



Los juegos de pistas como recurso metodológico para la educación moral y cívica

■ Roberto Guillén Correas & Carlos Plana Galindo & Jaime Casterad Seral

Resumen

La educación escolar tiene como metas, entre otras, formar personas, que van a convivir en una sociedad llena de todo tipo de dificultades y de gratificaciones. Tras esta consideración queremos hacer una reflexión y acercarnos a los temas transversales, propuestos desde la Reforma, para plantear una formación moral y cívica más acorde con las necesidades actuales del niño. Para ello, y partiendo desde la educación física, proponemos los «juegos de pistas» como soporte para plantear esta educación integral por la que abogamos. Mediante estos juegos, queremos que el niño pueda llegar a conocer, bajo una mayor responsabilidad, sus entornos más próximos, su utilización y cuidado así las posibilidades que la vida cotidiana nos brinda para actuar de la forma más cívica posible.

Contextualizamos una propuesta práctica enfocada hacia los juegos de pistas, vinculándolos con las orientaciones reflejadas en el Diseño Curricular Base, referenciadas para las áreas de Conocimiento del Medio, Educación Física y Lengua Castellana y Literatura como soportes para plantear un tipo de práctica físico-deportiva que llegue a implicar al niño en estos valores que pretendemos potenciar.

Palabras clave

Tema transversal, Juegos de pistas, Educación Moral y Cívica.

Abstract

The aims of school education are, training people who is going to live in a society full of every kind of difficulties and gratifications. After this consideration, we want to make a reflection and get closer to the transversal themes, proposed from the reform, in order to plan a moral and civic education with more accordance to the actual neccesities of the child. For that, and from the physical education we propose the «clue games» as support in order to plan this integral education that we defend. With these games we want the child to know, under a bigger responsibility, his nearest environments, its use, care, as well as the possibilities offered by the diary life in order to act in the mast civic way.

We remarck a practic proposal which leads with the clue games, relating them with the orientations shown in the curricular base design, referenced for the environment knowledge, physical education, spanish language and literature areas as support in order to plan a kind of physical-sportive practice which reaches to involve the child into these values that we pretend to develop.

Keywords

Transversal theme, Clue games, Moral and Civic Education.

1. Introducción

La educación escolar tiene como metas, entre otras, formar personas, que van a convivir en una sociedad llena de todo tipo de dificultades y de gratificaciones. Tras esta consideración queremos hacer una reflexión y acercarnos a los temas transversales, propuestos desde la Reforma, para plantear una formación moral y cívica más acorde con las necesidades actuales del niño. Para ello, y partiendo desde la educación física, proponemos los «juegos de pistas» como soporte para plantear esta educación integral por

la que abogamos. Mediante estos juegos, queremos que el niño pueda llegar a conocer, bajo una mayor responsabilidad, sus entornos más próximos, su utilización y cuidado así las posibilidades que la vida cotidiana nos brinda para actuar de la forma más cívica posible.

Desde el marco de la Reforma se establecen unas enseñanzas que deben estar presentes a través de las diferentes áreas en distintas etapas. Son los temas transversales y entre ellos tenemos la Educación moral y cívica.



La insistencia en que estos aspectos educativos han de estar presentes en la práctica docente confiere una nueva dimensión al currículo, que en ningún modo puede verse compartimentado en áreas aisladas, o desarrollado en unidades didácticas escasamente relacionadas entre sí, sino vertebrado en ejes que bien pueden estar relacionados con estos temas transversales, como en este caso, en el que la educación moral toma una función de interrelación curricular.

En su caso la Educación moral y cívica se constituye como un tema transversal omnipresente tanto en las áreas curriculares cuanto en los demás temas transversales. Entre sus contenidos curriculares relevantes tenemos conocimientos conceptuales y procedimentales, pero destacan especialmente actitudes y valores relacionados con una faceta ética que propicia la autonomía moral de las personas.

La presencia en el currículo de los temas transversales confiere a éstos un valor importante para el desarrollo personal e integral del alumno y para el proyecto de sociedad más libre y pacífica, respetuosa hacia las personas y hacia la naturaleza.

2. Fundamentación Teórica

Conviene preocuparse de la educación moral en la medida que permite acercarse al horizonte deseable de la educación integral. Se habla incesantemente de educación integral, pero cada vez es más corriente que la educación se restrinja a un cúmulo de adquisiciones intelectuales; si la educación integral supone cuidar exahustivamente todas las capacidades humanas, será necesario dar una nueva relevancia a la educación moral, la educación en valores.

Para PÉREZ GÓMEZ, A. (1990, 94): El déficit del niño contemporáneo no se encuentra ni en la cantidad de información ni en el grado de desarrollo de sus habilidades; sus carencias fundamentales se sitúan en el sentido y funcionalidad de sus adquisiciones y en el valor de las actitudes formadas. El déficit que genera nuestra cultura reside en la capacidad de pensar y organizar racionalmente los fragmentos de información, de buscar sentido a los instrumentos para analizar la realidad.

Es decir, nuestros alumnos tienen dificultades para descubrir el por qué y el para qué de sus aprendizajes.

Los problemas más importantes que hoy tiene planteados la Humanidad en su conjunto, emigración-marginación, medio ambiente-desarrollo económico, superpoblación-subdesarrollo, desempleo, drogadicción, no requieren una solución exclusivamente técnico-científica, sino que son situaciones que precisan una reorientación ética de los principios que las regulan.

Los motivos que impulsan a plantearse la educación moral, pueden sintetizarse en la necesidad de apreciar, mantener y profundizar la democracia, así como incorporarla a los propios hábitos personales de interrelación; la democracia es un procedimiento de fuerte contenido moral ya que permite plantear de forma justa los conflictos de valor que genera la vida colectiva.

La educación moral debe convertirse en un ámbito de reflexión individual y colectiva que permita elaborar racional y autónomamente principios generales de valor, principios que

permitan enfrentarse críticamente a realidades como la violencia, la tortura o la guerra.

La educación moral debe ayudar a analizar críticamente la realidad cotidiana y las normas sociomorales vigentes, de modo que ayude a idear formas más justas y adecuadas de convivencia. Asimismo pretende aproximar a los educandos hacia conductas y hábitos más coherentes con los principios y normas que hayan construido.

La educación moral quiere formar hábitos de convivencia que refuercen valores como la justicia, la solidaridad, la cooperación o el respeto por la naturaleza.

Sería un modelo de educación moral distanciado de aquellos que se basan tanto en valores absolutos como en valores relativos, podría partir de los principios de autonomía y razón dialógica, y utilizarlos como herramientas que hagan posible valores como la crítica, la apertura a los demás y el respeto a los derechos humanos.

3. Consideraciones Previas. Contexto de la propuesta

Partiendo de esta fundamentación, y atendiendo a todos estos argumentos, vemos en los juegos de pistas una gran posibilidad de incluir transversalmente cuestiones íntimamente ligadas a aspectos morales y cívicos. Esta interrelación existente, pero oculta, entre los juegos de pistas y la educación moral y cívica es la que abordamos a continuación.

Entre los juegos al aire libre y el deporte de orientación, hay una actividad tremendamente atractiva, que recogemos con el nombre de «Juegos de Pistas». Orientarse en el medio natural supone, en la mayoría de los casos, detectar indicios o referencias (naturales o artificiales) que nos indiquen nuestra posición y el camino a seguir. Estamos tratando una actividad de gran aplicación y, sin duda, divertida.

El significado que el diccionario otorga a la palabra «pista» nos ayuda a comprender de qué tipo de juegos estamos hablando. Dice así: «indicios que conducen a averiguar un hecho». No se trata del deporte de orientación, que tiene una concreción mayor como deporte institucionalizado, aunque entre los juegos de pistas y esta práctica deportiva haya una evidente transferencia. Los juegos de pistas proponen situaciones o problemas, que para resolverse es necesario identificar, y seguir una serie de indicios que podemos clasificar de la siguiente manera:

- **Voluntarios o involuntarios:** Los primeros son pistas o señales que intencionadamente colocamos para favorecer el juego. Los segundos son referencias que se producen de manera no intencionada en el desarrollo de la actividad, y que favorecen la búsqueda del objetivo (huellas en el suelo, ramas dobladas, ruidos, etc.).

- **Mensajes:** Son indicios voluntarios que se presentan con un sistema codificado, como puede ser la escritura convencional, o que necesitan ser descifrados: «abecedario numérico», código Morse, entre otros.

- **Sonoros:** La pista se produce con un instrumento que produce señales acústicas fáciles de identificar (silbatos, panderos, la

propia voz de una persona, etc). Estos juegos pueden hacerse en espacios cerrados, acotados, o sin peligros, pudiéndose realizar también privados del sentido de la vista («recorridos de ciegos»).

• **Visuales:** Con la misma referencia que la categoría anterior, pero ahora el estímulo está dirigido al sentido de la vista; linternas, espejos, banderas, son algunos de los instrumentos básicos para estos juegos.

Desde un punto de vista educativo descubrimos en los juegos de pistas valores muy interesantes:

• Nos permiten plantear actividades en donde además de con el deporte y la actividad física, jugamos con elementos de otras áreas del saber (informática, cálculo, conocimiento del medio, etc).

• La situación de búsqueda que se convierte en un reto, favorecerá en su desenlace el afianzamiento de la autoconfianza.

• Los juegos de pistas favorecen la familiarización con los entornos naturales próximos donde se realicen las actividades.

• Son válidos para todas las edades incluso nos permite su aplicación en grupos no homogéneos en relación a la edad. Habrá que saber únicamente adaptarlo a cada nivel.

• Es una actividad que permite el trabajo en equipo, la confrontación y adaptación de distintos pareceres.

• Es fácilmente regulable la intensidad del esfuerzo requerido.

Las tremendas posibilidades de aplicación que tiene este contenido, nos llevan a realizar la propuesta sin un contexto de referencia concreto. Las actividades que proponemos pueden realizarse en casi cualquier circunstancia de espacio con la conveniente adaptación.

Sugerimos tres juegos o formas de juegos de pistas que buscan una progresión en cuanto a exigencia de autonomía del participante. En primer lugar dentro de un espacio familiar y restringido, como puede ser el patio de recreo, el gimnasio, etc.. En segundo lugar el juego se puede desplazar a un espacio abierto pero conocido (un parque público próximo, o cualquier otra zona de estas características). Y por último se acabará explorando un espacio natural amplio y desconocido.

Enmarcamos las formas de trabajo en el ciclo medio y superior de la Educación Primaria, hay que considerarlas como referencias de mínimos. Es decir, la propuesta puede realizarse a cualquier edad, pero en algunos casos, la complejidad del juego desaconseja presentarla en edades inferiores a las referidas.

4. Objetivos Didácticos

• Favorecer la democracia, el trabajo en equipo y la capacidad de cooperación dentro de éste.

• Interpretar mensajes como ejercicio de desarrollo de la imaginación.

• Preparar los juegos y diseñar las pistas fomentando la creatividad y la capacidad de autogestión.

• Favorecer la organización mental del espacio y la comprensión de su representación en el papel.

• Conocer en profundidad el entorno donde nos desarrollamos y las normas que condicionan nuestra actividad.

5. Desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje

La exposición que a continuación presentamos aporta una serie de actividades de enseñanza-aprendizaje que nos permiten interrelacionar las tres áreas seccionadas bajo la perspectiva educativa de una educación moral y cívica.

A) «BUSCAR LA CLAVE»:

El juego consiste en identificar la palabra secreta, a partir de las pistas obtenidas en cada una de las seis pruebas que tienen que realizar los componentes de cada equipo.

Se divide el grupo en un número de equipos inferior o igual al de pruebas. El monitor ha preparado unas pruebas y unas pistas para llegar a los puntos en los que se esconde una palabra. Esta sirve de orientación para descifrar la palabra clave. Es importante que el monitor haya preparado con anterioridad los siguientes elementos:

• Un croquis mudo del espacio de juego. Para utilizarlo, se podrá completar según interese, indicando el punto de salida, de llegada u otras circunstancias.

• Los materiales necesarios para cumplir la prueba (sacos, chancos, hojas de periódico, etc.)

• Hojas y sobres con la información bien clara del recorrido y las pruebas.

• La mesa de control, a la que acudirán todos los grupos cada vez que concluyan una prueba.

- Reglas del juego:

1) Gana el equipo que realizando todas las pruebas correctamente y acierta a la primera la palabra clave que ha pensado el profesor, (pero no sería incorrecto haber pensado en términos sinónimos que también cumplen las características presentadas. Si un grupo no lo acierta, tiene otras posibilidades hasta llegar a la respuesta verdadera).

2) Al terminar un recorrido se entregará el sobre en la mesa de control. El profesor entregará un sobre diferente, siempre que en el nuevo recorrido no esté trabajando otro grupo. De ser así, se esperará a que quede libre.

3) Si al llegar a la mesa de control, está ocupada con otro grupo, se esperará a unos metros de la mesa sentados en el suelo, no hablando de las pistas, para evitar que otro grupo lo escuche.

B) «BUSCAR EL TESORO»:

Este tipo de juego se tiene que desarrollar en un espacio abierto, es decir, no nos vale el centro escolar, ya que requiere dimensiones bastante más grandes. El participante, idealmente entre 8 y 12 años, tiene que estar mínimamente familiarizado con el escenario de trabajo. Consiste el juego en ir recogiendo partes de un mapa



en el que se marcará la ubicación de un tesoro que constituye el objetivo final del juego.

El grupo se divide en equipos de no más de cuatro o cinco componentes, para que así todos puedan participar en la búsqueda de las pistas. Se controla el juego desde un lugar céntrico en donde se sitúa la mesa de control. Desde ésta el profesor-monitor va entregando a cada grupo sobres que contienen fotografías de diferentes sitios del parque. El grupo con la fotografía en la mano sale en busca de la clave, que obligatoriamente se encontrará en un espacio de radio no superior a 10 mts., del punto que aparece en la fotografía. Una vez localizado, al volver al control, el profesor le entregará si la clave es correcta, un trozo del mapa y una nueva fotografía que le mandará a otro punto.

Pueden utilizarse las mismas reglas que hemos visto en el juego anterior.

Las «claves» que tienen que estar pactadas con anterioridad y ser conocidas por los participantes.

C) «GRAN JUEGO EN LA NATURALEZA»:

Se trata de un juego colectivo, en donde todo el grupo intentará, en el menor tiempo posible, aportar un total de diez objetos que previamente el profesor-monitor ha escondido.

El objetivo fundamental del juego es que el chico se muestre autónomo reconociendo un espacio natural desconocido.

Para este juego se necesitarán conocimientos elementales del uso de la brújula, así como saber medir el terreno a partir de pasos, (previamente se habrá conocido su longitud mediante «talonamiento»).

El siguiente croquis muestra una posible disposición del espacio de juego. Desde su interpretación abordamos la explicación de sus reglas.

El juego comienza reuniendo a todo el grupo junto a la mesa de control en la **zona de salida**, que está marcada con unas líneas en el suelo que orientan el ángulo en el que se encuentra comprendido el terreno de juego. El monitor presentará una señal acústica (silbato, bocina, etc.) con la que se dará el aviso de que el juego ha concluido, cuando le presentan todos los objetos reunidos. Los jugadores se organizan por grupos y definen la estrategia de búsqueda que seguirán.

Los objetos repartidos por las zonas estarán escondidos, aunque tienen que ser visibles a una distancia de aproximadamente dos metros. En cada zona pueden colocarse hasta un máximo de cinco objetos, siendo recomendable que haya al menos tres zonas. Entendemos por zona un espacio circular no marcado con un radio de aproximadamente 20 metros en cuyo interior se esconden los objetos.

Al objeto se puede llegar directamente, es decir localizando uno de ellos, con lo cual se sabe que próximo a él puede haber hasta cuatro objetos más, y también se puede localizar un círculo de zona mediante las **balizas de aproximación**. Estas son indicadores en los cuales se encuentra el rumbo y la distancia en metros en donde se localizará una de las zonas. Por ejemplo: 30° Norte-25 m. Obteniendo con la brújula el rumbo solicitado y caminando los pasos necesarios para cubrir la distancia, se tiene

la seguridad de llegar al centro de una de las zonas. Ya sólo falta encontrar la totalidad de objetos de esa zona. Como no se sabe con seguridad el número de objetos que hay en cada zona, va a ser necesario, que el grupo dividido, para encontrar las diferentes zonas, se ponga en contacto y comunique sus hallazgos hasta dar con los diez objetos.

Es también importante la función de las **balizas del límite del espacio de juego**. El jugador conoce como están confeccionadas y al reconocerlas en su recorrido sabe que más allá no hay ninguna zona, pues marca el límite del terreno utilizado para el juego.

El juego exige mucha atención e intuición, desarrolla la resistencia orgánica y la capacidad de organizarse en grupo, además de poner en práctica nociones básicas de la Carrera de Orientación. Abundando en su potencial educativo proponemos a continuación tres variantes que nos permitirán que el grupo trabaje preparando la actividad sin necesidad de salir del centro escolar:

a) Preparar con moldes de escayola diez huellas de diferentes animales. En lugar de objetos el monitor dejará marcadas las huellas correspondientes. Puede ser una exigencia interesante que el grupo tenga que identificar las huellas encontradas en cada zona.

b) De igual manera en pequeñas cajitas (de carretes de fotos) se pueden esconder diez hojas de árboles o arbustos que de la misma forma se puede exigir que sean identificados.

c) Por último, y admitiendo como muy interesante que el alumno participe en la organización de sus actividades, una fórmula muy atractiva resulta dividir el grupo en dos equipos y encargar a cada uno de ellos que prepare el recorrido a sus compañeros.

6. Material

Para el desarrollo de las actividades no se requiere ningún equipamiento especial, siendo además relativamente barato, pues incluso las balizas se las pueden construir los participantes (cartulinas, folios, bolígrafos y rotuladores, croquis o algunos planos de la zona, etc.)

En algún caso la actividad nos invita a confeccionar materiales más allá de lo que es la pura práctica deportiva. No tenemos ninguna duda que desde la perspectiva del deporte relación y el deporte educativo estas fórmulas nos resultan interesantes. Así pues la lista se podría aumentar con materiales como: maderas, escayola, pinturas, etc. en cualquier caso de fácil obtención y coste asequible.

7. Problemática de Organización

Aunque son actividades que no entrañan una dificultad especial, la mejor garantía para que resulten un éxito es su minuciosa organización. El profesor recorrerá el escenario de cualquier juego de pistas con anterioridad, mirará que no haya zonas conflictivas y elegirá algunos puntos que sean más atractivos o interesantes para el tipo de juego que se trate. La instalación de las pistas se realizará con anterioridad para que el participante no intuya su situación al ver los desplazamientos del profesor. Una vez concluido el juego se recogerán todos los materiales utilizados, por dos razones fundamentales:

a) No dejaremos nunca en la naturaleza ninguna «noticia» de nuestra presencia. Dejar todo como lo encontramos.

b) El material utilizado puede servirnos para posteriores juegos, conviene recogerlo y guardarlo convenientemente.

En aquellas actividades que lo requieran, buscaremos la ayuda de otros controladores (padres, profesores del centro, alumnos mayores, etc.) que colaborarán facilitando la organización y el control en el juego.

Es también una pauta importante, ceder la organización del juego al mismo alumno tal y como hemos visto en la última variante de la tercera propuesta.

Por último nos permitiremos apuntar algunas pautas básicas a la hora de poner las pistas. Seguir las nos dará sin ninguna duda alguna fluidez en el desarrollo del juego:

- Las pistas serán visibles pero no llamativas.
- Preferimos pistas imaginativas-creativas.
- Pistas diferentes que estimulen la atención.
- No muy maleables, que sean duraderas.
- De fácil reposición.
- Si la pista es voluntaria ésta tiene que ser identificable.

Referencias bibliográficas

BERCIARTUA, J.D. (1962). *Pistas*. Barcelona: Don Bosco.

CASTELLOTE, R.M. (1986). *Juegos de los indios americanos. Para jugar en la naturaleza*. Madrid: Miragrano.

MARTINEZ, M. y PUIG, J.M. *La educación*

moral. Perspectivas de futuro y técnicas de trabajo. Colec.: Materiales para la innovación educativa. Barcelona: Graó.

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, (1986). *Les activités d'orientation*. París: Revue E.P.S.

PEREZ GOMEZ, A. (1990). La formación del profesor y la Reforma Educativa. *Cuadernos de Pedagogía, 181*, Barcelona.

WATKINS, D. y DALAL, M. (1976). *Explorando y hallando rutas*. Madrid: S.M.

Dirección de los autores:

ROBERTO GUILLÉN CORREAS, CARLOS PLANA GALINDO, JAIME CASTERAD SERAL

Universidad de Zaragoza

E.U. de Profesorado de E.G.B.

Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal

C/ Valentín Carderera, 4

22071- Huesca

Tel/Fax: 974-22 03 47 / 22 03 48

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

GUILLÉN CORREAS, Roberto & PLANA GALINDO, Carlos & CASTERAD SERAL, Jaime (1997). Los juegos de pistas como recurso metodológico para la educación moral y cívica. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 1(0)*. [Disponible en <http://www.uva.es/aufop/publica/actas/viii/edfísica.htm>].