



TÍTULO
MEMORY ACROBÁTICO

AUDIOVISUAL

Juego de memory donde tienen que emparejar diferentes posiciones acrobáticas. Fichas (a modo de material de apoyo)

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autocontrol, creatividad, habilidades de interacción, empatía y autoestima.

ÁREAS CURRICULARES

Educación física

EDAD RECOMENDADA

De 10 a 12 años

SINOPSIS

La actividad comienza jugando a memory por parejas o pequeños grupos, donde tendrán que emparejar diferentes figuras acrobáticas. Cada vez que se emparejen las fichas, el grupo que lo ha hecho se queda la figura que han logrado emparejar. En una siguiente fase, los alumnos utilizarán estas posiciones que han conseguido jugando a memory para combinarlas y así proponer diferentes figuras que más adelante podrán intentar y así valorar la viabilidad de su propuesta. En una última fase se reflexionará grupalmente sobre el proceso experimentado.



REFERENTE TEÓRICO: La creatividad es una capacidad fundamental en la vida, pues nos permite generar múltiples soluciones ante un problema o dar respuesta a una necesidad. A medida que crecemos vamos generando modelos conductuales necesarios para garantizarnos la supervivencia y una buena adaptación al medio, pero el mismo tiempo estos modelos, basados en el pensamiento lógico, van haciendo que el individuo vea limitada su capacidad creativa. Es por eso que, en edades tempranas es recomendable realizar actividades que estimulen la capacidad creativa, poniendo en práctica las diferentes habilidades que la componen: fluidez, flexibilidad, viabilidad y análisis.

RAZÓN DE SER: La acrobacia colectiva es, en sí misma, una actividad que tiene un componente creativo. El problema planteado viene siempre a través de la misma pregunta: ¿cómo logramos montar la figura? La capacidad del grupo para hallar los caminos que le permitan resolver con éxito el problema estará condicionada por su experiencia previa, pero también, y en gran medida, por su capacidad

creativa como grupo y, por ende, por las habilidades sociales y emocionales de los individuos que lo componen. Todo esto se ve potenciado si aplicamos un método cooperativo (Vernetta et al., 2008; Barba Martín, 2010). En esta ocasión emplearemos el juego de unir parejas (memory) como introducción y excusa para repartir las tarjetas con posiciones. Estas tarjetas facilitarán la tarea cuando los alumnos tengan que generar ideas, pues servirán como organizadores visuales que ellos podrán manipular. Permitiendo así que se focalicen en generar ideas y en aceptar o reinterpretar las que aporten otros compañeros (fluidez y flexibilidad mental).

DESARROLLO

Indicaciones previas:

Se recomienda aplicar esta actividad en dos sesiones: La primera sesión para las fases 1, 2 y 3; y la segunda para las fases 4, 5, 6 y 7.

Antes de comenzar es recomendable que el grupo haya realizado un pequeño calentamiento corporal, después del calentamiento se dispondrá el grupo en parejas (o pequeños grupos si la clase es muy numerosa).

Materiales necesarios:

30 tarjetas de juego que se clasifican en:

Posiciones individuales: Con 6 posiciones distintas, de cada una de estas posiciones habrá: (se adjunta una ficha para el profesor donde se especifican estas posiciones)

- 4 tarjetas de posición de banco.
- 4 tarjetas de posición de escuadra.
- 4 tarjetas de posición de fondo.
- 4 tarjetas de posición de palo (bloqueo).
- 4 tarjetas de posición de cangrejo
- 2 tarjetas de posición de invertida (pino)

Posiciones de acrobacia colectiva: hay 6 posiciones distintas clasificadas en dos de dos componentes/personas, otras dos posiciones de tres componentes y otras dos posiciones de 4 componentes.

6 tarjetas diferentes una por cada figura de acrobacia colectiva.

Fichas explicativas: En el "tablero de juego" también se podrán encontrar dos tarjetas más donde se explican algunos puntos básicos a tener en cuenta a la hora de realizar las figuras.

Siluetas de las posiciones individuales recortadas previamente para poder entregar a los alumnos cuando descubran las tarjetas y que después puedan ser manipuladas entre ellas con facilidad para crear nuevas figuras, (estos recortables les puede tener el profesor previamente preparado o recortarlos en alguna clase previa los alumnos)

Papel y bolígrafo para la fase 3.

1ª Fase

La actividad comienza con las tarjetas del memory hacia abajo ordenadas por filas y columnas (6 x 5) y con el grupo dispuesto en círculo alrededor de estas. Se juega por parejas o pequeños grupos y por turnos, el desarrollo de cada turno será el siguiente:

- Una persona de la pareja elige una tarjeta y le da la vuelta,
- La otra persona elige una segunda tarjeta y le da la vuelta.

Hecho esto hay tres posibles casos que se resuelven de la siguiente manera:

- 1 Que las tarjetas volteadas sean iguales:
 - a Las tarjetas quedarán el resto del juego boca arriba.
 - b El profesor dará, a cada persona de la pareja, una silueta de la figura igual a la que aparece en la tarjeta descubierta.
 - c Se termina el turno.

2 Que las tarjetas volteadas sean diferentes:

- a Se vuelven a poner boca abajo,
- b Se termina el turno.

3 Que hayan descubierto una tarjeta con una figura colectiva o una de las dos tarjetas con indicaciones sobre las posturas:

- a La tarjeta con la figura colectiva se queda descubierta (boca arriba) .
- b Si voltearon también una tarjeta con figura individual, esta sí se vuelve a poner boca abajo.
- c La pareja que jugó ese turno tiene un turno extra

Además de esto es recomendable introducir estas otras normas:

- Hay un tiempo límite en el juego de entre cinco y siete minutos.
- En cada turno sólo puede hablar la pareja que está jugando.
- La pareja que está jugando podrá pedir consejo a otra pareja, siempre después de levantar la primera carta y antes de la segunda.
- Al finalizar el juego, cada pareja, o grupo, deberá tener al menos una carta de posición. Por el contrario, si alguna de las parejas termina el juego sin ninguna carta, tenemos dos opciones: las parejas que tengan más cartas deberán compartir las suyas o tenemos que reiniciar el juego.

El juego termina cuando termina el tiempo estipulado o cuando no quedan cartas boca abajo. En el "tablero" deberían de quedar las tarjetas comodín que son las figuras colectivas y las de explicación de la posición correcta boca arriba y el resto de fichas estarán en posesión de los alumnos que las hayan ganado, además de las siluetas de estas posiciones que el profesor ya habrá entregado. En este momento estaremos listos para pasar a la siguiente fase.

2ª Fase

En esta fase juntaremos las parejas de tres en tres, formando grupos de seis alumnos. Cada grupo ten-

drá que seleccionar dos de las figuras colectivas que aparecieron en el juego y realizarlas; son figuras muy sencillas que permitirán que haya cambio de posiciones y también que sean los mismos alumnos quienes se organicen en la tarea y se hagan las aportaciones o correcciones necesarias. De este modo el profesor sólo intervendrá en los grupos si es requerido por ellos o si surgiese alguna situación de conflicto o de riesgo.

Para facilitar la puesta en práctica de esta fase y de las siguientes se ha establecido un código de colores.

Las camisetas de las ilustraciones de las figuras individuales están coloreadas cada una de un color, y estos coinciden con las camisetas de las ilustraciones que tienen esas posiciones en las figuras de acrobacia colectiva, así será más fácil identificar las posiciones en cada figura

3ª Fase

En esta parte de la actividad es recomendable que dispongan de papel y lápiz.

Una vez que han probado algunas de las figuras colectivas que aparecieron durante el juego, los grupos de seis se juntarán en círculo y compartirán las posiciones (siluetas) que hayan ganado, poniéndolas en el centro al alcance de todo el grupo. El profesor hará una introducción de la siguiente manera:

“Bien, cada grupo tenéis unas cuantas posiciones con las que trabajar y con las que inventar figuras nuevas. Para conseguir esto, lo primero que hay que hacer es un trabajo individual. Quiero que cada uno de vosotros, manipule las posiciones que tenéis e intenté colocarlas de alguna manera que piense que puede ser una figura de acrobacia. Cuando consigáis algo que os guste vamos a dibujarlo en la hoja que tenéis delante cada uno (vale con monigotes, es sólo un croquis de la propuesta). Es importante que indiquéis, en cada dibujo, dónde está el suelo. También os voy a decir que cuantas más propuestas

hagáis, mejor. No os enredéis mucho en pensar si la figura es realizable o no, ya tendremos tiempo para eso; además, de una idea no realizable puede surgir otra idea muy buena y que sí se puede realizar. Así que a inventar y proponer.”

Para esta tarea les dejaremos entre 5 y 10 minutos, a criterio del profesor según vea que los grupos trabajan productivamente o se dispersan. Pasado este tiempo se les dirá lo siguiente: *“De acuerdo, ya tenemos ideas, ahora vamos a enseñárselas a nuestros compañeros de grupo. Vamos a fijarnos en qué cosas nos gustan de las ideas de los compañeros y las vamos a apuntar. Hecho esto, vamos a intentar aprovechar todas estas cosas que nos gustan para mezclarlas y ver cuántas propuestas podemos hacer en cada grupo. Ahora sí, os voy a poner una limitación, las figuras han de ser de cuatro personas. Pueden ser figuras totalmente nuevas, modificaciones de alguna de las propuestas individuales, la suma de varias partes...*

Hay muchas formas de hacerlo, encontrad la vuestra.”

Para esta tarea les dejaremos 10 minutos. Una vez que cada grupo haya resuelto y tenga alguna propuesta pasaremos a la siguiente fase.

4ª Fase

En esta fase van a verificar las propuestas. Se trata de que cada grupo realice las figuras que ha creado sobre el papel. El profesor puede hacer una revisión previa para asegurarse de que no hay ninguna propuesta peligrosa. Aparte de eso intentará dejar trabajar a los grupos de la forma más autónoma posible, como se indicó en la fase 2.

Se aportan las siguientes pautas:

“Se puede modificar o adaptar algunas de las posiciones individuales que tenéis para conseguir que las figuras sean más cómodas y/o más seguras, como por ejemplo en una de las figuras de 4 perso-

nas una de las figuras aparece apoyada en los codos en lugar de en las manos”

“Las figuras serán como máximo de 4 personas para que las dos personas que quedan libres en el grupo se encarguen de cuidar y ayudar a los compañeros, este papel es muy importante, y tenemos que concentrarnos cuando nos toque”

5ª Fase

Para esta fase cada grupo seleccionará tres de las figuras realizadas y montará una secuencia con ellas. Deberán prestar atención a:

- Qué pasa entre figura y figura.
- Cómo montan las figuras.
- Cómo las desmontan.

6ª Fase

En esta fase cada grupo mostrará su trabajo al resto de compañeros. El profesor, previamente indicará cómo han de comportarse cuando se realiza una muestra:

“Cuando se realizan muestras debemos tener en cuenta que se trata del fruto del trabajo de los compañeros, así que lo primero es demostrarles respeto prestándoles atención y tratando de mantener silencio para que puedan concentrarse; además de eso, si vemos que hay alguna dificultad podemos reforzarles reconociendo su esfuerzo. Así como aplaudir cuando algo nos guste o nos parezca complicado”

Fase 7ª

El grupo se dispondrá nuevamente en círculo, se les sugerirá que los miembros de cada grupo en la muestra se sienten juntos en el círculo.

El profesor abrirá un debate sobre el trabajo realizado, sobre cómo lo han vivenciado, si ha sido divertido... Con el fin de provocar una reflexión grupal sobre las emociones y su gestión, intentando que los alumnos aporten desde su experiencia. Así como

de poder valorar hasta qué punto han comprendido el contenido de la sesión

Es importante estar alerta y dar refuerzo positivo a quien lo necesite, del mismo modo que hay que provocar un ambiente relajado para evitar que algún alumno pueda sentir presión o tensión.

Para orientar y dinamizar el debate el profesor lanzará, si lo ve necesario, las siguientes cuestiones:

Lo primero de todo: ¿Qué os ha parecido? ¿Os habéis divertido con el trabajo de hoy?

Contenidos curriculares:

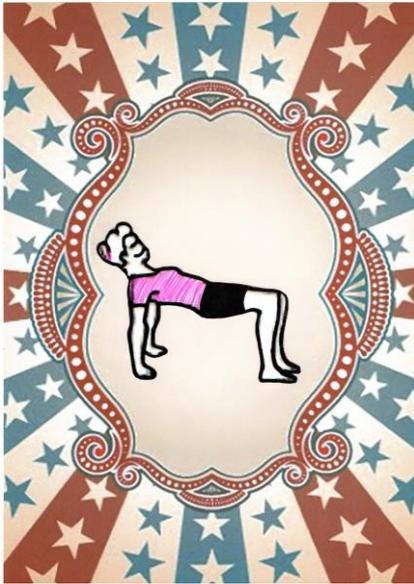
Educación física:

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.
- Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

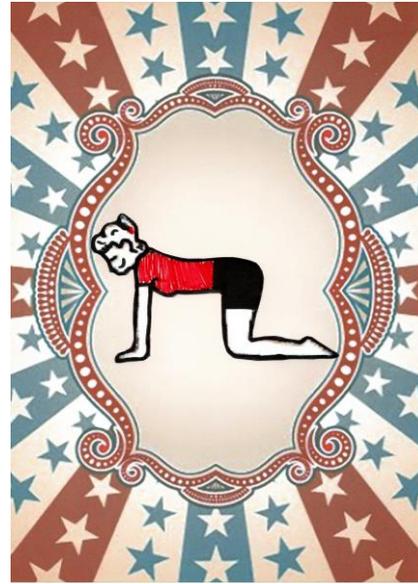
Bibliografía y referencias:

Vernetta Santan, M. ; Lóez Bedoya, J.; y Gutiérrez Sánchez, A., 2008. La creatividad en gimnasia acrobática. En: A. Martínez Vidal; y P. Díaz Pereira. *Creatividad y deporte: consideraciones teóricas e investigaciones breves*. (133-154). Sevilla: Wanceulen

Barba Martín, J.J., 2010. *Diferencias entre el aprendizaje cooperativo y la asignación de tareas en la escuela rural. Comparación de dos estudios de caso en una unidad didáctica de acrosport en segundo ciclo de primaria*. En: *Retos. Nuevas tendencias en Educación física, deporte y recreación*. (14-18)



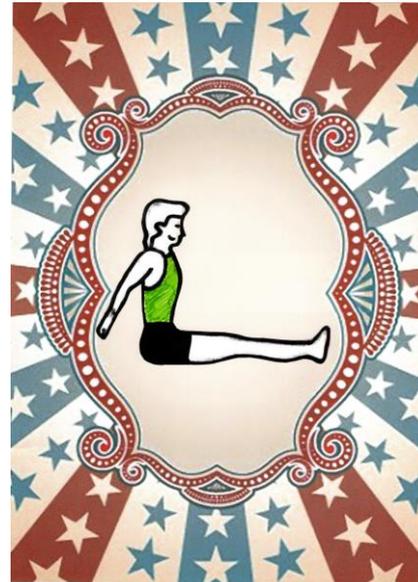
POSICION CANGREJO



POSICION BANCO



POSICION PALO (BLOQUEO)



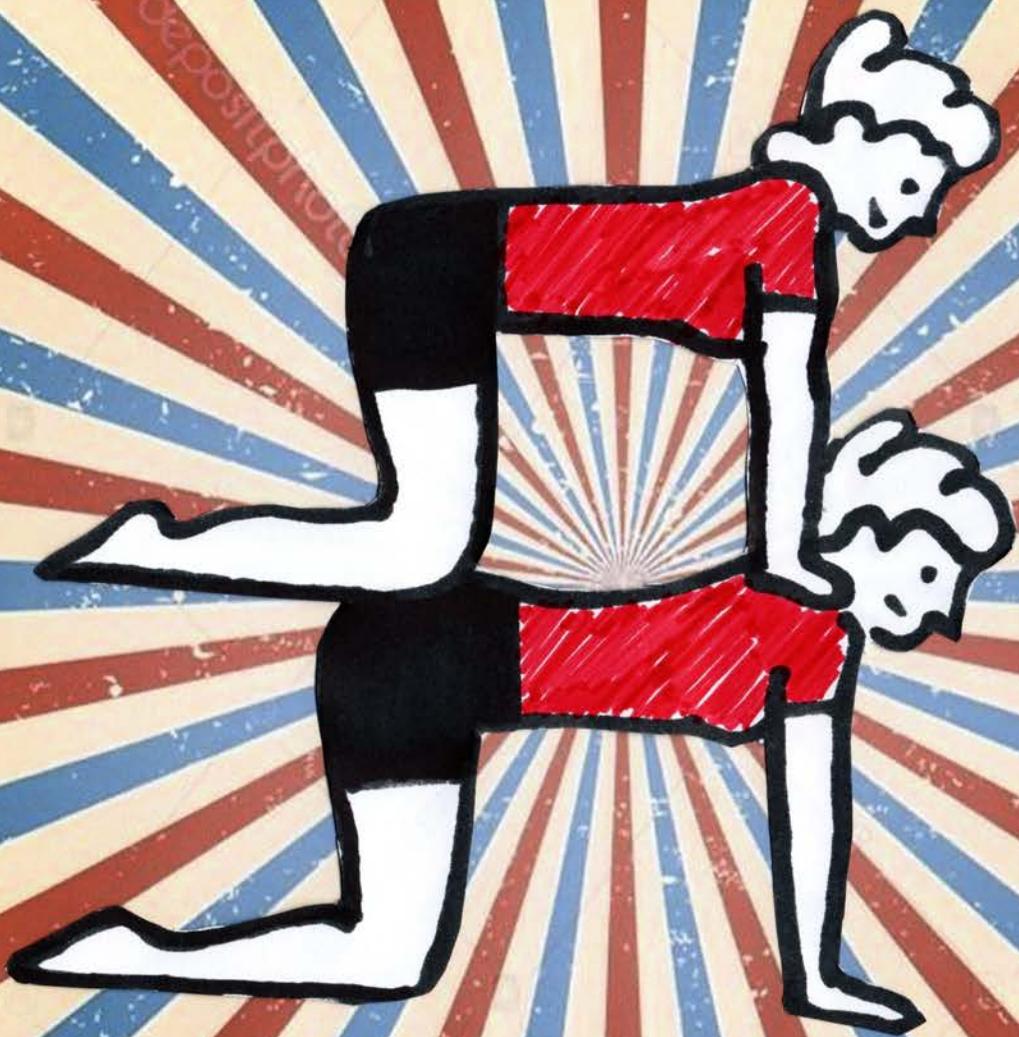
POSICION ESCUADRA

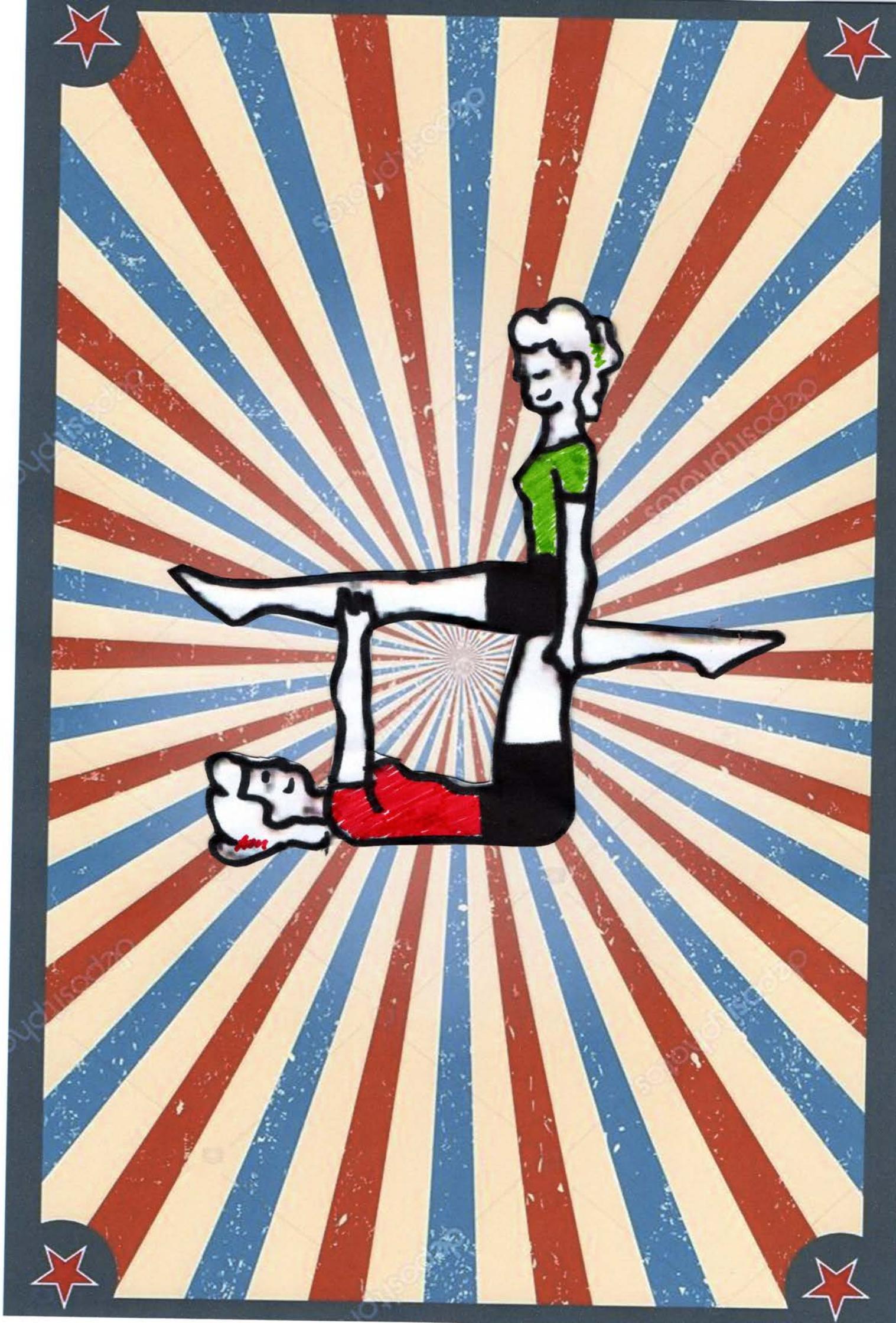


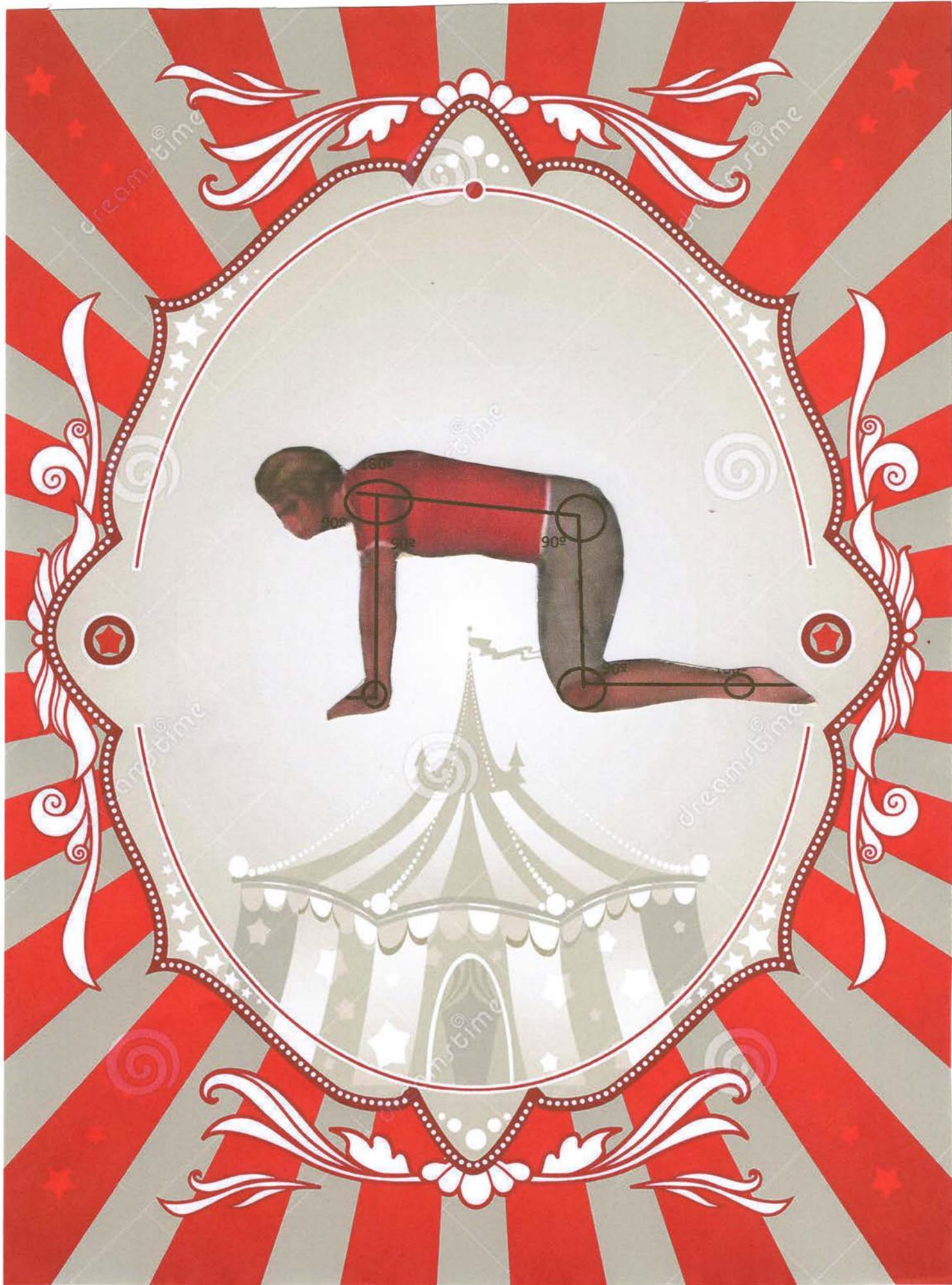
POSICION FONDO



POSICION INVERTIDA (PINO)





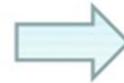


Ejemplos de Posturas

Incorrectas



Correctas



Pies mal situados



