto pesquero al principio del juego (el puerto será una de las cuatro partes en que se dividirá el círculo central de la pista polideportiva) y los piratas en los 4 extremos de la pista.

El resto de la pista representará el mar del norte por donde estarán repartidos aleatoriamente los chinos de colores (conitos de plástico con orificio en la parte superior).

El objetivo consiste en que los pescadores deberán pescar el máximo número de peces y llevarlos a su puerto pesquero, siempre de uno en uno y atraparlos con la pica, nunca utilizar las manos.

Los piratas deberán robar la pesca mediante los impactos de cañón a los pescadores (lanzamientos). Los pescadores deberán realizar esquives de pelotas si quieren conservar su captura. Cuando los peces lleguen a su poder se convertirán en monedas que deberán llevar a su isla del tesoro (esquina de la pista).

Una vez empieza el juego se pueden dar multitud de variables: los piratas robar a otros piratas, asociaciones entre piratas y pesqueros, pesqueros con pesqueros, etc...

Nosotros como docentes no deberemos dar ideas, sino regular el juego desde fuera a modo de juez. Serán ellos los que tienen que llegar a estas conclusiones. Nuestra misión es proponer problemas a resolver, no daremos soluciones. Empleamos el estilo de resolución de problemas.

Sancionaremos a los grupos que no cumplan las normas con la pérdida de la pesca, pérdida de armas y de cañas de pescar, según criterio del docente. Si alguien toca suelo, vuelven al puerto de salida. Si poseyeran algún pez o moneda, la dejarían en donde se encuentran para volver al puerto; esto es, pierden la pesca o captura.

Las variables de este juego son múltiples y dependerán de la imaginación y de la creatividad del maestro. Nosotros damos una primera idea a partir de la cual dejamos las puertas abiertas a nuevas propuestas.

Por poner un ejemplo, se puede establecer una alianza de partida entre un equipo de pesqueros y piratas. A ver quién consigue más monedas y peces juntos.

Para hacer más compleja la ejecución, se les puede obligar a llevar el chino sobre la cabeza (equilibración), tanto a los piratas que lo han capturado o robado de los pesqueros como a estos mismos. En el caso de que se les caiga, están obligados a ir a por otra pesca diferente.

Vuelta a la calma

Reflexión en torno a lo vivenciado y a las dificultades encontradas.

Tercer Ciclo

Sesión Final

Objetivos: -Mantener el equilibrio sobre objetos de dimensiones reducidas.
-Elaborar estrategias de equipo.

Material: Libre, aunque son necesarias pelotas blandas (cañonazos), tacos pequeños de madera (o similar), aros.

Animación

Organizar como juego base carreras de relevos por equipos para escoger el material sobre el cual desplazarse. Colocaremos todo tipo de material, desde bancos suecos y sillas, hasta conos, ruedas y bloques de madera en el centro de la pista. Cada equipo situado en una esquina del terreno, deberá salir corriendo por relevos a elegir y traer el material con el que desean confeccionar su barco.

Después cada equipo con el material que haya recopilado podrá empezar a jugar. Aunque previamente, y para que calienten motores se puede organizar una minicarrera que consista en cruzar el mar (la pista de lado a lado).

Recreación

“La conquista de las islas”.

Por el campo de juego distribuimos varios aros, las islas, y dentro de cada una uno o dos pares de zancos.

El juego tiene dos formas de jugar no excluyentes:

- a) Intentar hacerse con el control de todas las islas o de un número de ellas previamente establecido. Cuando un barco llega a una isla vacía, puede dejar a un jugador para conquistarla, pero éste tiene que estar siempre encima de los zancos. Este jugador puede bombardear al resto de barcos pero sólo desde la isla. Para ello, cuando lo desee puede salir de la isla con los zancos y dirigirse a por una pelota.
- b) Algún equipo, si lo desea, puede optar por la segunda posibilidad de ganar en el juego que consiste en hacer que el resto de barcos se hundan, tal y como se ha jugado en anteriores ocasiones. Cada barco ya decidirá por qué tipo de estrategia decantarse para ganar el juego.

Variantes que se proponen:

- 1) El jugador que está dentro de la isla, también puede ser disparado; si esto sucede, deberá dejar los zancos en la isla de donde pertenecen y volver a su barco. Además, este jugador tiene que ser consciente de que al abandonar la isla para buscar pelotas, también puede perder el control de la isla y otro equipo que llegue se la puede arrebatarse. También puede ser tocado al estar dentro de la isla, con lo que también se vería obligado a abandonar la isla, ceder los zancos al nuevo ocupante y volver a su barco.
- 2) Permitir a los integrantes del barco valerse únicamente de un brazo, el derecho o el izquierdo. Ello ya lo decide el maestro/a.
- 3) En sesiones posteriores, aunque reduciendo la dificultad que conlleven los materiales, se puede proponer “*El barco lazarillo*”, en el que cada barco tiene como tripulante a un invidente (jugador con los ojos vendados).

Vuelta a la calma

Reflexión en torno a los juegos náuticos en general. Aprovechando la cantidad de aros en el campo, se puede jugar a “Enredos”.