

La transmisión de valores a través de los juegos motores

Autor: Montalvo Tercero, Pablo (Licenciado en el Grado de Educación Primaria con Mención en Educación Física).

Público: Profesores de Educación Física. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

Título: La transmisión de valores a través de los juegos motores.

Resumen

Dentro de la labor formativa de la escuela, la Educación Física es un área privilegiada para transmitir valores. Su herramienta principal son los juegos motores, en los cuales los alumnos desde su niñez se relacionan motrizmente, resuelven conflictos y viven experiencias juntos. Sin embargo, el hecho de que los juegos tengan un gran potencial para dicha labor, no quiere decir que los alumnos interiorizarán valores por el simple hecho de jugar, sino que es necesario diseñar actuaciones para tal fin, bien estructuradas y secuenciadas; edificándose así como personas y aprenden a poco a poco vivir en sociedad.

Palabras clave: Educación Física, juegos motores, valores morales, sociedad.

Title: The transmission of moral values through motor games.

Abstract

Within the formative task of the educational system, Physical Education is a privileged field in which to transmit moral values. The main resource is motor games. In this way children interact, resolve conflicts and live through experiences together. However, the fact that games have a great potential for such work, does not mean that students internalize values by the simple fact of playing, but it is necessary to design actions for this purpose, well structured and sequenced; building themselves up as people and thus slowly learn how to live and work in society.

Keywords: Physical Education, motor games, moral values, society.

Recibido 2018-11-13; Aceptado 2018-11-29; Publicado 2018-12-25; Código PD: 102058

1. INDICACIONES METODOLÓGICAS PARA EL DISEÑO DE JUEGOS ÚTILES EN EL APRENDIZAJE DE VALORES

Para exprimir sus beneficios al máximo y que no se den situaciones en las que en vez de ayudar a la persona la minusvaloren, la desprecien, tenga que engañar para ganar, etc. Es necesario que se den tres momentos en los que ese valor se va arraigando y desarrollando, hasta convertirse en virtud que pueda desempeñar en su vida.

1.1 Fases del aprendizaje de valores

1.1.1. Fase cognitiva

En primer lugar, para poder transmitir el valor a nivel cognitivo, es necesaria una primera toma de contacto con los alumnos en la que no solo se explica el juego, sino que de forma resaltada se explicaría el valor concreto que se va a trabajar, su importancia, como se va a poner en práctica (con que acciones motrices) o los beneficios que aporta dicho valor, entre otros.

Es importante en este primer punto, señalar que debido al carácter sistémico-relacional de los valores, es imposible transmitir y trabajar un único valor aislado. Siempre se van a llevar a cabo que conlleven otros valores similares o incluso muy diferentes. Sin embargo, con esta explicación previa, los alumnos centralizan mucho más la actividad en base al valor que el profesor desea trabajar. Consiguiendo como resultado que dicho valor, por ejemplo, el sacrificio por el equipo, sea el que más brille durante el juego pudiendo ver como los alumnos se centran específicamente en 'darlo todo', en realizar grandes esfuerzos, para el bien de todo el equipo.

El profesor además se cerciorará de que los alumnos han comprendido la información expuesta sobre el valor a través de sencillas preguntas, y así estar seguro de que han superado el primero de los pasos en el bien personal que les otorgará dicho valor: aprender el valor a nivel cognitivo.

1.1.2. Fase lúdica

En segundo lugar, como se ha anticipado, se llevará a cabo la realización de una actividad lúdico-motriz, en la que se darán las situaciones para poder poner en práctica el valor que se desea trabajar. En este punto, es fundamental conocer los elementos de la lógica interna, así como la red de comunicación motriz (cambio de rol) y las redes de marca, principalmente.

1.1.2.1. Elementos de la lógica interna

Para empezar, es importante conocer los cuatro elementos de la lógica interna del juego: jugador, espacio, tiempo y material. Las relaciones que se establecen entre estos elementos constituyen las denominadas redes de la comunicación motriz. Las posibles relaciones que se pueden dar en un juego, que lo modificaran por completo, son las siguientes: jugador – jugador, jugador – espacio, jugador – material, y jugador – tiempo.

Estas relaciones que se establecen entre los dichos elementos, según la teoría de la comunicación motriz, pueden ser positivas o negativas, e incluso indiferentes. Así la relación de un jugador con el material puede ser positiva si al interactuar con él, por ejemplo que coja la pelota, se produce una acción positiva, en este caso ser salvado. Pero también puede ser negativa, si al interactuar con el jugador, este es eliminado, por ejemplo que te golpee una pelota. O incluso, como hemos mencionado antes, indiferente que te toquen o que interactuar con el material no afecte en la lógica interna del juego. Procuraremos que los juegos diseñados tengan relaciones positivas entre sus elementos para favorecer la socialización y que el otro sea imprescindible en el juego para poder lograr la meta o simplemente divertirme. El mismo ejemplo de la relación positiva entre jugador-material (pelota), es una gran oportunidad para trabajar la lealtad o el compañerismo y no dejar tirados a los de tu equipo e intentar ganar por cuenta propia, sino que claramente es mejor opción salvar a compañeros para poder seguir jugando y tener posibilidades de alcanzar el objetivo deseado.

Pero esta interacción también puede conllevar un cambio de rol, pues si por ejemplo nos pillan, es decir hay relación jugador – jugador, en el juego del pilla - pilla, pasamos a pillar. Pero por ejemplo en el baloncesto que nos toquen no conlleva un cambio de rol, y así infinitas combinaciones posibles que conforman las relaciones de los elementos estructurales de la lógica de los juegos.

1.1.2.2. Red de comunicación motriz

Asimismo, estas relaciones nos marcan los tipos de redes de comunicación motriz que tiene cada juego, estas pueden ser:

- Exclusiva: Se con quien voy y contra quien voy (juego de los 10 pases)
- Ambivalente: Cualquiera puede ser aliado o adversario (juego de las 4 esquinas)
- Estable: Las relaciones entre los jugadores no varían, siempre vas con las mismas personas y tienes el mismo rol (juego del mate)
- Inestable: Las relaciones sí varían y hay cambio de roles (juego del pilla-pilla)

Estas relaciones también son muy interesantes para trabajar distintos valores, ya que muchas veces es un problema el ir siempre con el mismo equipo pues al final a los otros se les ve como enemigos. Sin embargo, con una red de comunicación motriz inestable, los alumnos pueden comprobar a respetar a todos, pues en algún momento, incluso los que al principio se posicionan contra él, pueden ser sus compañeros a través de un cambio de rol. Así un mismo juego, modificando las relaciones de los elementos de la lógica interna, puede tener un gran potencial para trabajar distintos contenidos, y distintos valores.

1.1.2.3. Redes de marca

Por último, las redes de marcanos indican que tipo de acciones motrices se tienen que realizar para conseguir puntuar, es decir, que acciones motrices son las que otorgan la victoria, la marca. Y estas acciones pueden ser de diversa índole y dependiendo del tipo de acción que me proporcione punto la estrategia del juego será una u otra. Estas pueden ser:

- **Cooperativas:** Las acciones cooperativas son las que proporcionan los puntos y la victoria. Un ejemplo el juego de los diez pases, en el que consigue un tanto aquel equipo que consiga dar 10 pases seguidos.

- **Antagónicas:** Son solo las acciones antagónicas las que proporcionan tantos para ganar. Por ejemplo marcar gol en el fútbol, meter una canasta en baloncesto... la mayoría de deportes de cooperación-oposición tienen esta red de marca
- **Mixtas:** En las que se consigue anotar y subir un punto al marcador tanto con acciones cooperativas, como antagónicas. Es una red mucho más compleja que añade dificultad al juego y las estrategias de los jugadores.

Es interesante dominar las redes de marca para salirnos de las redes antagónicas habituales de los deportes y trabajar más específicamente valores como la integración, ya que es necesaria la participación de todos los jugadores para alcanzar la meta propuesta.

Una vez seamos capaces de modificar estos elementos podremos crear situaciones motrices muy adecuadas para conseguir transmitir.

3. Fase de transferencia

El tercer momento es el momento de la aplicación, el de trasladar los valores aprendidos a la vida cotidiana y en el ejercicio de los mismos que se tornen en virtudes humanas que repercutan en beneficio de la vida humana en sociedad. ¿Pero cómo se puede llevar a cabo esta transición de un juego a la vida real? La explicación es psicológica. Uno de los fundamentos principales que justifican la elección de juegos para esta transmisión correcta de valores es el carácter de las emociones que se generan durante el desarrollo de los mismos.

Esto implica una doble perspectiva. En una primera instancia se ha comprobado a través de diferentes estudios que la práctica de juegos motores independientemente del dominio motriz al que pertenezcan (cooperación, oposición, cooperación – oposición, o individual), de la existencia o no de competición e incluso del sexo del participante, siempre generan en los jugadores mayor intensidad emocional positiva que negativa. Por tanto, se puede decir que el simple hecho de jugar, ya genera emociones positivas y por tanto, no necesita de una motivación extrínseca, pues el simple hecho de que realizar la actividad ya es motivador, ya genera emociones positivas. A continuación, cito un estudio realizado por mí (Figura 1) que pretende visualizar esta información, reafirmando lo estipulado en estudios anteriores sobre esta temática (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Ochoa 2013; García, 2014; Molina, 2016; Alonso et al., 2013; Alonso et al., 2016; Lavega et al., 2014; Rodríguez Ribas et al., 2014; Lavega et al., 2011).



Figura 1. Intensidad media de las emociones en diferentes juegos (Montalvo, 2017)

Este hallazgo es muy revelador ya que lo que nos está indicando es que el juego es un perfecto medio para el aprendizaje ya que no necesita de añadidos, pues en sí mismo ya se da el caldo de cultivo perfecto para el aprendizaje: la motivación. Esto es, la motivación es motor del aprendizaje, lo que hace al juego un medio privilegiado para el mismo, en nuestro caso concreto para el aprendizaje de valores.

Pero hay una segunda y más importante conclusión que podemos deducir de las emociones positivas en los juegos. Y es que según la teoría del condicionamiento operante de Skinner, dentro del paradigma conductual, las emociones tienen un papel fundamental en la denominada 'memoria prospectiva'², es decir, en el recuerdo de volver a realizar una acción en el futuro. Esto es debido a que tal y como enuncia esta teoría "las conductas que tengan consecuencias agradables se verán fortalecidas y tenderán a repetirse, mientras que las que tengan consecuencias negativas se debilitarán y tenderán a desaparecer"³. (Nuria Ureña, Habilidades motrices). De esta forma las emociones constituyen un consecuente o consecuencia que influirá en la repetición o no del comportamiento. En el caso del presente trabajo, al ser siempre las emociones mayoritariamente positivas y en mayor intensidad en los juegos, como se ha concluido anteriormente (Figura 1), estas emociones servirán de refuerzo positivo para la repetición de los actos relacionados con el valor o valores que pretendamos transmitir. Así se creará una base para facilitar la transición de estos valores del juego a su día a día. Pues en su vida cotidiana cuando se le presente una situación en la que poner en práctica esos valores, tenderá a realizar la actuación conforme a ese valor ya que, en su memoria ha quedado esa sensación positiva y querrá obtener de nuevo esa emoción positiva que le produce la respuesta adecuada a ese valor.

Cabe destacar la labor del docente en la correcta dirección y aplicación del juego para poder realizar la transmisión de estos valores en el desarrollo de los juegos. Puesto que es fundamental que el docente no solo intervenga al principio centrando la actividad y el valor a nivel cognitivo, sino que también durante el transcurso del juego es importante que esté atento al proceder de los alumnos para evitar situaciones contraproducentes para que los alumnos puedan poner en práctica los valores y no repercuta negativamente en su vida cotidiana. Todo lo contrario, el maestro tiene la responsabilidad de que la experiencia de juego sea completamente positiva y edificante para el alumnado para que los aprendizajes a nivel moral puedan ser transferidos a las actuaciones de su día a día.

2. PROPUESTA PRÁCTICA: EJEMPLOS DE DISEÑO DE JUEGOS PARA TRABAJAR VALORES CONCRETOS

A continuación, se ofrecerán 8 ejemplos de cómo modificando los elementos de la lógica interna de los juegos, junto a las redes de comunicación motriz, o la de marca, entre otros, podemos diseñar juegos acordes a trabajar valores específicos de forma más concreta y eficaz, consiguiendo así los resultados deseados.

Los valores que se han escogido son: solidaridad, respeto por el otro, perseverancia, responsabilidad, empatía, sensatez, sacrificio por el equipo, obediencia.

Somos conscientes de que existen otros muchos, y seguramente alguno de mayor importancia como la humildad o la justicia. Pero creo que sirven como ejemplos válidos y muy gráficos de cómo podemos trabajar y transmitir cualquier valor a través de los juegos en el área de Educación Física.

JUEGO Nº 1

Nombre: Ultimate

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación-oposición

Existencia de competición: si

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable

Red de marca: cooperativa

Organización: 2 equipos de 8 o 9 jugadores máximo, dependiendo de la edad.

²F. GORDILLO, J. ARANA, J. MEILÁN, L. MESTAS, *Efecto de la emoción sobre la memoria prospectiva: un nuevo enfoque basado en procedimientos operante*, Málaga 2010.

³NURIA UREÑA, *Habilidades motrices*, Editorial Diego Marín, Murcia 2012, p. 16.

Explicación del juego:

El objetivo del juego es llevar el disco (o pelota en su defecto) a la zona de anotación, situada en el área del campo rival. Se obtiene punto cuando un jugador del equipo atacante recibe, dentro de la zona de anotación del otro equipo, un pase de un compañero.

Para llegar a ella, los equipos deberán pasarse sucesivamente el disco entre ellos para avanzar pues no está permitido desplazarse teniendo la posesión del disco. En contraposición, el equipo que no posea el disco intentará interceptar el disco para poder pasar al ataque y anotar. También se cambia la posesión del disco al equipo contrario si cae al suelo o sale fuera del campo.

Además, se enfatizará que el tiempo que un mismo jugador puede tener el disco es limitado (10 segundos aproximadamente) con el objetivo de que sea lo menos individualista el juego.

Valor a trabajar: Solidaridad

Relación con el valor que se desea transmitir:

Debido a la relación de la lógica interna jugador-espacio y jugador material, los jugadores cuando tienen el disco en sus manos, no pueden andar con él y obligatoriamente necesitan de sus compañeros para poder hacer avanzar el disco. Esta necesidad del otro, es una gran oportunidad para hacer ver a los alumnos que el ser humano es un ser social y que necesita de los demás para conseguir sus metas, ya que la red de marca es cooperativa.

JUEGO Nº 2

Nombre: Resuelve el reto

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación

Existencia de competición: no

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable

Red de marca: no

Organización: Todo el grupo clase es necesario para resolver el reto

Explicación del juego:

Los alumnos tendrán que resolver un problema motor: tendrán que llegar al otro extremo del pabellón, pero con unas condiciones: Los alumnos que estén tocando el suelo, no pueden desplazarse y además no pueden utilizar los brazos para transportar a sus compañeros. Si el alumno al que están transportando toca el suelo, volverán todos al lugar de inicio.

Valor a trabajar: Respeto al otro

Relación con el valor que se desea transmitir:

Esta clase de juegos son perfectos para que todos los alumnos estén en igualdad de condiciones motrizmente hablando. En juegos de cooperación-oposición (deportes) como el fútbol el nivel de habilidad es distinto en cada jugador y a los alumnos más habilidosos les cuesta aceptar a los que lo son menos y la mayoría de los que motrizmente tienen más dificultades acaban teniendo una experiencia negativa del juego que les repercute en su autoestima. Sin embargo, en esta situación motriz, todos los alumnos deben pensar, hablar, debatir entre ellos, cual sería la manera de lograr el reto.

De esta manera los alumnos que son menos habilidosos en otras situaciones motrices pueden contribuir igualmente para el bien del equipo, viendo los demás así que ellos también valen y asentando así las bases para el respeto mutuo.

JUEGO Nº 3

Nombre: La avispa y el gusano

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación-oposición

Existencia de competición: no

Red de comunicación motriz: exclusiva y inestable

Red de marca: no

Organización: Divididos en grupos de 4 a 5 alumnos

Explicación del juego:

Uno se la quedará de avispa y el resto formará un gusano haciendo una fila cogiéndose de los hombros del compañero de delante. El objetivo del juego para la avispa es intentar pillar al último de la fila. El objetivo de los demás es intentar bloquear a la avispa y esquivarle de la mejor manera posible evitando que pille al último compañero.

Cuando la avispa le pica, el primer compañero de la fila pasa a ser avispa y la avispa pasa a ser el final del gusano junto a los demás compañeros.

Valor a trabajar: Perseverancia

Relación con el valor que se desea transmitir:

Es un juego en el que debido a la relación de la lógica interna entre los jugadores, se crean las condiciones idóneas para encontrarnos ante un reto, que por experiencia propia, se que es difícil de superar. Al principio cuando intentas pillar al último de la fila, crees que no lo vas a lograr, y tienes que ir cambiando de dirección y perseverando para poder al final conseguir la meta. Y con este empeño y constancia demostrado en el juego en el que se ha conseguido el objetivo deseado es posible transferir ese aprendizaje al día día de la persona, y en concreto de alumno, en el que ante las dificultades tenderá a perseverar es sus proyectos, en sus estudios y luchar por aquello que busca y en el empeño de buscar el bien.

JUEGO Nº 4

Nombre: Organiza, lanza, atrapa y gana

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación-oposición

Existencia de competición: si

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable (con posibilidad de modificación)

Red de marca: antagónica

Organización: Divididos a los alumnos en 3 grupos de 7 alumnos (aproximadamente). Se señalizan y delimitan 3 áreas en la pista, una para cada equipo. Cada equipo tendrá un director que irá rotando cada 5 min, lanzadores y atrapadores.

Explicación del juego:

El objetivo del juego es conseguir introducir pelotas en las áreas rivales para obtener puntos. Para ello, el director del equipo tendrá que organizar a y designar las posiciones, con el consejo de sus compañeros, de cada miembro del equipo según sus características y posibilidades motrices a ser lanzadores o atrapadores de balones.

Los lanzadores solo pueden recibir el balón de sus compañeros atrapadores y lanzar a una de las áreas rivales por el suelo para obtener un punto. En cambio, los atrapadores no podrán lanzar el balón, únicamente podrán pararlo y atraparlo para su equipo evitando que se adentre en su área, obteniendo así la posesión de un balón útil para sus lanzadores.

El juego concluye cuando se haya alcanzado el tiempo estimado o una puntuación límite. Dependiendo de este aspecto los equipos diseñarán unas estrategias u otras.

Valor a trabajar: Responsabilidad

Relación con el valor que se desea transmitir:

Esta clase de juegos en los que cada equipo tiene que tener jugadores con diferentes roles, obligan a organizarse y escoger una estrategia teniendo en cuenta sus posibilidades, por lo que son perfectos para trabajar la responsabilidad y la toma de decisiones.

En concreto, en este juego se ha añadido además una figura (rol) para hacer más explícito el trabajo de la responsabilidad, pues si bien todos son responsables de realizar su función correctamente para el bien del equipo y de proponer soluciones, durante un breve periodo de tiempo serán los responsables de un equipo entero, observando cuales son los puntos débiles y fuertes del equipo, cambiando posiciones entre los jugadores si es necesario, añadiendo jugadores lanzadores quitando atrapadores, y viceversa según los intereses del equipo en ese momento (hasta un máximo de 2 jugadores más en uno de los roles) y escuchando las propuestas del equipo, pues es responsable del buen proceder del mismo durante ese breve tiempo.

Es un juego que verdaderamente ayuda a la persona a aprender a ser responsable, no solo con sus tareas y sus proyectos, sino responsables de los demás y de buscar lo mejor para ellos.

JUEGO Nº 5

Nombre: Goal-ball

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación-oposición

Existencia de competición: si

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable

Red de marca: antagónica

Organización: Grupos de 6 alumnos de tal manera que nos saldrán cuatro o a lo sumo cinco grupos. Y a cada grupo le vamos a asignar una tarea importante.

Un grupo jugará un partido 3 contra 3 en el que se irá variando las posiciones de los jugadores de los equipo para que todos pasen por ser el jugador central, el del extremo izquierdo y el derecho. Y el partido se podrá jugar a diez/quince minutos o a dos o tres goles; desde mi punto de vista creo que es más acertado utilizar el criterio de los diez minutos para que todos los grupos, y por ende los alumnos puedan disfrutar del mismo tiempo de juego. Aunque esa decisión la dejamos a decisión del docente en relación a las características de sus alumnos y a los objetivos que pretenda conseguir.

Los tres o cuatro grupos restantes los vamos a distribuir entre el público y la recogida de pelotas para llevárselas a los compañeros que están jugando en ese momento. Y es importante que los alumnos hagan de espectadores porque ahí también estamos trabajando el goalball: el respeto y la empatía hacia sus compañeros. Conociendo y experimentando la importancia de que haya silencio para poder jugar.

De esta manera, directa o indirectamente todos los alumnos estarán implicados y participando en un adecuado y correcto desarrollo de este gran y beneficioso deporte adaptado, nuestro ya más que conocido goalball. Y al término de los 10 minutos o número de goles establecido, los grupos cambiarán de rol unos con otros pasando por todas las posiciones experimentando el goalball desde todos los puntos de vista y enriqueciéndose con cada uno de ellos.

Explicación del juego:

En goal-ball se enfrentan dos equipos de tres jugadores con los ojos completamente tapados con antifaces opacos. El juego consiste en lanzar un balón sonoro con la mano rodando por el suelo en dirección al campo contrario para marcar un gol en la portería. Los otros tres jugadores del equipo contrario intentarán parar la pelota con cualquier parte del cuerpo, como si fueran porteros de fútbol. Las líneas del campo son táctiles para facilitar la labor de colocación y posicionamiento a los jugadores. Al final del tiempo establecido el equipo que tenga más goles ganará el partido.

Valor a trabajar: Empatía

Relación con el valor que se desea transmitir:

Este tipo de juegos en los que en los elementos de la lógica interna se introduce un material que interactúa con el jugador, limitándolo o dificultándole la tarea es perfecto para trabajar la empatía por las personas que tienen esa dificultad constantemente en su día a día. El poder experimentar y ponerse en la piel de personas con discapacidad visual, gracias al antifaz opaco, no tiene desperdicio para los más jóvenes, que pueden ya desde pequeños comprender y empatizar con las personas con cualquier tipo de discapacidad, formando y edificado así, una sociedad más respetuosa y solidaria con el débil.

El goal-ball, además, tanto ha sido su aceptación por parte de personas con y sin discapacidad visual que se ha convertido en un deporte en el que todo tipo de personas compiten entre ellas con las mismas condiciones e incluso internacionalmente.

JUEGO Nº 6

Nombre: Rayar cooperativo

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación

Existencia de competición: si

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable

Red de marca: cooperativa y reiniciable

Organización: Dividimos la clase en equipos de 4 o 5 alumnos. El juego constará del tiempo estimado por el docente, por ejemplo, 10 minutos.

Explicación del juego:

Los alumnos se colocan por equipos a lo largo de una línea, dejando mínimo unos tres metros entre cada equipo para que no se interrumpan entre sí. El objetivo del juego es desplazar una pica pequeña y circular, sin lanzarla, lo más lejos posible. Pero con la peculiaridad de que ningún miembro del equipo pueda tocar el suelo que hay detrás de la línea. La pica se puede intentar desplazar más todas las veces que se desee, pero atención, si en uno de esos intentos de mejorar la marca algún miembro del equipo pisa la línea o toca el suelo pasada la línea, la pica será nula y volverá a empezar de nuevo sin ninguna marca.

Valor a trabajar: Sensatez

Relación con el valor que se desea transmitir:

Debido a la relación de la lógica interna jugador-espacio negativa y a la red de marca reiniciable, se consiguen las condiciones idóneas para poder diseñar juegos en los que los alumnos tengan que valorar si es rentable seguir intentándolo, conformarse con la marca que tienen, o arriesgarse a sabiendas del coste que les puede ocasionar. En este caso hemos diseñado la relación entre los jugadores y el espacio de tal manera que si cualquier jugador toca la línea o después de la línea el suelo, no tendrán una marca y tendrán que empezar de nuevo.

Es un juego útil para aprender a valorar y pararse a reflexionar un momento si es razonable o prudente intentar aumentar la marca (alejar la pica un poco más) a sabiendas de que puedes perder la posición. Es una oportunidad privilegiada para que los alumnos debatan en grupo, reflexionen y actúen con sensatez valorando los pros y los contras,

teniendo en cuenta el tiempo que falta para la conclusión del juego, las marcas de los demás equipos, las posibilidades motrices de los jugadores de mi equipo para elegir la mejor postura o estrategia para desplazar la pica, etc.

Ejercitando a los alumnos ante situaciones de este carácter, es más fácil que aprendan a reflexionar y actuar con prudencia y sensatez en las decisiones de su día a día, valorando los beneficios y el coste de cada acción o decisión que tengan que afrontar.

JUEGO Nº 7

Nombre: Cruza el río

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación

Existencia de competición: si

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable

Red de marca: cooperativa

Organización: Dividimos la clase en dos o tres equipos. Dos jugadores de cada equipo se colocarán en ladrillos distribuidos por todo el pabellón.

Explicación del juego:

Los alumnos se colocan por equipos al principio del pabellón en una línea. El objetivo del juego es que cruce todo el equipo al otro lado del pabellón sin tocar ninguno de los miembros el suelo, pues es un río repleto de cocodrilos y si alguien cae al agua se lo llevan a una isla (se coloca otro ladrillo y se sube encima de él. Gana el equipo que al completo alcance la meta propuesta.

Valor a trabajar: Sacrificio por el equipo

Relación con el valor que se desea transmitir:

Al no haber relación aparente entre los elementos de la lógica interna, jugador – material, esto supone que los propios alumnos sean los que aporten ese material sacrificandose los unos por los otros, no solo en cuanto a ayudarse mutuamente como ocurre en los juegos con un dominio motriz de cooperación, sino yendo un paso más allá y aportando sus bienes: como sus zapatos, su camiseta, su gorra, etc.

Así los alumnos no solo aprenderán a sacrificarse con su esfuerzo, para recoger a sus compañeros dispersos por el pabellón o manteniendo posturas complicadas en favor de pasarles útiles a sus compañeros para que puedan seguir avanzando, sino que también aprenderán a sacrificarse generosamente y a compartir en función del bien común.

De esta manera en su vida cotidiana le será más fácil asumir esfuerzos o ser generoso en favor del bien de los demás, del prójimo.

JUEGO Nº 8

Nombre: Obedece y te irá bien

Estructura (lógica interna):

Domino motriz: cooperación

Existencia de competición: si

Red de comunicación motriz: exclusiva y estable

Red de marca: cooperativa y antagónica

Organización: Dividimos la clase en dos equipos pares. Cada equipo se subdivide a su vez en parejas, y se proporcionará un antifaz opaco por cada pareja. Se diseñarán dos circuitos idénticos con aros, bancos, conos a sortear y con una pelota “fitball” colgada de una cuerda al final del recorrido y dos picas con cono frente a ella como blancos a derribar.

Explicación del juego:

El objetivo del juego es terminar el circuito (tirando las dos picas inclusive) antes que la pareja del equipo contrario. Para ello un miembro de la pareja se colocará el antifaz, y tendrá que realizar el recorrido acatando las órdenes de su compañero que lo irá guiando a través de los diferentes obstáculos y que le indicará también a la hora de lanzar la gran pelota (péndulo) contra las picas. La pareja que termine antes de tirar las picas obtendrá un punto para su equipo. Al terminar se vuelven a la fila y se intercambian los papeles los integrantes de cada pareja. El juego termina cuando todos los jugadores han pasado por ambos roles (guía y antifaz). Gana el equipo que más puntos haya cosechado con sus parejas.

Valor a trabajar: Obediencia

Relación con el valor que se desea transmitir:

Debido a la relación de los elementos de la lógica interna material-jugador, se crean las condiciones perfectas para tener que depender de otros para poder realizar el juego correctamente y evitar posibles rozaduras o golpes, así como para ser capaz de mostrarse competitivo y lo más eficiente posible. En este caso se ha introducido un antifaz opaco, que hace necesario acatar las órdenes o indicaciones de otra persona. El que tiene puesto el antifaz probablemente no entenderá que lo que le están indicando, por raro que parezca, es realmente lo mejor para él. Así al igual en la vida real, nosotros muchas veces estamos cegados por nuestra razón y nuestra voluntad, y no somos conscientes de que hay personas (adultos o amigos cercanos) que verdaderamente quieren lo mejor para nosotros y que si que ven con claridad cuál debe ser el camino que debemos de tomar.

Con el desarrollo de este juego y pasando por ambos roles, los alumnos pueden comprobar de forma lúdica y muy gráfica que el que obedece no se equivoca, porque los padres, los sacerdotes, los profesores... si que ven el camino y nos ayudan a sortear los obstáculos y dificultades que nosotros no podemos ver, aunque nos empeñemos en chocar contra ellos.