

# Jugar a pensar con las formas en Educación Física: el círculo

Playing think the ways in Physical Education: the circle

Técnico especialista en Dietética y Nutrición (FP II) en Proden, La Coruña  
Maestra especialista en Educación Física en la Facultad de Ciencias de la Educación, La Coruña  
Maestra especialista en Educación Especial en la Universidad Luis Vives de Salamanca

Susana Santalla Fernández  
[ssantalla@edu.xunta.es](mailto:ssantalla@edu.xunta.es) (España)

## Resumen

A través del pensamiento complejo buscamos fomentar de otra forma el aprendizaje mediante el empleo de las capacidades y habilidades motrices con el fin de resolver tareas motrices que se les plantean como un reto a alcanzar por todos los componentes del grupo y que les llevará a aportar soluciones alternativas a problemas motores poco habituales para ellos de forma que favorezcan su creatividad y el aprendizaje cooperativo. Otra forma de jugar en Educación Física es posible "pensando", partiendo en éste caso de una figura para ellos/as muy cercana como es el círculo.

Palabras clave: Educación Física. Juego. Pensamiento.

## Abstract

Through complex thought otherwise seek to foster learning through the use of skills and motor skills to solve motor tasks they face a challenge to achieve by all components off the group and they will provide solutions alternatives unusual for them motor problems in ways that favor their creativity and cooperative learning. Another way to play in Physical Education is possible "thinking", starting in this case a figure for them / as very close as is the circle.

Keywords: Physical Education. Game. Thinking.

Recepción: 14/02/2015 - Aceptación: 28/03/2015

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 20, N° 203, Abril de 2015. <http://www.efdeportes.com/>

1 / 1

## 1. Justificación

El objetivo principal de ésta propuesta, será la de proponer juegos y actividades dirigidas hacia la potenciación del razonamiento y pensamiento lógico en la etapa de primaria a través del juego. Actualmente y a través de la experiencia como docente, noto una falta de ello, debido principalmente a que los alumnos/as no están acostumbrados a pensar y resolver sus conflictos utilizando el razonamiento lógico, por eso creo necesario potenciar este aspecto educativo y que mejor forma, que mediante el juego... donde todo se aprende de una forma más natural y vivenciada.

Dentro del mundo de la filosofía para niños, es una propuesta educativa que brinda a los niños instrumentos adecuados en el momento en que comienzan a interrogarse acerca del mundo y lo que les rodea. Apoyándonos en un conjunto de pautas metodológicas, cuidadosamente planificadas y experimentadas, que rescatan la curiosidad y el asombro de los niños y las niñas, se propone estimular y desarrollar el pensamiento complejo (high order thinking) del otro en el seno de una comunidad de indagación. En esta comunidad, en la que sus miembros trabajan para ser capaces de entender el punto de vista de los demás y se esfuerzan solidariamente por descubrir el sentido del mundo y de la sociedad en la que viven es la corriente de Matthew Lipman y más concretamente en España, con Angélica Sátiro esta propuesta se basa en una serie de actividades que favorezcan el desenvolvimiento del pensamiento en alumnos/as con edades comprendidas entre 6 y 8 años (1º y 2º de primaria).

Además, uno de los objetivos principales en primaria es el desenvolvimiento del lenguaje y la expresión oral, así como las habilidades cognitivas de investigación y comprensión. Con este proyecto nos ayudaremos de éstas habilidades para desenvolver en los alumnos/as su capacidad de razonamiento e análisis. Destacamos también el hecho de que éste proyecto favorece el desarrollo de todas las competencias básicas como explicaré más adelante.

Teniendo en cuenta la experiencia docente con los alumnos/as, en el desarrollo de las clases, ésta capacidad no se trabaja a menudo, por esa razón, crearé actividades novedosas para introducir a lo largo del curso una nueva forma

de aprender, PENSANDO.

## 2. Relación con el currículo

Objetivos	Contenidos	Competencias clave	Estándares de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar la capacidad de pensar y actuar considerando diferentes perspectivas, inclusive desde puntos de vista desconocidos para ellos/as.</li> <li>• Disfrutar "pensando"</li> <li>• Desarrollar lenguaje oral y la expresión.</li> <li>• Iniciarse en el uso de técnicas de autocontrol e autoevaluación.</li> <li>• Utilizar habilidades y destrezas básicas para resolver situaciones fuera del entorno habitual.</li> <li>• Adaptar las habilidades básicas a las distintas situaciones planteadas.</li> <li>• Recrear juegos en donde adopten sus habilidades al ritmo de la música.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las nociones topológicas básicas: delante-detrás, encima-debajo, dentro-fuera, izquierda-derecha.</li> <li>• Las distancias: cerca-lejos, agrupación-dispersión.</li> <li>• Realización de las actividades propuestas aumentando el grado de dificultad e introduciendo relaciones con respecto a un objeto no orientado.</li> <li>• Cooperación en la resolución de retos comunes (grupales)</li> <li>• Composición de movimiento al ritmo de una música establecida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aprender a aprender:</b> Resuelve problemas meditando primero las posibles soluciones y las posibles consecuencias de sus acciones.</li> <li>• <b>Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:</b> emplea las nociones espaciales básicas a través del movimiento y la interacción con el entorno próximo.</li> <li>• <b>Competencia matemática:</b> calcula distancias entre él mismo y un objeto o entre dos compañeros.</li> <li>• <b>Tratamiento de la información y competencia digital:</b> se enfrenta a situaciones que tiene que resolver individualmente interpretando las informaciones que le llegan y favoreciendo el proceso de toma de decisiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra autonomía y confianza ante las situaciones propuestas, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.</li> <li>• Explica a sus compañeros las características y dificultades de un juego y de su posible solución a sus compañeros.</li> <li>• Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</li> <li>• Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</li> <li>• Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos teniendo como referencia una figura.</li> </ul>

## 3. Estrategias metodológicas

Emplearemos la resolución de problemas y como recurso metodológico el juego.

- Que impliquen cognitivamente al alumno/a y fomenten su capacidad resolutoria.
- Favorezcan la socialización y participación en los diferentes agrupamientos en los juegos.
- Integren la transmisión de aprendizajes entrelazados.
- Discusión filosófica de diferentes soluciones a un problema planteado y cual de entre todas es la más adecuada para cada problema.

#### 4. Escala de observación y criterios de evaluación

Evaluación	Escala de observación	Conductas a observar	1	2	3	4	5
		Aporta soluciones a los problemas planteados					
		Responde a los problemas motores planteados con estrategias grupales					
		Piensa y transmite diferentes soluciones con su cuerpo, pensando en las posibles soluciones					
		Adapta el movimiento a las circunstancias del mismo y del grupo para resolverlo lo más eficaz posible.					
	Participa activamente en los juegos y actividades propuestas.						
Criterios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir soluciones eficaces y no efectivas.</li> <li>- Reconocer que solución entre las posibles es la mejor.</li> <li>- Situar su cuerpo y adaptar la respuesta motriz al reto planteado.</li> <li>- Adecuar los movimientos a un ritmo y música establecida para conseguir un reto común.</li> <li>- Distinguir y elegir la solución más adecuada a cada reto motor planteado.</li> </ul>						
Observaciones							

#### 5. Sesión

##### "A pasar el aro"

Colocados en círculo, agarrados todos de la mano y previamente introduciendo un aro antes de agarrarse, deberán transportar el aro, entre sus cuerpos sin soltar las manos, pensando de que formas es posible y como es más fácil hacerlo. Entre todos, hablando y poniéndose de acuerdo pueden sugerir ideas de cómo es mejor. El aro debe moverse entre todos los compañeros, sin soltar las manos hasta llegar al lugar inicial de comienzo.



##### "A pasar el círculo"

Colocados en círculo, en grupo, unos cinco o seis alumnos/as, deberán introducirse de uno en uno desde fuera del círculo hasta dentro sin que se suelte el círculo con las manos de los compañeros entrelazadas para poder atravesarlo, ayudándose de los compañeros para poder atravesarlo por encima de las manos que conforman el círculo. Deberán pensar de que formas lo pueden hacer hasta llegar a una conclusión entre todos, de forma que la acción sea cooperativa para todos y consigan el reto de

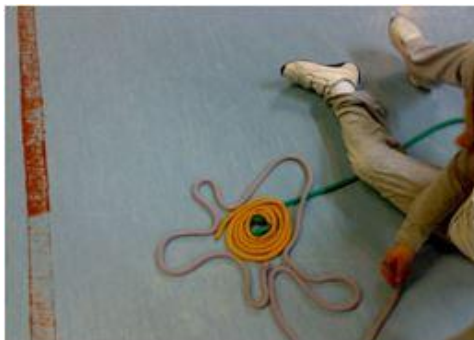
atravesarlo, incluido el último.



### “Formas con los objetos”

Con material diverso, (aros, cuerdas, tiza, etc..) deberán formar en conjunto símbolos, o representaciones en forma de círculo, como por ejemplo el emblema de los Juegos Olímpicos, un túnel, una flor con pétalos, un volante....todo objetos que contengan básicamente la forma de un círculo.

- ¿Qué se os ocurre que se puede hacer?
- ¿Con qué material lo puedo hacer más fácilmente? ¿Por qué?
- ¿Qué otras cosas se me ocurren que puedo hacer?



### “La Conquista del Círculo”

Se dibuja un círculo en el suelo con tiza o con un aro y estando en parejas, uno dentro y otro fuera del mismo, deberá intentar llegar a atravesarlo para meterse dentro y lograr esquivar o distraer al compañero hasta conseguirlo.

- ¿Cómo es más fácil entrar en el círculo?
- ¿Cuándo es más grande o más pequeño el círculo?

- ¿Cómo podemos evitar que entren en el círculo? ¿Qué estrategias podemos poner en práctica?



### “El Come galletas”

Cada uno de los jugadores deberá dibujar un círculo en el suelo con tiza y situarse dentro de él como si fuese su galleta. Cada uno cogerá un trozo de tiza a mayores en la mano.

El juego comienza cuando se dice el nombre de un alumno/a, éste deberá ir buscar un trozo de piedra que previamente el que comenzó el juego habrá lanzado antes, recogerla y volver rápidamente hacia su galleta, para que a sus compañeros/as no les dé tiempo a comérsela pintándosela a mordiscos con la tiza que tengan en forma de ondas.

Se trata de comer todas las galletas con forma de ondas (mordiscos) y que te coman lo menos posible la tuya. Una vez te nombran, eres el siguiente cuando regresas a tu galleta, de decir quién es el siguiente afortunado y de tirar la piedra lo más lejos posible.

La estrategia consiste en pensar a quien nombrar para ir poco a poco comiendo la de los demás y no la nuestra; decir la que está más alejada de la nuestra, la que tiene menos trozo comido, etc...



### “Ratón y Gato”

Agarrados de las manos y sin soltarse, uno está por fuera libre y hará de gato que persigue al ratón que comenzará a escapar desde dentro también suelto, entre las ventanillas que dejará sus compañeros que son los espacios entre las manos al estar agarrados en círculo. Se trata que el ratón escape entre las ventanillas, entrando y saliendo y que el gato, realice el mismo recorrido sin equivocarse, al mismo tiempo que intenta atraparlo.

La trayectoria de dirección y de velocidad, deberá ajustarla, para evitar que lo pille, y para ello debe pensar, cuál es la mejor estrategia para despistarle y que no lo alcance.



### “Composiciones copiando un Modelo”

Esta actividad está pensada para introducir juegos como su propio nombre indica, siguiendo un modelo, poder crear diferentes formas, estructuras, desde una forma inicial hasta una compleja y final. ¿Qué podemos formar? ¿Que composición hemos hecho? ¿Qué puede ser? ¿Como podríamos cambiarlo y hacerlo diferente?



### “Creaciones de movimiento con música”

- Al sonido de la música vamos haciendo círculos en el aire moviendo diferentes partes del cuerpo (con el brazo, con el dedo índice, con el pié). ¿Qué dibujos podemos hacer en el aire que tengan forma redonda o se parezcan a la forma redonda?

Si la música es rápida (movimiento en crescendo) los movimientos los hacemos amplios. Si la música es (movimiento en disminuyendo) los movimientos son reducidos.

Con esta actividad los alumnos/as tienen que pensar en el tipo de música que está a sonar, asociarlo con el tipo de movimiento que tienen que aplicar y decidir con qué parte del cuerpo es más operativo realizarlo.

- Al sonido de la música, vamos haciendo círculos en el aire con diferentes objetos (cintas, cordones, pelotas, pañuelos cuerdas...).

Para comenzar la actividad se les presenta diferentes objetos que vamos a usar en la sesión y ellos/as deberán ir deduciendo el movimiento a realizar con cada objeto para que el resultado sea una forma circular o que se le parezca.

A continuación se realizará movimientos al sonido de la música según sean melodías rápidas con movimientos rápidos y melodías lentas, movimientos lentos. También se incluye la variante de realizar las formas apoyándonos en las nociones topológicas básicas: arriba, abajo, delante y atrás.

Al igual que en la actividad anterior, también tienen que pensar en asociar música con el ritmo de movimiento e intensidad en velocidad así como el tipo de movimiento final que realizar.

Recursos musicales para ésta actividad:

#### Crescendo-rápido

- Título: "Sinfonía de los juguetes". Primer movimiento.

Autor: Leopold Mozart (1719-1787)

Justificación: una sinfonía dedicada a los niños/as en la que los instrumentos solistas son instrumentos de juguete.

- Título: Sinfonía nº 9 en Re menor, op. 125; cuarto movimiento "Oda a la alegría"

Autor: L. van Beethoven (1770-1827)

Justificación: la melodía más conocida del compositor alemán.

- Título: "Ballet de los pollitos en la casa" de la obra Cuadros de una exposición

Autor: Modest Músorgski (1839-1881)

Justificación: un alegre baile que describe los pollitos que acaban de salir del cascarón.

- Título: "La máquina de escribir"

Autor: Leroy Anderson (1908-1975)

Justificación: divertida pieza de este compositor americano en la que el instrumento solista es una máquina de escribir. Cuesta escucharla sin esbozar una sonrisa

- Título: "Júpiter, portador da alegría" del ballet Los planetas

Autor: Gustav Holst (1874-1934)

Justificación: el brillante comienzo se refleja rápidamente en el carácter alegre de la pieza Destaca la melodía típicamente inglesa que ocupa el centro del movimiento.

- Título: "Oh Happy Day"

Autor: Edwin Hawkins

Justificación: se hay una música verdaderamente feliz, es la de góspel, y como claro referente éste "Oh happy day".

- Título: "¡¡Alegría!!"

Autor: Antonia Font

Justificación: tema que le da nombre al disco donde aparece y que refleja muy bien el carácter de éste grupo de pop mallorquino, un pop claramente alegre con letras sencillas y divertidas.

### Diminuendo-lento

- Título: "Lamento d'Arianna"

Autor: C. Monteverdi (1567-1643)

Justificación: "Dejadme morir", de Arianna, al principio de éste tema tras ser abandonada por Teseo, su amante, en la isla de Naxos. Este es el único fragmento que se conserva de una de las primeras óperas de la historia, "Arianna".

- Título: "Lacrimosa" de Réquiem en re menor

Autor: W. Mozart (1756-1791)

Justificación: uno de los momentos más emotivos de la última obra compuesta por Mozart, la "Misa de difuntos".

- Título: "Adagietto" da 5ª Sinfonía

Autor: G. Mahler (1860-1911)

Justificación: pieza muy sentimental, que más tarde sirvió como acompañamiento sonoro de la película "La muerte en Venecia" de Visconti.

- Título: "Adagio para cuerdas"

Autor: S. Barber (1899-1981)

Justificación: en 2004, la obra maestra de Barber fue elegida como la obra clásica más triste por los oyentes del programa BBC's Today.

- Título: "Treno para las víctimas de Hiroshima"

Autor: K. Pendereski

Justificación: pieza dedicada a las víctimas de la bomba nuclear lanzada por los Estados Unidos en la ciudad japonesa de Hiroshima.



- Título: 3ª Sinfonía

Autor: H. Gorecki

Justificación: tres movimientos, son los tres lentos, para soprano y orquesta. Siempre se asoció esta sinfonía con una crítica al holocausto nazi.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Sinfonía\\_nº\\_3\\_\(Górecki\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Sinfonía_nº_3_(Górecki))

- Título: "Blue valentines"

Autor: Tom Waits

Justificación: una música en la que la tristeza está muy presente es el blues. Es un autor que aparece muy a menudo dentro de éste género musical.

## 9. Conclusión

El Programa de filosofía para niños, parte del supuesto básico de que los niños son curiosos por naturaleza y muestran una enorme disposición por aprender y comprender el mundo que les rodea; son filósofos naturales.

Al igual que el P.I.H. descansa sobre una fundamentación ecléctica en la que son importantes las influencias de:

Por una parte, la interrogación o método socrático (el arte de preguntar), el método clínico de Piaget (conflicto cognitivo) y el aprendizaje exploratorio y por descubrimiento de Bruner (como resultado de la relación directa entre la significatividad y la construcción del propio conocimiento)

Por lo tanto, lo que se busca como objetivo con éste programa de jugar a pensar es ayudar a los niños/as a que aprendan a pensar por sí mismos empleando la razón; desarrollar y fomentar la actitud crítica y creativa de los niños/as.

## Bibliografía

- Accorinti, S. (1999). Introducción a la filosofía para niños. Buenos Aires: Manantial.
- Benjamín, O. (2009). "Selección musical para las distintas emociones y sentimientos" de "De sentimiento en sentimiento... de emoción en emoción". Medrando Sans. Xunta de Galicia.
- Decreto 105/2014 de 4 de septiembre, por el que se establece el currículum de primaria en la comunidad autónoma de Galicia
- Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)
- Lipman, M. (2004). Natasha: Aprender a pensar con Vygotski (una teoría narrada en clave de ficción). Barcelona: Gedisa.
- Orden del 23 de julio de 2014, por la que se regula la implantación para el curso 2014/2015 de los cursos, primero, tercero y quinto de educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia, según el calendario de aplicación de la Ley orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/686/2014 del 23 de abril, por la que se establece el currículum de la educación primaria para el ámbito de gestión del ministerio de Educación Cultura y Deporte y se regula su implantación, así como su evaluación y determinados aspectos organizativos de la etapa.

- Sático, A. (2000). Jugar a pensar. Barcelona: Octaedro – Crearmundos.
- Sático, A. (2009). Pensar creativamente. Barcelona: Octaedro – Crearmundos.