



## Aproximación virtual al entorno cultural europeo a partir de contenidos propios del área de Educación Física

En los procesos educativos del área de Educación Física el juego asume a la vez funciones de contenido curricular y de elemento metodológico. En el CRA Quercus (Aldeacentenera, Cáceres), durante el primer trimestre del curso escolar 2004-2005, el juego supuso, además, ser centro de interés para desarrollar un pequeño proyecto docente. En el mismo se trató de conjugar el uso del ordenador y la búsqueda de información por Internet, en un acercamiento virtual al entorno cultural europeo, tomando como focos de enlace las prácticas lúdico-motrices infantiles que se despliegan en sus diferentes países.



Nos encontramos formando parte de un gran conjunto social en el que Europa se constituye en un elemento distinguido de un entorno cada vez más global, en continua expansión e incesante en cambios, políticos, ideológicos, económicos... y educativos también. En este escenario, las tecnologías de la información y la comunicación, a la vez de ser un hecho del progreso, suponen en sí mismas un eslabón importante y audaz de aprendizaje educativo en un panorama en constante

evolución, lleno de innovaciones y reformas que no nos dejan impasibles.

Frente a las barreras espaciales físicas o arquitectónicas, algunas aún presentes en los centros educativos, gracias a las TIC's, entre otros factores, la escuela ya no es un espacio cerrado. Las nuevas tecnologías proporcionan nuevos horizontes ventajosos y prometedores, facultando una educación abierta, sin fronteras. Se han convertido en medios que, por un lado, nos permiten acer-



carnos a la información y al conocimiento, y que al mismo tiempo influyen nuestra forma de ver y analizar la realidad que nos rodea.

En la educación, el ordenador e Internet han pasado de ser cuestiones infrecuentes y desconocidas a constituirse en recursos útiles, y a veces ineludibles, de conocimiento, aprendizaje, descubrimiento, comunicación, etcétera, a disposición del alumnado y el profesorado. En este sentido, todas las áreas de conocimiento del currículo escolar son susceptibles de incorporar a su praxis pedagógica estas herramientas tecnológicas y ampliar el abanico de posibilidades metodológicas propias de cada área.

Con esta idea, y sin mayor pretensión que la de ser un modesto ejemplo práctico de las considerables posibilidades que hoy ofrecen las TIC's para diferentes situaciones de enseñanza/aprendizaje escolar, surgió este proceso didáctico, como una respuesta desde el área de Educación Física a las inquietudes de nuestros alumnos de cuarto y quinto de Primaria (agrupados en un mismo ciclo) cuando se abordaban contenidos propios del Proyecto Europeo Comenius (*Europe a Journey*), que implica a siete centros educativos de diferentes países de la Unión Europea y en el que se encuentra inmerso nuestro colegio. Entre nuestros objetivos del primer año, se encuentra el conocimiento del entorno próximo de cada colegio asociado en su respectivo país, a partir de un centro de interés, que en nuestro caso es el Parque Natural de Monfragüe. De esta forma, los alumnos no sólo amplían y descubren el contexto natural y cultural que les rodea, sino que también se acercan al de sus iguales en diferentes zonas de Europa.

Hacia sólo unas semanas que acabábamos de regresar, mi compañero José Luis (maestro de Lenguas Extranjeras) y yo mismo (maestro de Educación Física), de una reunión de proyecto en Eslovenia con nuestros centros asociados. En las horas de Educación Física con los alumnos, muchas veces surgían comentarios sobre lo que hacían los niños allí, pues aún tenían recientes las presentaciones realizadas sobre el país y el centro escolar, donde nos reuníamos con el resto de centros asociados y observábamos su práctica

pedagógica:

“Si esto lo hiciéramos en el césped de su colegio no tendríamos que poner las colchonetas, ¿verdad? Esto que hacemos es parecido a lo que hacían ellos en la fotografía, ¿no? ¿Allí los niños y las niñas no juegan juntos? ¿Saben jugar al cementerio? ¿Y a la caza del zorro?...”.

Su interés de conocimiento por las actividades físicas de aprendizaje de sus homólogos europeos resultaba muy atrayente y motivador para desarrollar una propuesta pedagógica que permitiera desarrollar estos contenidos como propios del área e integrarlos en nuestro proyecto curricular, a la vez que ofrecer la posibilidad de conectarlos con otras áreas de conocimiento, utilizando en tal proceso las TIC's.

De este modo, nuestra propuesta no tuvo como objetivos primordiales la educación en las nuevas tecnologías, sino adoptar éstas como un instrumento complementario para desarrollar contenidos educativos, mostrándose como una experiencia de conocimiento y acercamiento virtual a nuestro entorno occidental. Y todo ello con el propósito de reforzar nuestra inevitable dimensión europea, poder evidenciar la universalidad de la Educación Física y uno de sus instrumentos metodológicos más valiosos, el juego. También se persigue descubrir y corroborar la importancia de la pervivencia de los juegos, ya sean populares, autóctonos o tradicionales, la cultura que encierran en si mismos, la correspondencia lúdica de un juego respecto a su homólogo en otro país, observar sus elementos comunes, y poder desplegar con todo ello una Educación Física con un potencial educativo más allá de los límites reduccionistas que poco a poco van desapareciendo de nuestro ámbito educativo.

Partimos, por tanto, del pensamiento de que abordar una Educación Física congruente con nuestra realidad educativa y desde la globalidad, propia de los primeros niveles educativos, no conlleva tan sólo promover variedad en experiencias y contenidos que ayuden al enriquecimiento motriz del alumnado, ni únicamente comporta que los alumnos establezcan relaciones de comprensión y análisis de lo que hacen y aprenden, ni el porqué ni el cómo, ni la forma y el escenario en el



que desarrollan sus aprendizajes, sino que alude a todo lo anterior, involucrando al ámbito cognitivo y comunicativo, a las relaciones que se establecen en cada una de las situaciones de aprendizaje, a lo afectivo, a lo social, sin la existencia de paradojas y progresando de forma coherente, integradora y procesual como parte de un proyecto educativo de desarrollo personal desde las primeras edades.

## Objetivos

El plan giró básicamente en torno a los siguientes objetivos:

- Apreciar las posibilidades que ofrece Internet como medio útil de comunicación, investigación y autoaprendizaje.
- Utilizar el ordenador y el espacio virtual de forma autónoma y responsable.
- Desarrollar el espíritu crítico a la hora de afrontar la selección y análisis de la información obtenida.
- Descubrir y conocer la diversidad de un entorno social, cultural y natural más amplio que el de nuestra propia Comunidad y país.
- Comprender mejor nuestro espacio europeo y adquirir sentimientos de pertenencia a Europa.
- Realizar análisis comparativos de los juegos recopilados y los ya conocidos.
- Adoptar estrategias cooperativas que permitan buscar soluciones a las diferentes situaciones-problemas que se planteen.
- Continuar con el desarrollo de sus CFB y ampliar las habilidades motrices básicas en situaciones prácticas de diferentes juegos.
- Valorar los momentos lúdicos colectivos como un medio para el desarrollo individual y grupal.
- Implicarse de forma activa en las actividades y juegos respetando las reglas y normas establecidas.

## Desarrollo de las actividades

El proceso comenzó recabando información por Internet referente a la disposición de Europa, países que la forman, fronteras y elementos representativos. El maestro actuaba como guía y orientador a fin de ir acotando los campos de búsqueda

da e ir seleccionando aquellos enlaces y recursos que más se acercaban a nuestros fines. En ocasiones, se proporcionaba a los alumnos las direcciones o caminos directos a determinadas páginas web, para agilizar el proceso y evitar consultas monótonas, aburridas o poco efectivas; de ahí la necesidad previa de navegar por la World Wide Web y prever una lista de páginas útiles en el historial de nuestro navegador. Algunas direcciones interesantes fueron:

- <http://www.cnice.mecd.es>
- [http://go.hrw.com/atlas/span\\_htm/europe.htm](http://go.hrw.com/atlas/span_htm/europe.htm)
- <http://worldatlas.com/webimage/countrys/eu.htm>
- <http://es.wikipedia.org>
- <http://www.geocities.com/childrenfolklore/xgames.html>
- <http://juegos.jocsinfantils.com>
- <http://www.tafisa.net/es/juegos/europa/index.htm>

A partir de ahí, elaboramos un mapa de Europa, a modo de mural de aproximadamente 1 x 1,5 metros, y lo ubicamos junto al aula a fin de que pudiera ser observado por cualquiera. El mural nos sirvió para reflejar la procedencia de los distintos juegos recogidos, así como aspectos culturales y significativos del país correspondiente. Algunos los imprimimos y otros los dibujamos, como en el caso de una torre muy alta llamada Eiffel que hay en Francia, cuyo punto más alto se mueve entre seis y siete centímetros por la acción del viento y del calor. Descubrimos que en Alemania, hace mucho tiempo, existieron dos hermanos llamados Grimm que escribieron muchos cuentos para nosotros –como el del *El lobo y las siete cabritillas* que redactamos en Lengua–, y también que en ese país hay una región montañosa y boscosa llamada La Selva Negra. Los alumnos la compararon con nuestro parque de Monfragüe.

De los juegos recopilados, realizamos una selección por grupos de trabajo, atendiendo a criterios de mayor o menor actividad motora, la necesidad de material, muchas o pocas reglas, y semejanzas con los que ya conocíamos. Luego los pusimos en práctica en diferentes momentos de nuestras sesiones de Educación Física, realizando en ocasiones modificaciones de sus reglas, número de jugadores, material, etcétera y adap-



tándolos a nuestras capacidades, instalaciones o número de alumnos. Con todo ello se elaboró un cuadernillo personal válido no sólo en el colegio, sino también fuera del centro escolar, en el tiempo de ocio.

Adquirimos y analizamos juegos de persecución como el *“Alla frutta”*, procedente de Italia; el *“Tri”*, de Albania, o *“Atrapa la piedra”*, de Grecia, país en el que se concibieron hace mucho tiempo los primeros Juegos Olímpicos, que ahora vemos en televisión cada cuatro años y en los que también participan atletas españoles. Otro juego, como el *“Crippling”*, también de Grecia, y que se cita en España con el nombre de *“Rayuela”* o *“Tejo”*, tiene su equivalente en Alemania con la denominación *“Templehuphen”* o *“Kambegithkuri”*; *“Marelle”* en Francia; *“Hinkelbaun”* en los Países Bajos, o *“Sotronul”* en Rumania. Las canicas se llaman *“Marbles”* en Inglaterra, y su capital Londres posee un reloj muy *“chulo”*, junto a un palacio y un río llamado Támesis, con una campana que marca las horas y pesa 14 toneladas; por eso se llama *Big Ben*.

En algunos juegos, a medida que los íbamos estudiando, descubríamos muchas semejanzas con otros ya conocidos. Este es el caso de *“Bandiera”* o *“Un, Due, Tre, per le vie di Roma”*, de Italia, cuyo similares en español serían *“El pañuelo”* y *“Un, dos, tres pollito ingles sin mover las manos ni los pies”*, respectivamente. Igual ocurre con el *“Ballon Prisonnier”* de Francia.

Sin embargo, no todo lo encontrado fue puesto en práctica en esta ocasión. Algunos juegos entrañaban riesgos para ser practicados tal cual: por ser propios de edades adultas en los que se utiliza utensilios de labranza o corte, o por necesitar una amplia adaptación en formas y elementos que los alejaban mucho de su esencia. Éste es el

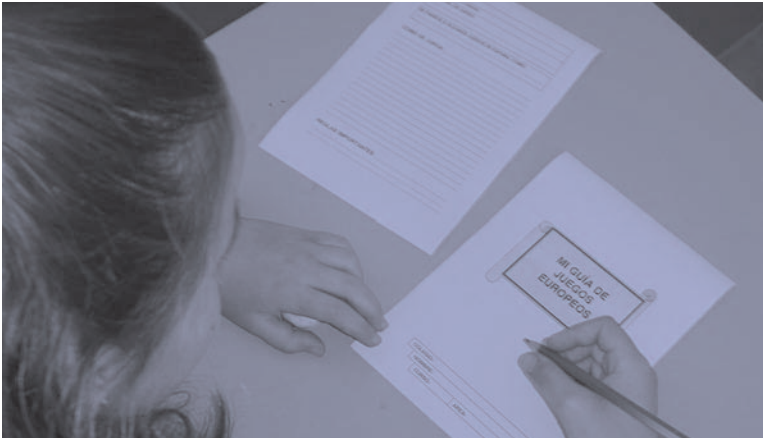
caso del *“Cuartao”*, de mucha tradición, en el que se utilizan piedras, cántaros y vasos de barro, y del *“Montar de madeira”*, en el que se debe subir un palo de unos seis metros de altura como objetivo del juego, ambos de Portugal.

## Metodología y evaluación

Para poder ser llevada a efecto, la propuesta trató de conjugar dos premisas a modo de pilares básicos, con el fin de que estuviesen presentes no sólo durante las fases de preparación y desarrollo práctico, sino también en los momentos de evaluación. Por un lado, **el aspecto lúdico de los aprendizajes**, no sólo como objetivo, sino como un elemento metodológico clave para plantear situaciones de aprendizaje que propiciaran, a la vez que variedad en las experiencias, la exploración personal y poner en práctica diferentes ideas, vivir sentimientos y emociones, y establecer relaciones comunicativas con el grupo. Y, por otro lado, **los procesos de cooperación**, con los que se consiguió la elaboración de un autoconcepto positivo, y libertad para buscar soluciones creativas. Todo ello favoreció, además, las oportunidades para mostrar actitudes prosociales y desarrollar habilidades sociales: la comunicación con los compañeros de juego, las muestras de afecto dadas y recibidas, las actitudes empáticas, el deseo de compartir las propias ideas y respetar las de los demás, o participar bajo una ética colaborativa, lo que facilitó una educación en valores, responsabilidad, tolerancia y diálogo, que esperamos tenga su reflejo en la vida diaria de nuestros alumnos.

Durante las diferentes sesiones de trabajo recurrimos a lo que nosotros venimos a denominar *“crónica de lo ocurrido”*, una serie de anota-





ciones útiles que se realizaban en el transcurso de las actividades a modo de recordatorio, que posteriormente nos permitía reflexionar sobre lo surgido, con el fin de modificar o reconducir el plan en las sucesivas sesiones. De esta forma, realizábamos valoraciones sobre el interés y disposición de los alumnos por mejorar su suficiencia cognitiva y motriz, participar e implicarse en las actividades, o compartir y cooperar con sus compañeros, así como sobre sus progresos en las capacidades solicitadas. Del mismo modo, mirábamos hacia nosotros mismos para estimar en qué medida habíamos favorecido la participación y colaboración entre los alumnos, y sobre la idoneidad de las propuestas: si eran motivantes en sí mismas y si se adecuaban a los objetivos previstos en nuestro plan.

## Conclusiones y valoración final

La actividad lúdico-motriz ha existido siempre adaptada a cada momento histórico y contexto geográfico, y altamente vinculada al desarrollo evolutivo de las manifestaciones culturales del ser humano, siendo los juegos, en toda su diversidad, producto o expresión del contexto cultural en el cual se generan y desarrollan.

La amplitud de obras dedicadas a desarrollar y salvaguardar el conocimiento cultural sobre los juegos de calle, populares, tradicionales o autóctonos desde un punto de vista educativo es cuantiosa, aunque hasta hace relativamente poco tiempo el acceso a ellas se restringía a la compra del texto o a su consulta a través de las bibliotecas. Sin embargo, hoy en día existe la posibilidad de aproximarse a gran parte de estos contenidos a través de la vía que nos brindan los avances tecnológicos e Internet, pudiendo adentrarnos en la cultura que los rodea, armonizar lo usual y lo innovador, e idear proyectos educativos integrales de gran alcance.

En nuestro caso, durante el tiempo en el que se desarrolló esta experiencia, nos sumergimos en un espacio de aprendizaje global que permitió ampliar nuestro abanico educativo, adentrarnos en los espacios virtuales de Internet, conocer nuevas formas de llegar al conocimiento y desarrollar

nuevas estrategias metodológicas. Al mismo tiempo que se enriquecía nuestro proyecto curricular, con nuevos objetivos y contenidos en un aprendizaje constructivo, compartido (alumno/maestro) y motivador, de desarrollo y disfrute personal. Los aprendizajes sobre los juegos y su entorno europeo (nuestro centro de interés), los productos elaborados y las prácticas desarrolladas nos permitieron abordar la esfera de lo cognitivo, motriz y relacional con nuestros alumnos, en un proyecto que mereció la pena. Por ello se hace muy interesante el acercamiento a las TIC's como un nuevo complemento educativo. Asimismo, pensamos que la aproximación desde cualquier área de conocimiento puede realizarse a partir de las propias capacidades del docente en este campo, sin la necesidad de verlas como algo ajeno, distante o complicado, pues, al fin y al cabo, como todo requiere un aprendizaje.

**PEDRO CARLOS PUERTAS TERÁN**  
CRA Quercus (Módulo de Jaraicejo)  
Aldeacentenera

## Bibliografía

- Blázquez Entonado, F. 2003. *Las nuevas tecnologías en los centros educativos*. Junta de Extremadura. Mérida.
- Martín Nicolás, J.C. 2003. *Fundamentos de los juegos y deportes tradicionales en el ámbito de la Educación Física*. Universidad de León. León.
- Medina Rivilla, A. 1988. *Didáctica e interacción social en el aula*. Cincel. Madrid.
- Omeñaca, R. 1999. *Juegos Cooperativos y EF*. Paidotribo. Barcelona.
- Vaca, M. (1996). *La EF en la práctica en Educación Primaria*. Asociación Cultural: Cuerpo, Educación y Motricidad. Palencia.
- Velázquez, C. (1999): *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. La Peonza. Valladolid.