

LA BARAJA DE CARTAS ESPAÑOLA EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

M^a Carmen Cespedosa Rivas



SUMARIO:

El juego ha estado siempre presente en la historia del hombre, de manera que si a su interés y necesidad por jugar le unimos nuevos materiales o aportamos nuevas posibilidades de uso para materiales no convencionales, como es al caso de la baraja de cartas , incrementamos la motivación hacia la actividad que proponemos. El artículo muestra la posibilidad de usar "las cartas" en una sesión de Educación Física cumpliendo diferentes objetivos y ampliando la visión del alumno en cuanto a posibilidades lúdicas de materiales próximos.

SUMMARY:

Playing has always been present in Human History, so if we combine new materials with man's interest and need to play or think about new possibilities of using non-conventional materials, such as the pack of Spanish cards, we will increase motivation towards the activity we propose. This article shows the possibility of using cards in Physical Education lessons, reaching the different aims and widening the student's view towards the recreational possibilities of playing with known materials.

INTRODUCCIÓN

Los alumnos están cada vez más acostumbrados a nuevos materiales en la clase de E.F. Estos materiales pueden ser específicos de algunos deportes para ellos nuevos (hockey, badminton, indiana, palas...), materiales que los profesores vamos introduciendo en las clases confiando en sus posibilidades (latas, botes de yogurt, botes de detergente...) materiales de deportes propios de otros países (beisbol, cricket) o adaptaciones de materiales de deportes convencionales (balones de gomaespuma).

La baraja de cartas podemos considerarla como un material de los segundos nombrados, ya que no es un recurso propio de la clase de E.F ni material para desarrollar un deporte nuevo ni una adaptación.

Haciendo un intento por contextualizar el material principal de la sesión a desarrollar, nos encontramos con diferentes términos para describir los materiales, medios o recursos. Para no extendernos en demasía en este apartado vamos a seguir la clasificación que utiliza Fernández Truán (1999: 22), que entiende, después de hacer una amplia revisión, que “ los elementos didácticos que normalmente conocemos con el nombre genérico de medios educativos, pueden ser considerados desde dos puntos de vista:

- a) Instrumentos, cuando representan un ayuda para el aprendizaje, transmitiendo la información deseada.
- b) Contextos o ambientes, cuando establecen el propio sistema de aprendizaje, a través del ambiente, el espacio y los escenarios en los que se desarrolla.

La utilización de la baraja de cartas en la sesión responde más a la tendencia de contextos en la medida de que el material por sí sólo configura un ambiente lúdico en el que se desarrolla el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La propuesta que se presenta se ve justificada por la necesidad del niño y del adulto de investigar, conocer y descubrir nuevas formas de diversión en este caso asociadas a un juego convencional.

Este artículo no es más que un intento de innovación en el aula, de enriquecer las experiencias de alumnos y profesores, y de integrar materiales de fácil adquisición en la clase de Educación Física.

¿ MATERIAL ALTERNATIVO?

Respecto al concepto de material alternativo existen visiones diferentes. Está la perspectiva que considera que juegos o deportes alternativos son “ todos aquellos que no se hacen habitualmente “ (Marqués, 1.997: 9) , visión amplia que permite englobar cualquier material con la condición de notoriedad para el que lo use, incluidos deportes ya convencionales (badminton). Otra línea estaría representada por esta definición: “ *material alternativo es cualquier objeto, fácil de conseguir y de escaso o nulo coste económico, que no habiendo sido diseñado para su aplicación directa a la Educación Física, puede servir, modificado o no, para facilitar el proceso enseñanza – aprendizaje* “ (Palacios y Toja , 1.994: citado por Abraldes, Palacios y Toja, 1.997:19). En estos últimos incluimos los materiales alternativos de uso cotidiano, que son aquellos muy próximos a nuestra vida diaria con un fin lúdico o no.

Este artículo no pretende realizar una aclaración terminológica sino situar la baraja de cartas y su uso en la sesión que vamos a desarrollar. Entendemos que el material de esta sesión se acerca más a la segunda acepción, pero sobre todo que la baraja va a ser un recurso puntual que el Profesor va utilizar maximizando sus posibilidades y adaptándolas al proceso enseñanza – aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

Podríamos justificar esta sesión sólo por su carácter lúdico. Más allá de lo meramente recreativo, las sesiones de Educación Física están al servicio de unos objetivos que pretendemos alcanzar con una selección de contenidos estudiada. Esta sesión la podemos utilizar como un

trabajo complementario de coordinación, ya sea al principio de la Unidad Didáctica como aproximación al contenido o al final de la misma a modo de síntesis.

Existe una línea integradora que considera la coordinación como una habilidad resultante a partir de la cual creamos una base sobre la que construimos el resto de habilidades (Conde y Viciano, 97: 167) y que bien trabajada permite disfrutar a la persona de su exitosa adaptación al espacio y al tiempo. Una definición de coordinación representativa de esto es la de Lora Risco (1991: 182): *capacidad de hacer intervenir armoniosa, económica y eficazmente, los músculos que participan en la acción, en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo* . Todo esto hace que la coordinación esté estrechamente relacionada con capacidades como la fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad .

En resumen, entendemos que en las sesiones de E.F. tenemos siempre presente la coordinación de un modo u otro, pero no está de más proponer formas variadas y divertidas de movimiento con objeto de enriquecer las experiencias del alumno, como pretendemos en esta sesión. El incluir esta sesión en una Unidad Didáctica que se llame “ coordinación ” no es más que un pretexto para situarla en la programación de aula.

Con esta sesión queremos desarrollar los siguientes objetivos:

- Fomentar las relaciones sociales y lazos afectivos entre alumnos del grupo.
- Mejorar la aceptación de las normas para el buen desarrollo del juego.
- Desarrollar la capacidad de producir movimientos sincronizados.
- Potenciar la creatividad del alumno y el respeto a las aportaciones individuales para el trabajo en grupo.
- Ajustar las acciones musculares a las necesidades del movimiento.

Podemos usar esta sesión a cualquier edad realizando las adaptaciones oportunas en relación a los ejercicios seleccionados.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Para introducir al lector pasamos a exponer resumidamente en qué consiste la sesión antes de desglosarla en partes. Necesitamos dos barajas de cartas española y un reproductor de cd. Preparamos tantas parejas de cartas como parejas de alumnos vayan a participar. Las parejas se ven a crear al “azar”, con lo que aumentamos las relaciones entre alumnos con toda seguridad en número, y no tan certero en calidad.

En el caso de que el número de participantes sea impar, contaremos con una carta más configurando un trío y avisando a los alumnos de qué carta se trata (número y palo). Vamos a exponer una sesión para 24 alumnos, entendiendo el lector que las dimensiones que establecemos son adaptables a su espacio y número de participantes.

Cada carta es un movimiento a realizar. Estos movimientos asociados a cartas están expuestos en unas hojas situadas en el espacio de trabajo accesibles al alumno y de fácil visión. Cuando el alumno recoge su carta tendrá que encontrar a su igual realizando el movimiento que en la hoja tenga asignada su carta, y además con su pareja tendrán que alcanzar una zona unidos de las manos.

Colocaremos esta zona en dos de los lados de un cuadrado aproximadamente de 20x20m, con lo que tenemos un cuadrado para bailar en la primera parte de juego y un segundo para localizar nuestra pareja. (Ver gráfico I)

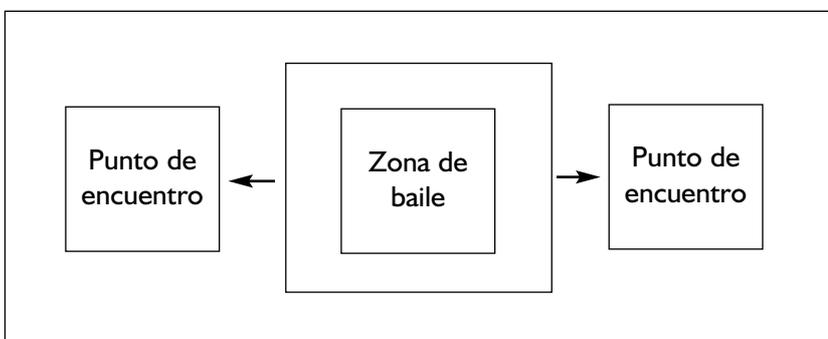


GRÁFICO I. Organización espacial de la sesión.

Para desarrollar la sesión por fases vamos a seguir la línea que utiliza Miguel A. Delgado (1.991) en cuanto a la toma de decisiones relativas a los estilos de enseñanza en el antes, durante y después de la aplicación. Vamos a distinguir tres fases:

FASE PREACTIVA: en esta fase preparamos el material necesario, como las cartas, las hojas de movimientos y música a utilizar(es importante que sea atractiva para los alumnos para aumentar la disposición). También tomamos las decisiones relativas en cuanto a espacio y puntos de colocación de los paneles de información. Los movimientos seleccionados se pueden adaptar a la edad de los jugadores en dificultad, lenguaje (más simbólico a menor edad, por ejemplo “ somos serpientes”, “ somos ranas ”, “somos canguros ”...)

FASE INTERACTIVA: supone el desarrollo de la sesión. Dividimos en animación, parte principal y vuelta a la calma.

Animación: concentramos a los alumnos en un espacio de 10x10 (en función del número de alumnos) y explicamos el desarrollo del juego, destacando que mientras hay música nos moveremos por el espacio delimitado libre y espontáneamente (bailando, saltando...) y que cuando no hay música se repartirán cartas, una por alumno repetido el número y el palo. Al volver a sonar la música buscaremos a nuestra pareja como haya indicado el profesor/a:

- La primera vez enseñando la carta y sin hablar.
- La segunda, gritando nuestra carta.
- La tercera, “ representando “ nuestra carta con gestos.

Cada vez que encontremos nuestro par nos dirigimos a las zonas acordadas cogidos de las manos. Es interesante marcar dos “puntos de llegada” para evitar concentraciones de alumnos y carreras en masa.

Parte principal: se sigue el mismo proceso que en la animación. Los alumnos bailan en el espacio delimitado y al parar música se le entrega una carta. Siguen bailando y al parar de nuevo la música se dirigen

a alguno de los cuatro puntos con las “ hojas de movimientos “ para descubrir qué movimiento “son “. El siguiente paso es realizar el movimiento que su carta tiene asignado, a la vez que buscar a una persona que está haciendo lo mismo que él. ¡Ésa es su pareja!. Posteriormente ambos alumnos se agarran de las manos y corren hacia algún punto de encuentro, dónde pueden comparar sus cartas y comprobar que no hay ningún error.

Para aumentar la motivación del juego usamos un proceso de eliminación de escasa duración. Si llamamos “ partida ” cada vez que se reparten las cartas y hay un encuentro , en función del número de participantes, eliminamos a algunas parejas que serán reemplazadas por los eliminados de la siguiente partida.

Podremos considerar ganadores del juego, a aquellos alumnos que realizadas “X” partidas nunca hayan sido descalificados. El número de partidas a realizar dependerá de si persiste motivación e interés por continuar con la actividad. En el momento que los alumnos manifiesten cansancio por el juego se suspende el mismo.

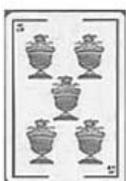
Vuelta a la calma: en grupo de 8 los alumnos elaborarán una coreografía con la música que ha estado presente durante el juego. El profesor seleccionará algunas cartas, y siguiendo la dinámica de azar, cada grupo escogerá 3 . De nuevo estas cartas representan movimientos. Cada grupo montará una coreografía con esos movimientos más 2 nuevos que inventarán.



Saltando con los dos pies juntos "CANGURO"



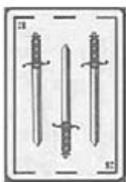
Andando de pie, agachado, de pie, agachado...



Andando con cuatro apoyos



Moviendo brazo derecho hacia adelante e izquierdo hacia atrás



Saltando con el pie derecho



Andando moviendo los dos brazos hacia adelante

BIBLIOGRAFÍA

Abraldes,A.,Palacios J.,Toja, B.Latas: material alernativo para juegos. *Revista de educación física*.

Conde, J.L. y Viciano, V (1.997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Archidona (Málaga). Aljibe.

Delgado Noguera,M.A.(1.991).Una propuesta de enseñanza. Granada. ICE

Fernández Truán, J.C.(1.999). *Aplicaciones didácticas de los recursos materiales en el desarrollo curricular de educación Física*. Sevilla. CEU.

Lora Risco,J.(1991). La educación corporal. Barcelona. Paidotribo.

López Rodríguez,M.(1.999). Material alternativo en E.F. Praxis. Barcelona.

Márquez Escámez,J.L.(1.997). Iniciación al juego y deportes alternativos. Madrid. Escuela española .

Schinca,M.(2003).Manual de Psicomotricidad, ritmo y expresión corporal. Barcelona.