



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

JUGANDO AL PARCHÍS EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Jorge Paredes Giménez

Maestro de Educación Física, Valencia. España.

Email: jopagi10@hotmail.com

RESUMEN

El parchís es un juego de mesa que adaptado al área de educación física contribuye a la consecución de la mayoría de los objetivos establecidos en el currículo. Asimismo, estimula la participación favoreciendo la comprensión y aceptación de las diferentes reglas planteadas. Es un juego que potencia la resolución de problemas manteniendo la mente activa, además aumenta la capacidad de aprender y enseña a ganar o perder. Este último hecho, la satisfacción o por el contrario frustración de conseguir la meta, es muy importante para trabajar y transmitir que no siempre lo importante es vencer y ser el mejor, sino que participar y divertirse, puede llegar a ser lo más significativo e interesante del juego.

PALABRAS CLAVE:

Educación física, juegos de mesa, deportes, parchís, y pruebas.

1. INTRODUCCIÓN.

El área de educación física goza de múltiples peculiaridades que la hacen distinta al resto de materias del currículo de primaria y secundaria. En general, el alumnado se siente atraído por esta asignatura y está deseando salir al patio para comenzar a jugar. De este modo, se debe aprovechar esta motivación para transmitirles los diferentes aprendizajes. Asimismo, a través de los juegos de mesa adaptados a las clases de educación física, se consiguen la mayoría de los diferentes objetivos reflejados en las programaciones didácticas, a la vez que se potencian hábitos de cooperación, de convivencia y saludables, entre otros. De esta manera, esta propuesta sirve para modificar algunas de las actividades que actualmente se programan en las sesiones de educación física, aportando otras más novedosas y atractivas para el discente, partiendo de los juegos de mesa tradicionales, los cuales han pasado de generación en generación con la misma intensidad e importancia de siempre. Además se trata de juegos que se desarrollan por medio de una dinámica ágil, sencilla y lúdica.

2. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE MESA?

Son juegos que se practican generalmente sobre una mesa o un soporte similar y son jugados por varias personas situadas a su alrededor. De esta manera los juegos de mesa como por ejemplo el parchís o la oca aportan un elemento motivador, el denominado factor suerte y azar (García Montes, 1999a). Además, existen muchos otros factores que intervienen en esta propuesta, como son la estrategia o el razonamiento. De mismo modo, se puede afirmar que son juegos claramente de tipo social ya que desempeñan un papel fundamental en la ocupación del tiempo de ocio. Igualmente, al profundizar en el porqué de la aceptación y de la popularidad de dichos juegos y los motivos por los cuales se encuentran desde hace tiempos inmemoriales entre nosotros, cabe destacar la facilidad que tienen para motivar y estimular la participación, la poca necesidad de recursos tanto materiales como espaciales, el cierto grado de competitividad y cooperación que habita en ellos... pero sobre todo, destaca su faceta hedonista. De esta manera, prima el disfrute del proceso frente a los resultados contribuyendo al desarrollo físico (motricidad), cognitivo (agilidad mental, resolución de problemas...) y social (participación, habilidades sociales, constancia, juego en equipo, autonomía...) favoreciendo la comprensión y aceptación de las diferentes reglas (existen unas reglas que hay que respetar para no quedar fuera del juego).

3. ¿CÓMO SE ADAPTA UN JUEGO DE MESA AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA?

Se debe tener en cuenta que la utilidad y el éxito de dicho recurso, radica sobre todo y como en cualquier otra actividad planteada en las sesiones de educación física, en lograr trabajar mediante ésta aquello que realmente se busca, es decir, los objetivos que se programen en función de la unidad didáctica. Por ello, es muy importante la adaptación tanto de reglas como de materiales, así como, a las capacidades, intereses, motivaciones y necesidades del alumnado con el objetivo final de conseguir su desarrollo integral. Además, a través de esta propuesta se busca que el alumnado plantee diversas soluciones a los diferentes retos que se les proponga, mediante el disfrute en grupo, con la finalidad de poder

extrapolarlo a su tiempo libre. De la misma forma, con esta dinámica se pueden desarrollar la mayoría de los objetivos de la etapa de primaria y secundaria de esta área.

4. ¿POR QUÉ SE ADAPTA UN JUEGO DE MESA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA?

Es una forma de abordar el currículo de esta área de una manera innovadora, creativa y diferente a las actividades que normalmente se realizan. Estos juegos gozan de la ventaja de que siendo divertidos y entretenidos por sí mismos, si son utilizados en dicha disciplina, resultan irresistibles para el alumnado. Además, al adaptarlos, se pueden cambiar normas, estrategias y posibilidades haciendo los juegos más amenos, didácticos... Del mismo modo, estimulan la participación, favoreciendo la comprensión y aceptación de las diferentes reglas planteadas. También potencian la resolución de problemas manteniendo la mente activa, aumentando la capacidad de aprender, así como enseñando a ganar o perder, ya que se trabaja la frustración de no siempre ser el mejor, transmitiéndoles que lo importante es divertirse. De esta manera, según Fructuoso y Gómez (2001) una de las principales características del ser humano es que ante todo es un ser social, por ello, se debe potenciar actividades donde se refuerce la sensación de grupo y donde se puedan desarrollar valores fundamentales para la convivencia como el respeto, la integración y la cooperación. En definitiva, se pretende poner al alcance del alumnado propuestas, entornos, materiales, recursos habituales y en ocasiones no tan usuales, que inviten a aprender, a participar... y así, a vivenciar de forma intensa y continua, este tipo de actividades. En este entorno de aprendizaje, interactúan dentro de una misma propuesta aspectos intelectuales, corporales y emocionales, lo que favorece el encuentro con uno mismo y con los demás, lo cual implica la búsqueda de retos individuales y colectivos.

5. ¿CÓMO SE JUEGA AL PARCHÍS EN EDUCACIÓN FÍSICA?

El Pachisi es un juego originario de la India del siglo XVI. El parchís es una variación de este juego, como lo son también el ludo, el parqués y el parcheesi. El nombre viene de la palabra hindú "paxis" que significa veinticinco ya que esta era la puntuación máxima que se podía alcanzar en el Chaupar. La forma de cruz del tablero actual es tan solo una representación del original en el que en el centro del tablero (centro del patio) se colocaba el emperador hindú Akbar I. Por su parte en los cuadros rojos y blancos se desplazaban dieciséis mujeres hermosas de acuerdo a sus direcciones. De esta manera actualmente se juega con un dado y cuatro fichas del mismo color para cada uno de los jugadores, aunque también hay tableros para seis u ocho jugadores. El objetivo del juego es que cada participante lleve sus fichas desde la salida hasta la meta intentando, en el camino, eliminar a las demás. El primero en conseguirlo será el ganador. De esta manera este juego de mesa adaptado al área de educación física se juega:

1. Por equipos con 2 o 4 fichas del mismo color cada grupo (en función del tiempo disponible, cuantas más fichas más tiempo de juego).

2. El orden de intervención solo se establece para la primera tirada. Comenzará el equipo que obtenga el número mayor al tirar el dado.
3. En la primera tirada todos los equipos sacan ficha (todos los equipos inician la partida con las fichas en sus respectivas casas). Si el número resultante es cinco, se sacan dos.
4. Si en las siguientes tiradas sale 5, se debe sacar ficha mientras queden.
5. En las siguientes tiradas, se avanza por el tablero según el número que salga en el dado.
6. Si coinciden dos fichas del mismo color en una misma casilla, hacen puente y no se puede pasar: vuelta al patio para el equipo que no pueda avanzar.
7. Si coinciden dos fichas de distinto color no hacen puente.
8. El tablero se divide en cuatro zonas, correspondiente a los cuatro colores.
9. En cada zona se trabaja un deporte o capacidad física básica y se utiliza un material específico para realizar las diferentes pruebas.
10. Las actividades se realizan en conjunto entre todos los compañeros, de esta manera se debe tener en cuenta que todos sus miembros deben haber concluido el ejercicio antes de volver a tirar el dado
11. Si se mata ficha se cuenta quince y el otro equipo dará una vuelta a la pista (en función de la edad y del tamaño del patio pueden ser más vueltas).
12. Si se entra en meta, se cuenta diez.
13. Si se saca tres veces seguidas seis, ficha “muerta” y a casa.
14. El equipo que mate ficha deberá hacer la ola gritando el color de la ficha eliminada.
15. Cuando a un equipo le eliminan todas las fichas, saca ficha en la siguiente tirada de esta manera se eliminan los tiempos de espera (García Montés, 1999b).
16. Fin del juego: cuando entran en meta todas las fichas de un mismo color.

La propuesta de parchís que se muestra a continuación es el parchís de los deportes. En cada una de las zonas se realizan diferentes pruebas en función del número del dado que salga. Es recomendable que todos estos deportes hayan sido trabajados en unidades didácticas anteriormente. De esta manera se trabaja y se refuerza en una sesión los distintos contenidos puestos en práctica. Por ello a través de esta propuesta se pretende integrar tanto el saber teórico (conocimientos, el “saber”), como el saber práctico (habilidades y destrezas para resolver problemas, “saber hacer”) como también el saber ser (actitudes, “ser”).

EJEMPLIFICACIÓN DEL JUEGO DEL PARCHÍS DE LOS DEPORTES CON EL ALUMNADO DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA.

Justificación

Se parte de la idea que la iniciación deportiva es el proceso que va desde el momento que el alumnado comienza su aprendizaje inicial y su progresivo

desarrollo posterior, hasta que el individuo puede aplicar lo aprendido a una situación real de juego con un nivel global de eficacia (Delgado, 1994).

Asimismo el deporte definido por Gómez Mora (2003) como “actividad lúdica sujeta a reglas fijas y controladas por organismos internacionales que se practica de forma individual y colectiva”, es sin duda, a nivel macrosocial, uno de los elementos característicos, definidores y definitivos de nuestra época. De esta manera con el potencial educativo que tiene la práctica deportiva, se debe entender por deporte educativo (Giménez, 2003) todas aquellas prácticas deportivas que se llevan a cabo de forma educativa independientemente de su contexto de aplicación, por lo que deberá respetar las características psicoevolutivas del alumnado, y cumplir una serie de principios como la no discriminación, la adaptación de diferentes elementos como son las reglas o los materiales, ser saludable para todos los participantes, o tener una menor competitividad. Además Calzada (2004) defiende que en el ámbito educativo, el deporte es una herramienta eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado contribuyendo a la consecución de los objetivos educativos tanto en la vertiente educare (alimentar) como exducere (sacar).

Por todo esto, en la etapa de Educación Primaria, debe favorecerse el desarrollo motriz del alumnado partiendo de las habilidades básicas hacia las específicas, necesarias para una práctica deportiva adaptada, al final de la etapa. En el último tramo de ésta y el comienzo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, constituyen un período de transición en el que el dominio de las capacidades motrices y la práctica deportiva adaptada deben perseguir la mejora de las habilidades y actitudes.

Según Sánchez Bañuelos (1986) el deporte, una vez desarrolladas las habilidades básicas, se debe introducir en las sesiones de educación física a partir del 5º curso de educación primaria. También desde el punto de vista evolutivo y del desarrollo motor, se puede afirmar que aproximadamente hacia los 10 años se debe introducir las actividades deportivas (Gallahue, 1982).

Por ello el espíritu que debe impulsar esta concepción del deporte en esta etapa escolar debe ser que lo más importante no es ganar, sino participar, esforzarse, aprender y establecer el primer vínculo de contacto a nivel deportivo con el fin de adquirir hábitos activos de ocupación del tiempo libre y de ocio.

Fundamentación teórica.

Fundamentar teóricamente una experiencia como la que se muestra supone descubrir algunas de las claves y principios que marcan la práctica de la Educación Física siendo la intención contribuir a desarrollar las competencias sin olvidar el resto de elementos curriculares. Por ello esta tarea potencia:

- Globalidad. Esta experiencia facilita el desarrollo y la puesta en marcha de las diferentes habilidades deportivas. Se trata de una tarea que produce transferencia en el aprendizaje y la atención a la diversidad. Además de dar la oportunidad de tratar actitudes como la tolerancia, la integración, la cooperación...

- **Participación.** Las diferentes pruebas que se deben realizar requieren de la participación de todos los miembros del equipo. La dificultad de las pruebas está acorde a las capacidades del alumnado y a los contenidos que se trabajan. Asimismo se mejora la motivación del alumnado que según Santrock John W. (2003), citado por Huamán Ponce, L.C y Periche Díaz, G.E. (2009) es un aspecto fundamental de la enseñanza y el aprendizaje.
- **Cooperación.** El discente participa en todas las fases del juego: en la parte inicial (montaje), en la puesta en marcha y en la vuelta a la calma. Todo ello con la máxima implicación en todas las pruebas (todos están en acción simultánea).
- **Corresponsabilidad.** Se produce una responsabilidad compartida tanto entre todos los miembros del mismo equipo como entre los demás.

Relación con las competencias del currículo según el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Partiendo de las siete competencias a desarrollar a través del currículo, mediante este juego se fomenta la adquisición de las siguientes competencias:

- **Comunicación lingüística.** A través de las diferentes pruebas a realizar como también en las diferentes preguntas conceptuales en la recta final.
- **Competencia digital.** Anteriormente a la realización del juego cada equipo debe buscar información por Internet de uno de los cuatro deportes y realizar una exposición al resto de la clase.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.** Mediante la realización del sorteo para establecer el orden de participación de los grupos, al contar de unas casillas a otras y al utilizar las relaciones topológicas básicas.
- **Aprender a aprender.** A través de la toma de conciencia sobre los efectos de la actividad física en la salud, con un trabajo basado en la motivación, el esfuerzo personal y la voluntad, estableciendo metas alcanzables que generan autoconfianza y un progresivo desarrollo de una actitud responsable y autónoma en el alumnado.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.** Cada equipo debe tomar sus propias decisiones a través de diferentes tareas que implican la resolución de problemas motrices e inciden sobre los mecanismos de percepción y de decisión. De esta manera se contribuye al desarrollo de la creatividad, afrontando la búsqueda de soluciones de forma colectiva.
- **Competencias sociales y cívicas.** Con la realización de actividades físicas sociomotrices se consiguen relaciones sociales más significativas, fomentando el respeto a los demás, a la vez que se propicia el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes inclusivas. A partir de la elaboración y aceptación de reglas para la actuación individual y colectiva, se asumen tanto las diferencias como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas.

Relación con los objetivos de la Educación Primaria según el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Esta experiencia tiene relación con:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Relación con los bloques de contenido y criterios de evaluación de Educación Física del DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunidad Valenciana.

A modo de ejemplo en relación al curso 5º de Primaria.

Bloque 1: CONOCIMIENTO CORPORAL Y AUTONOMÍA.

Está fundamentado en la importancia y relevancia que tiene el cuerpo, y de cómo es capaz de ajustar las acciones motrices producidas por el mismo, no sólo al entorno, sino al establecimiento de relaciones interpersonales con los demás.

Contenidos.

- Noción de intervalos: tiempo entre acciones.
- Organización espacio-temporal en entornos cercanos.
- Ejecución de movimientos segmentarios, prestando especial atención a los segmentos corporales (miembros inferiores y superiores) dominantes, y empleando recursos materiales.
- La participación en actividades físicas de manera responsable con los demás.
- Aceptación de sus limitaciones físicas.
- Juegos de relación con los demás.

Criterios de evaluación.

- Realizar correctamente un circuito de obstáculos mediante la realización de varias habilidades motoras básicas, con diversidad de elementos fijos, y reconociendo los huesos y músculos implicados en la ejecución del recorrido.
- Aceptar la propia realidad corporal y la de los demás, estableciendo unas relaciones interpersonales respetuosas y empáticas, con una actitud reflexiva.

Bloque 2: HABILIDADES MOTRICES, COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO. ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL.

El trabajo de coordinación y equilibrio resulta imprescindible para el desarrollo motor, bien sea para el ejercicio de la actividad física, como para la vida cotidiana del alumnado.

Contenidos.

- Reconocimiento y aplicación de las habilidades motrices en juegos y actividades físico-deportivas (de oposición, de cooperación, de cooperación-oposición, etc.), ajustando su realización a los entornos y al grado de incertidumbre.
- Identificación y aplicación de los diferentes tipos de coordinación, para resolver retos motrices, con y sin utilización de materiales.
- Esforzarse, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo.

Criterios de evaluación.

- Adaptar las habilidades motrices a juegos y actividades físico deportivas (de oposición, de cooperación, de cooperación oposición, etc.) mediante la ejecución coordinada del movimiento adaptándose a entornos desconocidos con un grado mínimo de incertidumbre.

- Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración y el esfuerzo mientras las realiza, adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.

Bloque 3: EXPRESIÓN MOTRIZ Y COMUNICACIÓN.

Tiene como principal objetivo el desarrollo físico, psíquico y emocional del alumnado a través del movimiento.

Contenidos.

- Utilizar herramientas digitales de búsqueda y visualización aplicando estrategias de filtrado sencillas (diferentes buscadores y repositorios, opciones de filtrado de los sitios web, etc.) y configurando sus características más usuales (organización, filtrado, seguridad, etc.) en dispositivos de las TIC para obtener información.

Criterios de evaluación

- Buscar y seleccionar, con supervisión y reconociendo que puede no ser fiable, información en diferentes medios sobre temas de interés del área para compartirla, planificar y desarrollar tareas utilizando los diferentes recursos de forma crítica y responsable.

Bloque 4: ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD.

Se basa en que la Educación Física contribuirá a que el alumnado adquiera las competencias relacionadas con la salud. De esta manera conseguirá autonomía en los conocimientos y en los hábitos necesarios para hacerse responsable de mantener un cuerpo saludable.

Contenidos.

- Consolidación de hábitos saludables de higiene corporal, posturales y alimentarios en la clase de Educación Física y aplicación en el resto de actividades escolares.
- Adaptación del esfuerzo a la intensidad de la actividad.
- Frecuencia cardíaca y respiratoria como indicadores de la intensidad del esfuerzo. Toma de pulsaciones.
- Ritmo adecuado de carrera.
- Realización correcta y segura de los ejercicios y de la práctica de actividad física.
- Respeto de las medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes en el uso correcto de materiales y espacios en la clase de Educación Física: estado, utilización correcta y organización adecuada según las actividades propuestas.

Criterios de evaluación.

- Utilizar con autonomía, hábitos saludables de higiene, posturales y de alimentación en la clase de Educación Física y en el resto de actividades escolares y reconocer los efectos beneficiosos sobre la salud.
- Aumentar el nivel de sus capacidades físicas adaptando la intensidad del esfuerzo a sus posibilidades, a partir de una valoración inicial, para preservar y mejorar su salud y condición física.
- Realizar actividad física, siguiendo las normas de prevención como la hidratación adecuada y de recuperación como la realización de estiramientos, respetando las medidas de seguridad en el uso de materiales y espacios en la clase de Educación Física.

El bloque de contenido en que se va a centrar principalmente esta experiencia es el 5: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS, ya que el alumnado en esta etapa ya posee cierto nivel técnico para poder desarrollar estos juegos deportivos, además de tener una buena base en cuanto a habilidades y capacidades se refiere.

Contenidos.

- Reconocimiento, nombramiento y clasificación de juegos y actividades deportivas, estas últimas según la forma de utilizar el espacio y el tipo de participación de los jugadores (psicomotrices o individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición o colectivos), así como la variedad de contextos lúdicos y el análisis de la estructura (blanco diana, de campo y bate, de cancha dividida, muro o pared e invasión).
- Participación en la organización de juegos, actividades de expresión, deportivas y en el medio natural.

Criterios de evaluación.

- Reconocer, nombrar y clasificar los juegos y las actividades deportivas, analizando características diferenciales, según criterios de espacio, participación, contextos lúdicos y estructura, expresando sus ideas y opiniones sobre los mismos de forma reflexiva, crítica y dialogada.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable actuando de modo eficaz en equipos de trabajo y utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias. Aceptar normas y reglas, reconocer su rol, esforzarse por lograr metas comunes, hacer aportaciones y respetar las de los demás.

Objetivos específicos de esta experiencia.

- Conocer y valorar su cuerpo y contribuir a mejorar sus cualidades físicas básicas y sus posibilidades de coordinación y control motor.
- Desarrollar y perfeccionar habilidades y destrezas motrices básicas, así como aprender los fundamentos técnicos y reglamentarios de los diferentes deportes (fútbol, baloncesto, balonmano y tenis).

- Evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de las diferentes unidades didácticas (conducciones, pases, golpes, desplazamientos,...) mediante el juego de mesa “el parchís”.
- Participar en actividades físicas respetando las reglas establecidas, estableciendo relaciones constructivas y resolviendo conflictos mediante el diálogo.
- Valorar el esfuerzo personal y colectivo en las diferentes actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.
- Identificar los valores fundamentales del deporte: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Fomentar el deporte como posibilidad de disfrute en su tiempo de ocio y tomar conciencia de los beneficios que reporta para la salud.
- Colaborar activamente tanto en la organización como desarrollo del juego del parchís.
- Adoptar hábitos de higiene y de cuidado del material.

Evaluación.

Se parte de la idea de que la evaluación es entendida como un proceso mediante el cual es posible obtener información con la finalidad de usarla para formular juicios, que a su vez, se emplean para tomar decisiones (Tenbrink, 1997). De esta manera, con este juego se realiza una evaluación final de trimestre por medio de una adaptación del tradicional juego del “Parchís” De esta manera es un balance de los resultados aportados tanto en la evaluación inicial como procesual de cada una de las unidades didácticas trabajadas (fútbol, balonmano, baloncesto y tenis). De esta manera se constata lo conseguido y se determina lo que se podría mejorar. Asimismo la principal técnica de evaluación por parte del docente a utilizar es la observación indirecta a través de una lista de control de manera planificada (con objetivos y criterios establecidos), completa (abarca todos los factores del aprendizaje) y registrable (con datos objetivos). Además el alumnado realiza la autoevaluación que según Calatayud (2002) es la estrategia por excelencia para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, criticar y a reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje individual realizado por el discente.

Las diferentes pruebas a realizar de cada uno de los deportes que se muestran a continuación están adaptados al momento evolutivo del alumnado, presentándolos de forma jugada (Huizinga, 1998).

Nº	ZONA VERDE: Balonmano. Pelotas, conos, tiza, una pared y portería.
1	Conducción del balón. Relevos a lo ancho de la pista. Sin obstáculos.
2	Cada jugador diez lanzamientos a portería en suspensión, ya que es uno de los gestos más relevantes por su incidencia directa en el resultado del juego (Bárcenas y Román, 1991).
3	Desde el punto de penalti, lanzamientos hasta darle diez veces a algún poste.
4	Por parejas. Veinte pases al balón alternando la mano sin que caiga al suelo.

5	Entre todos veinte pases al balón sin que caiga al suelo.
6	Veinte toques dentro de los diferentes círculos dibujados en la pared.

Nº	ZONA AZUL: Baloncesto. Pelotas, conos y canasta
1	Relevos botando la pelota sin obstáculos.
2	Relevos botando la pelota con obstáculos.
3	Pasándose la pelota 20 veces con desmarque. De esta manera se trabaja conservar el balón ya que los jugadores que no lo poseen deben facilitar el pase al poseedor (Cárdenas y Alarcón, 2003)
4	Encestar entre todos cinco triples
5	Encestar entre todos diez veces con entrada a canasta
6	Veinte puntos. Entre todos encestar veinte puntos, cada jugador puede elegir lanzar entre tiro libre, de dos o triple

Nº	ZONA AMARILLA: Tenis. Pelotas, raquetas, una pared, tizas y canasta
1	Veinte toques sin que caiga por parejas con la raqueta. Trabajando tanto el lado dominante como el no dominante, desde la idea de variabilidad de la práctica (Oña, Martínez, Moreno y Ruiz, 1999).
2	Conseguir diez canastas con las raquetas
3	Veinte pases sin que caiga entre todo el equipo
4	Inventar diez usos distintos de la raqueta
5	Veinte toques dentro de los diferentes círculos dibujados en la pared.
6	Relevos. Cruzar el campo con la raqueta sin que caiga la pelota (individual con toques)

Nº	ZONA ROJA: Fútbol. Pelotas, conos y portería.
1	Conducción del balón. Relevos a lo ancho de la pista. Sin obstáculos
2	Lanzamientos desde medio campo. Seis goles sin portero y sin bote
3	Desde el punto de penalti, lanzamientos hasta darle diez veces a algún poste.
4	Conducción del balón. Relevos a lo ancho de la pista. Con obstáculos.
5	En círculo diez toques al balón sin que caiga al suelo (con cualquier parte del cuerpo menos con las manos).
6	Saque de banda con la mano desde el cono. Diez veces tocar el larguero.

Pruebas recta final. Preguntas aleatorias conceptuales de los cuatro deportes.

Balonmano. Es un juego deportivo donde se suceden un conjunto de situaciones motrices resultantes de un proceso de interacción grupal entre compañeros y adversarios por la lucha de un móvil y un espacio compartido, con un componente lúdico importante (López, 1999).

- ¿En qué año empezó el balonmano? 1892
- ¿Cuántas fases hay en el juego? Cuatro.
- ¿Cuántos jugadores inician un partido? Seis más el portero.
- Si un equipo no demuestra actitud ofensiva. ¿se pita juego pasivo y se le da la posesión de balón al equipo contrario? V o F. Verdadero.
- ¿Puedes meter gol pisando la línea de área? No
- ¿Cuántos tiempos consta un partido de balonmano? 2 partes de 30 minutos.
- ¿En un lanzamiento de penalti el lanzador puede saltar para meter gol? No.

Fútbol. Dentro de la clasificación de los deportes colectivos (Devís y Peiró, 1992) el fútbol es un juego de invasión en el que cada equipo está compuesto de once jugadores que se enfrentan entre sí (un portero y diez jugadores que se mueven por el campo). El objetivo es que la pelota ingrese en la portería del equipo rival.

- ¿En qué año empezó el fútbol? 1863.
- ¿Cuántos futbolistas inician un partido? Once cada equipo.
- ¿Qué dos equipo hay en la capital de Valencia en primera división? Dos.
- ¿Dónde empezó el fútbol? En Inglaterra.
- ¿Qué es un penalti? Una falta dentro del área. Consiste en lanzar un tiro desde el punto ubicado a 11 metros de la portería, y sólo con el guardameta del equipo defensor entre el tirador y la portería.

Baloncesto. Para Sampedro, J. (1999), el baloncesto se sitúa dentro de los deportes de cooperación / oposición. Donde la cooperación reside en los miembros de un mismo equipo colaborando para la consecución de un determinado logro. Por otra parte, la oposición está determinada por el antagonismo directo del grupo o equipo adversario que se opone a la consecución de dicho logro.

- ¿En qué año empezó el baloncesto? 1891.
- ¿Cuántos jugadores inician un partido? 5 por equipo.
- En la liga ACB, ¿hay algún equipo de Valencia? Valencia Basket.
- ¿Se puede botar la pelota con ambas manos? Si, pero no al vez.
- ¿Cuántos tiempos consta un partido? De cuatro períodos de 15 minutos.
- ¿Cómo se inicia el juego? Lanzamiento al aire y salto entre dos para ganar el balón.

Tenis. Es un deporte de cancha dividida, en el cual las situaciones motrices están caracterizadas por una alta complejidad perceptiva, ya que el móvil circula a gran velocidad (Sanz y cols, 2004)

- ¿Cuántos jugadores juegan un partido de tenis? Dos o cuatro (individual o doble)
- ¿Qué es el servidor? Es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar.
- ¿Qué es el receptor? Es el jugador que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.
- ¿Qué es el Set de ventaja? El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el "set", siempre que haya un margen de ventaja de dos juegos sobre el contrario. Si es necesario, el set se prolongará hasta que se haya conseguido ese margen.

Variantes del juego: poner en cada prueba diferentes actividades para que no las repitan. Asimismo en la recta final pueden ser pruebas combinadas de los deportes jugados en cada una de las zonas, siendo el objetivo final transmitir valores tanto personales como sociales tales como el respeto, el autocontrol, la autoestima, la empatía, el esfuerzo y la cooperación (Barrallo, 1975; Carranza y Mora, 2003; González Lozano, 2001; Gutiérrez, 2003; Hellison, 2003; Theodoulides, 2003)

Por todo esto se pretende generar un clima que propicie sentirse a gusto con uno mismo, con los demás y con lo que se aprende. En esta propuesta es necesario controlar exquisitamente la contingencia, insistiendo, tanto en el montaje de las diferentes actividades como en el desarrollo de las mismas. Así como también los aspectos de seguridad, siendo sensibles y cuidadosos con los compañeros, con uno mismo, con el espacio y con los materiales, pero a su vez utilizando diferentes recursos: herramientas, materiales, etc., sencillos y al alcance de todos, por medio de los cuales se desdramatice la creencia de que es necesario para ponerlo en práctica, un gran número de recursos materiales, económicos y de instalaciones. Además esta actividad tiene un nivel de dificultad coherente con el proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo. Otro aspecto a destacar es que resulta fácil la observación de los aspectos a evaluar. De esta manera con esta experiencia se pretende que el docente observe los progresos a medida que van avanzando por el tablero.

6. ¿QUÉ RECURSOS DE ENSEÑANZA SE NECESITAN?

- Estrategias de enseñanza. La más utilizada es la participativa, aunque con la utilización de tareas definidas también se trabaja las estrategias instructivas.
- Estilos de enseñanza. Asignación de tareas, descubrimiento guiado y resolución de problemas.
- Materiales. En esta propuesta se precisa de pelotas de diferentes tamaños (baloncesto, fútbol, tenis y balonmano), canastas, porterías, raquetas, conos, petos de los cuatro colores del parchís y tizas.

- Espaciales. En principio en la pista del colegio, aunque puede ser realizado en cualquier lugar que sea lo suficientemente grande y que reúna las medidas de seguridad, como puede ser una plaza bien delimitada, un pabellón... siempre buscando nuevos espacios (García, 2009). Asimismo se debe de tener en cuenta el objetivo, la temática, etc.

7. CONCLUSIÓN.

Los juegos de mesa al igual que los demás materiales curriculares, deben estar al servicio tanto del docente como del alumnado. De esta manera, debe servir de ayuda para conseguir los objetivos propuestos y para favorecer el enriquecimiento motriz del alumnado dentro de la clase de educación física. Asimismo este recurso es un aliado excelente para potenciar tanto el desarrollo integral como el desarrollo armónico de la personalidad del estudiante, así como para desarrollar hábitos de cooperación, convivencia y de trabajo en equipo.

Además, puede servir para evaluar tanto el progreso del alumnado como también como autoevaluación de las unidades didácticas tanto por parte del docente como del discente (auto observación). Por ejemplo, en la propuesta mostrada sirve para evaluar los avances tanto a nivel conceptual, como procedimental y actitudinal del estudiante en cuatro deportes diferentes. De esta manera, esta actividad puede ubicarse, atendiendo al tiempo de duración, en la sesión de educación física o bien de manera interdisciplinar con otras áreas. Así como en días de celebraciones en el centro como puede ser el día de la Paz, permitiendo dinamizar la vida del centro escolar ya que favorece la implicación de toda la comunidad educativa en la celebración de actividades conmemorativas desde un enfoque más lúdico, teniendo en cuenta aspectos como la transversalidad, la globalización y la interdisciplinariedad.

También destacar que es un recurso didáctico que está a disposición de cualquier área, modificando criterios temporales y espaciales, así como las distintas pruebas adaptándolas a los contenidos propios de la materia donde se pretenda trabajar. Por ello dependiendo de donde se ubique este recurso tendrán unos objetivos didácticos u otros.

En definitiva, los resultados obtenidos con esta propuesta son muy positivos en cuanto al aumento de la motivación del alumnado, aumento de las situaciones de diálogo, resolución de conflictos, actitud de ayuda al compañero para que éste pueda alcanzar el objetivo, aumento del compromiso motor, participación activa, inclusión de la diferente tipología de alumnado y mayor productividad en la tarea e implicación en el proceso de evaluación formativa.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Bárcenas González, D. y Román Seco J.D. (1991). Balonmano. Técnica y metodología. Madrid, Gymnos.

Barrallo, G. (1975). El deporte en la educación integral de la juventud. In Cátedras Universitarias de tema deportivo-cultural (Vol. 25, pp.9-22). Madrid: Junta Nacional de Educación Física y Deportes. Universidad de Valencia.

Calatayud, M.A. (2002). La cultura autoevaluativa, piedra filosofal de la calidad en educación. Revista: Educadores. Núm 204.

Carranza, M., y Mora, J.M. (2003). Educación Física y valores: educando en un mundo complejo. Barcelona. Graó.

Calzada, A. (2004). Deporte y educación. *Revista de educación* (335), 45-60.

Cárdenas, D. y Alarcón, F. (2002). Los apoyos al jugador con balón que progresa botando II. *Clínic. Revista Técnica De Baloncesto*. 59, 10,17.

Delgado, M. (1994). La salud en la educación primaria. En: La Educación Física en la Educación Primaria. Universidad de Sevilla.

Devís, J. y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en EF. La salud y los juegos modificados. Barcelona, Inde.

Fructuoso, A. C. y Gómez, S. C. (2001). La danza como elemento educativo en el adolescente. *Apuntes, Educación Física y Deporte*. 66.

Gallahue, D. (1982). *Understanding motor development in children*, New York, John Wiley and sons.

García M., M.E. (1999a). Entre el azar y la habilidad: los juegos de mesa aplicados a la práctica físico-deportiva (I). *Espacio y tiempo (Almería)*, 26, 4-14.

García M., M.E. (1999b). Aspectos organizativos de los juegos de mesa adaptados a la recreación física (y II). *Espacio y tiempo (Almería)*, 27, 4-15.

García M., M. E. (2009). Los espacios convencionales y no convencionales para la práctica físico-deportivo-recreativas. *Tándem*, 30, 9-21.

Giménez, F.J. (2003). *El Deporte en el marco de la Educación física*. Sevilla, Wanceulen.

Gómez Mora, J. (2003). *Fundamentos biológicos del ejercicio físico*. Sevilla, Wanceulen.

González Lozano, F. (2001). *Educación en valores desde la educación física y la animación deportiva*. Madrid: CCS.

Gutiérrez Sanmartín, M. (2003): *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Barcelona, Paidós.

Hellison, D. (2003). *Teaching responsibility through physical activity* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

Huamán Ponce, L.C. y Periche Diaz, G.E. (2009). La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de educación primaria. Universidad de San Pedro, Nuevo Chimbote – Perú.

Huizinga, J. (1998). Homo Ludens. Madrid. Alianza.

López, R. (1999). Iniciación a las habilidades específicas: el balonmano. Revista Electrónica Ascesis, 2.

Oña, A., Martínez, M., Moreno, F. y Ruiz, L. M. (1999). Control y Aprendizaje Motor. Madrid: Síntesis.

Sampedro, J. (1999). Fundamentos de la Táctica deportiva. Análisis de la estrategia de los deportes. Madrid. Gymnos.

Sánchez Bañuelos, F. (2002). Perspectivas y orientaciones para el deporte en la escuela. En educación y futuro. *Revista de investigación aplicada y experiencias educativas* (6), 11-27.

Sanz, D., Fuentes, J. P., Del Villar, F. y Julián, J. A. (2004). El tenis en la escuela. Barcelona: Paidotribo.

Tenbrink, T. (1997). Evaluación. Guía Práctica para Profesores. Ediciones Narcea. Madrid.

Theodoulides, A. (2003). I would never personally tell anyone to break the rules, but you can bend them: Teaching moral values through team games. *European Journal of Physical Education*, 8,141-159.

Fecha de recepción: 23/1/2015

Fecha de aceptación: 4/4/2015