

LA PEDAGOGÍA DE LAS SITUACIONES MOTRICES COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL: JUEGOS INDIVIDUALES VS. JUEGOS COLECTIVOS MOTOR SITUATIONS PEDAGOGY AS A TOOL FOR LEARNING IN PRELIMINARY SCHOOL EDUCATION'S PHYSICAL EDUCATION: INDIVIDUAL GAMES VS. TEAM GAMES

Autor:

Alemán Sánchez, S.⁽¹⁾; Pedrosa Robles, A.; Gómez-Mármol, A.

Institución:

⁽¹⁾Facultad de Educación (Universidad de Murcia) sonia.aleman@um.es

Resumen:

El sistema educativo debe preparar a los discentes para ser competentes en la sociedad. De este modo, desde la Educación Física en Educación Infantil se pueden promover la vivencia de experiencias donde se produzcan distintos tipos de relaciones con el entorno a partir de actividades jugadas. Así, en este artículo se presentan dos secuencias de aprendizaje que, basadas en este tipo de actividades, procuran experiencias de aprendizaje individuales en la primera secuencia mientras que éstas son colectivas en la segunda secuencia.

Palabras Clave: Desarrollo motor, desplazamientos, habilidades motrices, unidad didáctica, praxiología motriz.

Abstract:

Educational system must prepare students to feel competence in society. In this way, it is possible, from Physical Education in Preliminary School Education, to promote experiences where several kinds of relationships with the environment through game activities are created. Therefore, in this paper two games-based learning sequences are presented, fostering individual learning experiences in the first sequence as well as collective learning experiences in the second sequence.

Key Words: Motor development, displacements, motor skills, teaching unit, motor praxiology.

1. INTRODUCCIÓN

La importancia del movimiento durante las primeras etapas evolutivas ha sido ya ampliamente contrastada mediante numerosas investigaciones (Gil, Contreras, Gómez-Víllora & Gómez Barreto, 2008). Tanto es así que ya es considerada como un pilar fundamental para el desarrollo integral de los más jóvenes permitiendo experimentar diversas vivencias que los llevarán a adquirir aprendizajes necesarios para su normal desarrollo dentro y fuera del contexto escolar (Moreno, 1999). Según (Viciano, 2003) las metodologías docentes destinadas a estos colectivos deben estar basadas en el uso del juego educativo y, además, de acuerdo con (García Pellicer, Alonso, García Jiménez & López Miñarro, 2011; Navarro, 2002) no sólo como recurso para enseñar a través de él sino también como fin, dando a conocer posibilidades lúdicas saludables.

En este sentido, desde la praxiología motriz (Lagardera & Lavega, 2003; Parlebas, 2001), se apuesta por la práctica de juegos que atiendan a las distintas situaciones motrices, a saber: individuales, individuales con oposición, colectivas y colectivas sin oposición, en tanto que dan lugar a los distintos tipos de relaciones que se pueden producir en la sociedad. De este modo, el presente artículo tiene como objetivo la presentación de dos secuencias de aprendizaje enfocadas al segundo ciclo de Educación Infantil: a) la primera basada en juegos de carácter individual, con o sin oposición y b) la segunda con juegos colectivos, también combinando algunos con oposición y otros que no la tienen. Además, se han cumplido los principios metodológicos: de mantener el interés, de utilizar los juegos, de interacción del niño con el medio así como del aprendizaje significativo y constructivo (Yuste, Ureña, López, Vera & Pedrero, 2012). Para que las diferencias entre las secuencias estriben en el tipo de relaciones que se dan en las distintas situaciones motrices, el componente cognitivo (la selva) y el componente motriz (los desplazamientos) se han mantenido constantes entre ambas.

2. SECUENCIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE BASADA EN ACTIVIDADES INDIVIDUALES

SESIÓN 1: Nos convertimos en animales salvajes.

1.1. ¡Leones y tigres a la caza!

Organización: este juego se realizará de forma masiva.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: en el suelo habrá una línea y los alumnos se colocarán alineados. La mitad de la clase en un lado de la línea y la otra mitad al otro lado, de modo que haya dos filas paralelas y un alumno se quede frente a otro.

El juego consistirá en que los alumnos asumirán los roles de animales, en este caso de un león o de un tigre que la misma profesora asignará a cada alumno. Estos alumnos ,simulando que son esos animales deberán de realizar la caza de otros animales que en este caso serán los propios alumnos, es decir, cuando la profesora diga por ejemplo; ¡leones! ,todos los alumnos que asuman el papel de leones deberán de ir a pillar al compañero que cada uno tenga delante, el cual será su presa de caza .

El espacio estará delimitado, por lo que cuando el compañero que debe ser cazado pase una determinada línea y no haya sido finalmente pillado, significa que habrá conseguido escapar de su depredador y habrá ganado esa ronda de juego.

Por el contrario, si el depredador consigue atraparlo antes de que sobrepase la línea, significará que habrá sido cazado y habrá perdido.

Lo mismo ocurrirá cuando la maestra diga: ¡tigres! .Los niños que tengan ese rol entrarán en acción para realizar la caza de su otro compañero del frente , el cual será su presa.

El docente irá variando los roles.

Duración: 10 minutos.

Observaciones: cuando la profesora vaya estableciendo un rol a cada alumno, los asignará las dos filas de alumnos (línea en medio) de espaldas para que no tenga la posibilidad de oír el animal que es su compañero de detrás y además hará rotar a los alumnos para que no siempre les toque pillarse los mismos alumnos.

Esto le dará al comienzo del juego un punto interesante para motivarlos.

1.2. El mono sin rabo.

Organización: se realizará el juego en gran grupo.

Materiales: cuerdas.

Desarrollo: todo el alumnado desempeñará la función de mono. Cada uno se colocará una cuerda en la parte trasera del pantalón (que hará la función de cola). Todos tienen que intentar quitarse las colas los unos a los otros. Los niños irán acumulando esas colas sosteniéndolas con sus manos y una vez

que ya no haya colas que quitar, terminará el juego.
Ganará el alumno que al finalizar el juego posea más colas.

Duración: 10 minutos.

1.3. La culebrilla pilla-pilla.

Organización: este juego se realizará en gran grupo.

Materiales: ninguno.

Desarrollo:

1ª Parte:

Con este juego los niños formarán una culebra, desplazándose corriendo.

Al comienzo del juego los alumnos comenzarán a moverse libremente por la pista.

El alumnado comenzará a pillar, y a partir de ahí conforme vaya pillando, los alumnos se irán incorporando a la fila agarrados, uno detrás de otro, hasta que no quede ningún alumno, formando así finalmente esa culebra.

2ª Parte:

Esta vez los niños seguirán formando esa serpiente pero desplazándose de rodillas, siendo la dinámica del juego igual.

3ª Parte:

Por último, los alumnos realizarán la culebra, desplazándose como realmente lo haría este animal, es decir, reptando o arrastrándose por el suelo.

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 2: ¿Qué se oculta dentro de la selva?

2.1. El árbol del cacao en la selva.

Organización: individual

Materiales: espalderas, globos y aros.

Desarrollo: la maestra primeramente marcará con una tiza, una línea de salida en la mitad del gimnasio donde los niños de forma individual comenzarán el juego, ya que a continuación deberán correr hasta las espalderas y, cuando lleguen, las subirán hasta llegar arriba, donde encontrarán cinco globos (para cada niño).

Los alumnos deberán ir cogiendo globos de uno en uno arrancándolos de las espalderas, para volver a bajar las espalderas con el globo y correr al lugar de inicio para meterlo dentro de un aro (cada niño tendrá su aro).

Este proceso lo realizarán cinco veces, es decir, una vez por cada globo, simulando que están subiendo al árbol del cacao y están cogiendo su fruto.

Duración: 10 minutos.

2.2. Transportamos los frutos de cacao.

Organización: individual.

Materiales: aros y globos.

Desarrollo: una vez que hemos terminado el juego anterior y han dejado todos los globos en los aros de cada niño, se volverán a utilizar.

Este juego se realizará desde los aros con los globos a la otra mitad de la pista, donde se pondrá otro aro (uno por niño) para que transporten los globos desde un aro al otro.

Se pondrán en la línea de salida que ya estará dibujada en el suelo en el juego anterior. Y para transportar estos globos realizarán dos desplazamientos distintos.

Los alumnos, en primer lugar, cogerán un globo, se lo pondrán encima de la barriga, y boca arriba apoyarán los dos pies en el suelo y solo un brazo y con el otro agarrando el globo para que no se caiga. Una vez que lleguen hasta el otro aro, meterán el globo y después volverán al lugar de inicio realizando giros sobre el eje longitudinal sobre el suelo.

Este proceso se realizará cinco veces, una por cada globo.

Duración: 10 minutos.

2.3. Las águilas y los cazadores.

Organización: individual.

Materiales: indiacas y conos.

Desarrollo: todos los niños llevarán una indiaca atadas con lana en la cintura menos tres niños.

Los alumnos que lleven la indiaca colgando serán águilas y la indiaca simulará otra águila junto a ellos. Estos se desplazarán andando y corriendo moviendo los brazos como si estuvieran volando, por una zona de la pista que será delimitada por la maestra con conos.

Los otros niños que no llevan las indiacas serán los cazadores de águilas y deberán pillar o tocar la indiaca de cualquier niño.

Una vez que esto ocurra se intercambiarán los roles. Para ello tendrán que dejarse las indiacas para asumir y diferenciar adecuadamente los roles.

Duración: 10 minutos.

2.3. Popurrí de animales salvajes.

Organización: individual.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: los alumnos se desplazarán en cualquier dirección por el espacio y estarán atentos a las señales de la maestra para realizar los distintos desplazamientos en función de los animales.

-Cuando la maestra dé palmas, los niños se desplazarán como conejos, es decir, saltando.

-Cuando la maestra toque el silbato se desplazarán como jirafas, es decir, en cuadrupedia.

-Cuando la maestra toque el pandero, se desplazarán como gorilas, es decir,

en cuclillas y con ayudas de las manos apoyándolas en el suelo para que puedan desplazarse.

-Y cuando la maestra toque la pandereta, los alumnos se desplazarán como serpientes, es decir, reptando (arrastrándose por el suelo).

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 3: Descubriendo la selva.

3.1. Un paseo por las cuevas de la selva.

Organización: individual.

Materiales: túneles de plástico para niños, cuerdas y murciélagos de papel.

Desarrollo: la maestra creará un recorrido a lo largo de la pista.

Para ello utilizará cinco túneles que simularán las cuevas (cada uno mide aproximadamente dos metros) y cuerdas.

Irá colocando los materiales de forma intercalada, es decir, pondrá un túnel y después al salir del túnel habrá dos cuerdas para delimitar el camino que deben seguir hasta llegar al siguiente túnel y así sucesivamente.

Todo el recorrido lo realizarán de rodillas, ya que se les comentará que las cuevas son muy bajas y por eso hay que recorrerlas de ese modo.

Duración: 10 minutos.

Observaciones: Al comenzar la actividad se les dirá que en las cuevas oscuras también viven animales y cuando entren a investigar las cuevas deben observar atentamente que animales se encuentran dentro.

En este caso, dentro de cada túnel habrá murciélagos de papel pegados con celo.

Esto hará que los niños estén más motivados, inquietos por saber qué sorpresa se esconde dentro de los túneles.

3.2. Ranitas atravesando el río de la selva.

Organización: individual.

Materiales: aros.

Desarrollo: la maestra distribuirá de forma heterogénea los aros por la pista. Algunos aros los pondrá juntos y otros más separados.

En este caso, los niños saltarán como ranas dentro de los aros, que serían los nenúfares y no deben salirse de los aros porque, de lo contrario, caerían al río.

Duración: 10 minutos.

3.3. El cocodrilo Andrés.

Organización: individual.

Materiales: conos, picas y cuerdas.

Desarrollo: la maestra, para mostrar a los alumnos que los cocodrilos,

además de estar en tierra, pueden nadar, va a realizar un juego en base a esto, pero de una manera divertida.

La maestra pondrá, en la mitad de la pista, un recorrido que formará con picas medidas en conos y cuerdas.

Con las picas y conos formará una fila, es decir, una delante de otra, después de esto pondrá cuerdas delimitando el camino y por último otra fila de picas y conos.

Los alumnos tendrán que pasar reptando como un cocodrilo (tendido prono) en zigzag entre los conos, simulando que están en tierra.

Después, se encontraría la zona de las cuerdas que es la zona del río que los alumnos pasarán en tendido prono y moviendo las manos y las piernas de vez en cuando como si se tratara de un cocodrilo nadando.

Lo realizarán cuatro veces reptando en tendido prono.

Duración: 10 minutos.

3.4. Carreras de cebras por la selva.

Organización: individual.

Materiales: conos, picas, cuerdas y aros.

Desarrollo:

1ª Parte: carrera sin obstáculos.

Los niños se colocarán en la línea de salida que la maestra dibujará con una tiza.

Además pondrá otra cuerda en la meta, para señalar el espacio de la carrera.

Los niños usarán las picas como cebras y las cuerdas como riendas que se atará a la pica.

Cuando la maestra sople el silbato comenzará la carrera por la selva. Deberán ir y volver 2 veces.

2ª Parte: carrera con obstáculos.

Los niños realizarán una carrera como en el caso anterior pero incorporando obstáculos en el trayecto, como por ejemplo:

-Picas en horizontal introducidas en los conos porque los alumnos deberán de saltar. Estos obstáculos simularán grandes troncos de árboles caídos en la selva.

-Aros distribuidos por todo el espacio, porque los alumnos deberán esquivar.

Estos obstáculos simularán grandes rocas.

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 4: La magia escondida en cada rincón de la selva.

4.1. Los exploradores de la selva.

Organización: individual.

Materiales: cuerdas y sillas.

Desarrollo: para la realización de este juego se colocarán las cuerdas atadas en distintas posiciones (horizontal y vertical) a las sillas, de manera que quede una maraña de cuerdas.

Los alumnos deberán pasar por las cuerdas, saltándolas por encima o reptando por debajo de ellas, simulando que son exploradores y que están atravesando la selva, encontrándose con grandes ramas de árboles que dificultan el camino y que deben esquivar.

Duración: 10 minutos.

4.2. La cacería de los animales salvajes.

Organización: individual.

Materiales: pelota grande y radio.

Desarrollo: para este juego todos los niños tendrán una pelota grande.

Los alumnos deberán empujar la pelota e ir detrás de ella como si fuera el alimento que van a cazar y ellos serán los depredadores.

Al ir en busca de la pelota tendrán que realizar diferentes desplazamientos en función del animal que vayan a imitar. Esto lo indicará la maestra poniendo los sonidos de tres animales en una radio según le apetezca para que cambien los desplazamientos. Los animales que imitarían serían la rana (saltando con los pies juntos), el elefante (apoyando las manos y los pies, pero sin apoyar las rodillas en el suelo) y un puma (cuadrupedia).

Duración: 10 minutos.

4.3. ¡Cuidado con el escorpión de la selva! ¡Cuidado, que pica!

Organización: individual.

Materiales: catchball.

Desarrollo: los niños para este juego se desplazarán libremente por el espacio (mitad de la pista).

Un niño simulará que es un escorpión y en la mano llevará el catchball simulando que es el aguijón del escorpión con el que va a picar. Este niño, por lo tanto, tendrá que tocar con el catchball y picar a otro niño, mientras, los demás alumnos evitarán ser picados.

Una vez que el niño ha picado a otro, intercambiarán los roles.

Duración: 10 minutos.

4.4. Soy un camaleón, un cazador glotón.

Organización: individual.

Materiales: pelotas de tenis.

Desarrollo: los niños estarán distribuidos libremente por el espacio (mitad de la pista).

Se colocarían en cuadrupedia como si fueran camaleones, desplazándose por la pista muy lentamente mientras soy un camaleón, un cazador glotón, yendo

despacito atrapo a un montón.

Cuando se terminase esta frase, dejarían de moverse y, a continuación, la maestra lanzaría varias pelotas de tenis. Cuando estas pelotas se quedasen quietas los niños que estén más cerca de ellas alzarían únicamente la mano, como si fuera la lengua de un camaleón y atraparan un insecto, en este caso sería la pelota.

Sólo podrían mover el brazo los niños que hayan cogido una pelota; los demás permanecerán totalmente quietos hasta que se vuelva a decir la frase.

Después de esto se vuelve a repetir hasta que cada alumno tenga dos pelotas, una en cada mano.

Duración: 10 minutos.

Observaciones:

Las pelotas sólo pondrán cogerse una vez que están quietas en el suelo y el alumno que más cerca éste de ellas.

SESIÓN 5: La selva al completo.

5.1. La guarida de la serpiente.

Organización: individual.

Materiales: colchonetas, bancos, pelotas blancas de goma y aro grande.

Desarrollo: los niños realizarán un circuito. Estos se convertirán en serpientes y tendrán que transportar sus huevos de uno en uno (un total de 4 por niño), desde la selva (principio del circuito) hasta su guarida (final del circuito).

La maestra les dirá que tienen que atravesar primero la selva, donde hay un camino que estará hecho por colchonetas, una a continuación de la otra. Después se encontrarán con un río por el que cruza un puente (bancos). De esta manera, los niños cogerán un huevo (pelota) y tendrán que pasar reptando primero por las colchonetas y después por encima de los bancos hasta llegar a su guarida, que será un aro grande donde todos los alumnos irán depositando sus huevos.

Este circuito lo llevarán a cabo 4 veces cada niño, porque tendrán que transportar 4 huevos.

Duración: 10 minutos.

5.2. La selva al completo.

Organización: individual.

Materiales: cuerdas y radio.

Desarrollo: la maestra en el centro del campo formaría un círculo mediano uniendo cuerdas. Alrededor de éste se encontrarían los alumnos desplazándose.

La maestra le asignará un animal a cada niño de manera que se repetiría el mismo animal varias veces. Los animales serían: serpientes, tigres, elefantes y

gorilas.

Cuando se le haya atribuido a cada niño un animal, todos comenzarán a imitar sus animales y, de fondo, la maestra en una radio pondrá el sonido de la selva mientras se desplazan. Además irá poniendo también sonidos de algunos animales que no será ninguno de los que imitan los niños para dificultar un poco el juego.

Pero en el momento que ellos escuchen los sonidos de los animales que interpretan esos se irían al círculo de cuerdas, y los demás seguirían desplazándose fuera del círculo imitando cada uno a su animal correspondiente. Una vez que los niños estuviesen metidos en el círculo en el centro del campo, la maestra pondría el sonido de la selva y estos se saldrían y harían sus mismos desplazamientos fuera de este círculo.

Los animales se irían cambiando de tal manera que todos los alumnos realizasen todos los desplazamientos implicados en el juego.

Duración: 10 minutos.

5.3. Los ciervos atravesando el río de la selva.

Organización: individual.

Materiales: aros.

Desarrollo: la maestra distribuirá de forma heterogénea los aros por la pista. Algunos aros los pondrá juntos y otros más separados.

Los alumnos pasarán por los aros en cuadrupedia como ciervos dentro de los aros, que simularían piedras y no deben salirse de los aros porque, si no, caerían al río.

Duración: 10 minutos.

5.4. ¡Un, dos, tres! Aunque en la selva estés, sin mover la colita ni la barriguita.

Organización: individual.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: en este juego primeramente un niño se pone de espaldas en la pared y tiene que decir la siguiente frase: ¡1, 2, 3! Aunque en la selva estés, sin mover las manos ni los pies.

Mientras, los demás niños comenzarán en la línea de salida dibujada con tiza y deberán desplazarse imitando a un animal de la selva de los que tanto han interpretado en otras sesiones como por ejemplo: ranas, cocodrilos, serpientes, tigres, cebras, gorilas...

Cuando el niño que esté en la pared termine la frase se dará la vuelta rápidamente y si pilla a algún niño moviéndose tendrá que volver al punto de inicio.

Esta dinámica se realizará varias veces hasta que un alumno, imitando a un animal, llegue hasta el otro niño que estará de espaldas, sin ser pillado. Y entonces, el ganador se la quedará en la pared para volver a realizar el juego.

Duración: 10 minutos.

3. SECUENCIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE BASADA EN ACTIVIDADES COLECTIVAS

SESIÓN 1: ¿Qué animalito de la selva soy?

1.1. Las distintas manadas de la selva.

Organización: en grupos.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: los alumnos deben de saber que hay diversidad de especies en la selva y que muchos animales de diferentes especies en su mayoría suelen convivir juntos en las mismas zonas de la selva. Por ello en este juego van a simular que son manadas de diferentes animales, los cuales serán asignados a cada grupo de alumnos a través de una ruleta. Esta ruleta contendrá un león(los niños se desplazarán en cuadrupedia), águilas (se desplazarán de pie y alzando las manos como si volaran), ranas (se desplazarán saltando), serpientes (se desplazarán reptando), y monos (se desplazarán en cuclillas y apoyando un poco las manos en el suelo).

Se moverán haciendo los movimientos, gestos y sonidos correspondientes por el espacio pero sin que los miembros del mismo grupo se separen, ya que son una manada y conviven juntos.

Los roles de cada equipo irán rotando cada 3 minutos.

Duración: 10 minutos.

Observaciones: en el caso de que hubiera menos grupos se eliminaría algún animal, o en el caso contrario que hubiese más grupos se aumentaría el número de animales.

1.2. Los huevos de avestruz en su nido.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: balones y aros.

Desarrollo: cada grupo tendrá a su disposición 3 balones que simularán los huevos de un avestruz.

Cada equipo tendrá que transportar en grupo esos balones desde la línea de inicio marcada por una cuerda hasta el final donde habrá un aro que será el nido donde tendrán que posar los balones (huevos). Estos “huevos” serán transportados de distintas formas:

-Primero:

Todos los miembros a la vez deberán transportar todos los balones de uno en uno.

Juntándose y apoyando sus espaldas o nalgas para llevar estos huevos de avestruz a su nido. Si el huevo se cae, se rompe y habrá que volver a empezar.

Pueden usar cualquier parte del cuerpo menos las manos y se desplazarán andando.

-Segundo:

Esta vez se desplazarán saltando.

Pueden usar cualquier parte del cuerpo para llevar los huevos menos las manos.

-Tercero:

En esta ocasión se desplazarán de rodillas.

Pueden usar cualquier parte del cuerpo para llevar los huevos menos las manos.

-Cuarto:

La dinámica del juego será igual pero variando que se desplazarán sentados arrastrando las nalgas sobre el suelo a medida que se flexionan y extienden las piernas.

Pueden usar cualquier parte del cuerpo para llevar los huevos menos las manos.

1.3. La serpiente.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: pelotas gigantes.

Desarrollo: un integrante de cada grupo será una serpiente el cual marcará el camino que deberán seguir el resto de los miembros de su grupo, que serán los cazadores. Estos usarán una pelota gigante simulando que es una piedra gigante y que van detrás de la serpiente siguiendo su rastro para intentar pillarla.

Los desplazamientos en este caso serán diferentes:

-Primero:

Se desplazarán andando.

-Segundo:

Se desplazarán corriendo.

-Tercero:

Se desplazarán a la pata coja.

-Cuarto:

Se desplazarán a cuatro patas.

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 2: Nos divertimos por la selva.

2.1. La tortuga y su comidita.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: indiacas.

Desarrollo: este juego consistirá en una carrera en grupo adoptando el rol de una tortuga que transportará su comida (indiacas) en el caparazón, siendo la

espalda de estos niños.

Por lo tanto, cada componente tendrá una indiacca y de uno en uno, en grupos, irán transportando en sus caparazones su comidita con cuidado de que no se caiga porque de lo contrario, habrá que volver a comenzar.

El equipo que consiga llevar más rápido todas las indiacas al otro lado del campo ganará el juego.

Duración: 10 minutos.

2.2. Buscando a mi familia.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: caretas de animales

Desarrollo: la maestra asignará un animal diferente a cada grupo y les dará una careta formando la familia de los elefantes, la familia de los tigres, la familia de las cebras, la familia de las serpientes y la familia de las jirafas.

Cada familia se meterá dentro de un aro diferente grande que actuará como "casa".

La maestra pondrá música y, mientras tanto, todos se desplazarán por el espacio corriendo a la pata coja según vaya indicando la maestra. Una vez que la maestra quite la música cada alumno debe buscar a su familia y unirse junta a ella para finalmente acabar todos dentro de un aro diferente. No importa en el aro que se metan lo importante es que deben estar todos dentro de uno.

A continuación de esto, comenzará el juego en sí, que será en ir quitando en cada jugada un aro para que al final del juego solo quede un aro y una familia de animales dentro que ganarán por ser los más rápidos.

Duración: 10 minutos.

2.3. Acorralados.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: Los niños por grupos formarán una fila agarrados de las manos. Cada equipo adoptará el rol de un animal y para ello usaremos las caretas del juego anterior.

El juego consistirá en acorralar y atrapar un equipo a otro, corriendo en fila y sin separarse de las manos intentando ser los más rápidos y hacer un corro para dejar atrapados al otro equipo. Y de esta manera los que estuviesen adentro perderían y serían devorados por los demás animales.

Los acorralados se irían eliminando, hasta que solo quedara un equipo. Esto significaría que serían los animales más veloces y hábiles de la selva.

Se realizan, al menos, dos rondas.

Duración: 10 minutos.

2.4. El árbol del cacao de la selva.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: espalderas, globos y aros.

Desarrollo: la maestra marcará con una tiza, una línea de salida en la mitad del pabellón donde los niños en grupos comenzarán el juego, ya que a continuación deberán de correr hasta las espalderas y una vez que lleguen las subirán hasta llegar arriba, donde encontrarán globos, uno para cada niño del equipo.

Los alumnos deberán ir cogiendo los globos de uno en uno, para volver a bajar las espalderas con el globo y correr al lugar de inicio para meterlo dentro de un aro (cada equipo tendrá su aro).

Este juego es una simulación de subir al árbol del cacao y coger su fruto.

El grupo que antes meta todos los globos dentro del aro gana.

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 3: Aventuras por las selvas.

3.1. Un paseo por la selva.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: picas, bancos, cuerdas y colchonetas.

Desarrollo: se elaborará un circuito con el fin de que los niños se arrastren, trepen y se deslicen como aventureros.

Habrà varias zonas, a saber:

- Zona de arrastre: colocaremos picas para que pasen entre ellas reptando sin tocarlas. Además pondremos bancos para que repten también por ellos.
- Zona de escalada: ataremos cuerdas a la espaldera y dejaremos que cuelguen para que trepen por ellas.
- Zona de descenso: una vez arriba de la espaldera se lanzarán rodando por las colchonetas apoyadas en dos bancos suecos sujetos a la espaldera.

Esta actividad la realizarán por grupos, es decir, primero lo hará un grupo mientras los demás observan y la maestra irá cronometrando lo que tardan. El equipo que recorra "la selva" en el menor tiempo posible es el ganador.

Duración: 10 minutos.

3.2. Los topitos y las ardillas.

Organización: en parejas.

Materiales: pañuelo.

Desarrollo: los alumnos se ponen en parejas. Unos serán los topos y, los otros, las ardillas que deben desplazar a los topos por el espacio. El que hace de topo va delante con los ojos vendados con un pañuelo y la ardilla detrás; no puede hablar, por lo que tendrá que guiar al topo mediante presiones en el

hombro, cabeza y espalda (si quiere que gire a la derecha, apretará el hombro derecho, si quiere que gire a la izquierda, presionará su hombro izquierdo, si quiere que ande hacia adelante, le presionará la cabeza y si quiere que vaya para atrás, le tocará la espalda).

Tras tres minutos se intercambian los roles.

Duración: 10 minutos.

3.3. Carrera de ranitas.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: pelotas gigantes y diademas con orejitas de rana.

Desarrollo: los niños, por equipos, se pondrán en la línea de salida para realizar una carrera contra los otros equipos.

Los niños de cada grupo irán saliendo de uno en uno con una diademas con orejas de ranita y una pelota gigante, con las cuales se sentarán encima e irán saltando con la pelota hasta la línea de meta y volver al inicio para pasarle la diadema y la pelota al siguiente compañero.

Ganará el grupo que mas rápido haya hecho la prueba.

Duración: 10 minutos.

3.4. ¿Quién es el líder de la manada?

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: los niños se pondrán en grupos agarrados por las manos formando un corro. Este corro se desplazará continuamente por el espacio sin que los niños se separen.

Uno de los niños que forme el equipo se encontrará dentro del corro. Los demás se pondrán de acuerdo en elegir un líder porque se encargará de ir cambiando de animal y hacer sus respectivos sonidos y movimientos sin que el niño del centro se entere. El compañero del centro del corro debe de adivinar quién es el líder mientras que el resto de compañeros debe imitarlo.

Se irán cambiando los líderes y los niños deben averiguar quiénes son estos.

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 4: En un "plis plas" en la selva estarás.

4.1. Nos convertimos en diferentes animalitos.

Organización: 4 grupos.

Materiales: aros, cuerdas, pajitas y saquitos.

Desarrollo: antes de empezar la maestra creará 4 grupos. A continuación, los niños en este juego buscarán unos dibujos que estarán escondido por el pabellón, y que corresponden a 4 animales distintos (conejo, serpiente, águila

y tortuga). Los dibujos serán utilizados para señalar el lugar de inicio donde tiene que situarse cada grupo teniendo en cuenta el animal que asuma.

Las pruebas serán las siguientes:

- Conejos: pondremos 10 aros en el suelo y saltaremos de uno a otro como si fuéramos un conejo.
- Serpiente: con las cuerdas haremos dos caminitos. Los niños tendrán que reptar por ellos.
- Águila: transportaremos con el pico una pajita de un lado al otro de la clase, volando como águilas alzando los brazos.
- Tortuga: iremos de un lado a otro de la clase, previamente delimitado, en cuadrupedia y con un saquito en la espalda, en el respectivo caparazón de cada tortuga.

Cada grupo de niños comenzará con el animal que le haya tocado e irán rotando cada 4 minutos pasando todos los grupos por todos los roles.

Duración: 10 minutos.

4.2. La cebra Agustina.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: rayas de cebra hechas con cartulina negra.

Desarrollo: los niños por grupos se convertirán en cebras y tendrán que ir en busca de las rayas negras hechas de cartulina de la cebra Agustina, las cuales en un día lluvioso se le despegaron de su cuerpo, y se perdieron por la selva. En este caso, estarán escondidas por todo el pabellón.

Cada equipo tendrá que buscar el mayor número de rayas para ser los ganadores.

Mientras van en su busca deberán de desplazarse encima de unos zuecos, uno para cada pie, simulando que son las pezuñas de una cebra.

4.3. Los animales más rápidos de la selva.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: cuerdas y sonidos de animales.

Desarrollo: para este juego, que es una carrera, se deberán hacer 4 grupos. A cada equipo se le asignará un animal diferente. Todos los alumnos de cada grupo deberán permanecer juntos sin separarse. Agarrándose a una cuerda. Los animales que intervendrán en el juego, son: gorilas, conejos, tigres y serpientes.

Para comenzar todos los grupos se pondrán en una línea que indicará la maestra.

Después comenzará a poner los sonidos de los diferentes animales de uno en uno, alternando. Los niños cuando escuchen cada uno de los sonidos, si se sienten identificados, irán representando sus respectivos desplazamientos en función de los animales que sean. Y cuando escuchen otro diferente tendrán que permanecer quietos sin moverse, hasta que vuelvan a escuchar su sonido correspondiente para seguir avanzando en la carrera hasta llegar a la línea de

meta.

Todos los grupos representarán a todos los animales. Cuando esto ocurra se comentará qué animal y desplazamientos de los 4 ha ganado la mayoría de las carreras.

Duración: 10 minutos.

4.4. Los escorpiones comilones.

Organización: en parejas.

Materiales: pelotas de tenis.

Desarrollo: Los alumnos se colocarán por parejas y juntos formarán un escorpión de la siguiente manera. Un niño se pondrá delante de su pareja y apoyará las manos en el suelo y le subirá las piernas a los hombros del compañero de detrás desplazándose con las manos, y el otro estará de rodillas, desplazándose de rodillas. Tendrán que moverse a la vez para conseguir el efecto de escorpión moviéndose de un lado a otro.

El espacio estará repleto de pelotas de tenis por todos lados y los escorpiones se desplazarán intentando coger el mayor número de pelotas que serían en su caso insectos para comer. Para ello el alumno de detrás, que estará de rodillas, llevará un saquito para poder meter todos los insectos que atrapen juntos.

Podrán cambiar de posición cuando se cansen.

El escorpión que consiga mayor número de insectos ganará el juego.

Duración: 10 minutos.

SESIÓN 5: Las tribus de la selva.

5.1. La metamorfosis.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: Consistirá en una carrera. Los alumnos por equipos formarán un gran gusano. El primer alumno permanecerá de pie, el siguiente acostado en el suelo agarrándose en los tobillos del compañero de delante y el siguiente alumno se agarrará

Por lo tanto, el primer alumno se desplazará dando pequeños pasitos y los demás arrastrándose por el suelo.

La carrera comenzará en una línea de salida que dibujará la maestra y en el momento que ella lo indique. Cuando los alumnos lleguen a la línea del frente también dibujada permanecerán ahí 5 segundos encorvados hacia abajo como si fueran capullos de gusano, para después finalmente volver a la línea de inicio alzando las manos como si estuvieran volando y fueran mariposas.

Repetirán esta carrera 4 o 5 veces, de modo que los niños irán rotando en la posición al formar el gusano.

Duración: 10 minutos.

5.2. La caza de las tribus de la selva.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: picas y cuerdas.

Desarrollo: la sala se dividirá en dos partes. La maestra colocará una cuerda en el lugar de inicio del juego, otra cuerda en la mitad del campo y otra al final del juego.

Todos los alumnos por grupos se pondrán en la cuerda de inicio, y entonces irán saliendo de uno en uno, reptando por el suelo simulando que se van acercando a la presa cuidadosamente para cazarla. Cuando llegue a la mitad del campo habrá una pica que simulará una lanza para cazar y la lanzarán hasta la tercera cuerda. Si al lanzarla consigue atravesar la cuerda significará que habrá hecho una caza efectiva, y si la lanza cae antes de la cuerda no habrá conseguido cazar. Una vez hecho esto tendrá que volver con su tribu corriendo para que salga el siguiente compañero a cazar.

Los equipos lucharán por ser las tribus más eficientes en la caza, por lo tanto, quien consigan mayor número de presas cazadas serán los ganadores.

Duración: 10 minutos.

5.3. Construimos una canoa.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: cuerdas y ladrillos.

Desarrollo: en este juego por equipos tendrán que construir su propia canoa para poder navegar por el río. La realizarán con ladrillos, simulando que es madera y que estará en un extremo del campo que será la selva donde se encuentra la supuesta madera. Los niños tendrán que transportar esos ladrillos hasta el otro extremo del campo pero pasando de uno en uno por un laberinto que la maestra realizará con cuerdas y que tendrán que pasar por encima de éstas guardando el equilibrio. Este laberinto conducirá a varios caminos que los niños deben escoger para llegar al otro lado, donde estará su tribu para construir entre todos la canoa.

Estos recorridos los harán las veces que se estime necesario hasta que se acaben todos los ladrillos del otro lado.

No se podrá coger más de un ladrillo por persona.

Duración: 10 minutos.

5.4. Los rituales de las tribus.

Organización: en pequeños grupos.

Materiales: ninguno.

Desarrollo: los niños por grupos, formarán una tribu y cada una deberá crear su propio baile como ritual. En ese baile tendrán que incorporar desplazamientos como reptar, rodar por el suelo, pata coja, de rodillas,

saltar...

Se les dará un cierto tiempo y cuando hayan terminado todos, cada tribu irá presentando su ritual a los demás y estos tendrán que imitarlos. Y lo mismo con el resto de tribus.

Duración: 10 minutos.

5. CONSIDERACIONES PEDAGÓGICAS

En este artículo se han presentado dos secuencias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo en Educación Infantil de la habilidad motriz los desplazamientos (formas básicas y encadenamientos) y de conocimientos acerca de la selva, bajo una dicotomía basada en las distintas situaciones motrices que en cada secuencia de aprendizaje se tratan (bien individual, bien colectiva) si bien, basándonos en las recomendaciones de Gómez-Mármol (2012) y en la medida en la que ambas deben ser concebidas como una propuesta susceptible a cambios, no se recomienda su implementación sin realizar un análisis previo de las características y ajuste a las necesidades de los destinatarios.

Sea como fuere, se realiza una profunda apuesta por el uso de la metodología basada en el juego como elemento sobre el que erigir los aprendizajes de los jóvenes que se encuentran, en este caso, en la etapa escolar de segundo ciclo de Educación Infantil.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. García Pellicer, J.J., Alonso, J.I., García Jiménez, J.V. & López Miñarro, P.A. (2011). *Educación Física en Educación Primaria I*. Murcia: Diego Marín.
2. Gil, P., Contreras, O., Gómez-Villora, S. & Gómez-Barreto, I. (2008). Justificación de la Educación Física en Educación Infantil. *Revista de educación y educadores*, 2(11), 159-177.

3. Gómez-Mármol, A. (2012). Propuesta de desarrollo de la espacialidad en las clases de Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 3(16), 7-19.
4. Lagardera, F. & Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
5. Moreno, J.A. (1999). *Educación Física Infantil. Aprendizaje y desarrollo a través del juego*. Murcia: Diego Marín.
6. Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica del juego motor*. Barcelona: Inde.
7. Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
8. Yuste, J.L., Ureña, N., López, F.J., Vera, J.A. & Pedrero, M.C. (2012). *Educación Física en Educación Infantil*. Murcia: Diego Marín.