



EXPERIENCIA PRÁCTICA

“ASALTO AL CASTILLO”, UN JUEGO DE ROL Y ESTRATEGIA

Carlos Galé-Ansodi

UPV/EHU, Vitoria-Gasteiz, España

RESUMEN

La estrategia es un concepto que puede ser protagonista en un juego o deporte, encontrado como un claro ejemplo el juego de “Asalto al castillo”. Se trata de un juego para la asignatura de educación física que permite el desarrollo integral del alumnado ya que posibilita el desarrollo de las facetas motriz, cognitiva, social y afectiva. Tiene la peculiaridad de ser un juego que se ha creado jugando, es decir, han sido los propios alumnos los que han diseñado, con la supervisión del docente, el juego. El juego posee una serie de roles y cada uno de ellos tiene unos poderes diferentes. El equipo que desarrolla una estrategia adecuada para utilizar dichos poderes de la mejor forma posible, tendrá más posibilidades para ganar la partida.

PALABRAS CLAVES: Estrategia; Cooperación-oposición; Educación física; Juego y roles.

ABSTRACT

The strategy is a concept that can be protagonist in a game, for instance “Asalto al castillo” or “Assault on the castle”. It is a game of physical education subject, that allows the pupils’ integral development due to after playing it students could develop their motor, cognitive, social and affective skills. This game has the peculiarity of being a game which has been created playing, that is to say, students have designed and created the game, with the supervision of the teacher. The game has some series of roles and each of them has different powers. The team which develop their power in the best way possible, will have a good chance to win the game.

KEYWORDS: Strategy; Cooperation-opposition; Physical education; Game and roles.

Correspondencia: Carlos Galé-Ansodi Email: gale_carlos@hotmail.com

Historia del manuscrito: Recibido el 10 de julio de 2017. Aceptado el 20 de julio de 2017.

En la actualidad son muchos los autores que abogan y defienden el desarrollo integral del alumno desde la educación física (Rodríguez-Hernández, 2008). La educación física permite desarrollar en el alumnado sus capacidades motrices, sociales, cognitivas y afectivas (OPOs), por tanto, es responsabilidad de los docentes proponer al alumnado aquellas tareas motrices que permitan desarrollar la totalidad de las capacidades de las personas, favoreciendo así su desarrollo integral. El aspecto cognitivo puede trabajarse de diferentes formas, pero una posibilidad radica en proponer juegos de estrategia.

La estrategia es uno de los fenómenos que no solo se circunscribe a la guerra, la política, la economía, al trabajo o al deporte (Gutiérrez-Delgado, 2004), sino que también puede ser protagonista en un juego, por lo que aparece en cualquier contexto social. Por tanto, dependiendo del contexto, se pueden encontrar diferentes definiciones sobre el concepto de estrategia, aunque todas definiciones poseen términos en común como: acción, proyecto, planificación, objetivo o éxito. Por tanto, entendiendo la estrategia dentro del contexto del juego, podría definirse como la acción o conjunto de acciones motrices previamente planificadas de forma individual o grupal para conseguir un objetivo.

En esta línea, García-Monge (2005) sostiene que el alumnado debe ser capaz de pasar de acciones impulsivas e individualistas a las planificadas y compartidas. Además de que sepan elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones y que conozcan y utilicen diferentes elementos tácticos con los que planificar y analizar o entender la acción.

Una posible propuesta para que el alumnado mejore dicha faceta y alcance el desarrollo integral consiste en llevar a cabo la presente propuesta educativa a las aulas: “Asalto al castillo”.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA

Esta propuesta ha sido llevada a cabo en el C.E.I.P. Parque Goya durante el curso 2016-2017 en la asignatura de Educación Física, en la unidad didáctica de juegos y deportes alternativos. Se ha desarrollado con el alumnado de sexto curso, los cuales han participado en su diseño tal y como explicaré posteriormente.

¿QUÉ ES “ASALTO AL CASTILLO”?

Se trata de un juego de cooperación-oposición, para el área de Educación Física, donde la participación de los jugadores es simultánea. Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, dicho juego quedaría encuadrado dentro del bloque de contenidos nº 3, Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.

¿Dónde se juega?

En cualquier espacio con dimensiones suficientes. Pueden utilizarse las líneas de cualquier instalación deportiva, en el caso de que no existan, el alumnado es el encargado de dibujar con tiza las distintas líneas que conforman el campo de juego, el cual tiene forma rectangular, 10 m de largo y 5 m de ancho.

Dicho campo se divide en dos campos por una línea central, llamada muralla. Desde dicha línea hacia cada uno de los campos se encuentra la zona de disparo (1,5 metros), desde la cual, todos los jugadores deben lanzar las pelotas al campo contrario. A partir de esta zona y hacia el final del campo, aparece la zona del campo de batalla que tiene una longitud de 3 metros. Finalmente, aparece la zona de retaguardia con 0.5 metros de longitud. Además, paralela al campo de batalla de cada campo se encuentra la enfermería, donde los jugadores eliminados permanecen hasta que un jugador de su equipo atrapa una pelota en el aire, lo que les permite volver de nuevo al juego (figura 1).

	Enfermería defensores				
Retaguardia	Campo de batalla defensores	Zona de disparo	Zona de disparo	Campo de batalla atacantes	Retaguardia
				Enfermería atacantes	

Figura 1. Esquema del campo de juego

¿Cómo se juega a “Asalto al castillo”?

Los dos equipos persiguen el mismo objetivo, eliminar a los dos jugadores más importantes del equipo contrario, el rey y la reina. Para ello, los jugadores se agrupan en dos equipos, atacantes (verde) y defensores (azul), de hasta 12 jugadores con roles diferenciados, utilizando 3 pelotas blandas para intentar eliminar a los jugadores del equipo rival. De forma general, cuando un jugador es golpeado por una pelota sin que previamente haya tocado el suelo y ésta vuelve a caer al suelo, dicho jugador está eliminado (dependiendo del rol que tenga puede cambiar la situación de juego). Para volver al juego, deberá esperar hasta que un jugador de su mismo equipo atrape una pelota al aire. Los jugadores que están temporalmente eliminados deberán mantener el orden de eliminación, ya que volverán progresivamente al juego respetando dicho orden. Cuando un jugador vuelve al campo por haber sido salvado, dispone nuevamente de sus poderes. Para lanzar al campo contrario es necesario lanzar desde la zona de disparo.

El juego comienza repartiendo una serie de cartas que se corresponden con roles diferenciados. Estos roles cobran importancia a la hora de recibir los lanza-

mientos del equipo contrario, es decir, cuando todos los jugadores lanzan, independientemente de su rol, el disparo tiene el mismo efecto. Cada alumno tiene un número y un rol determinado dentro de su equipo. Una vez sorteadas las cartas y establecidos los números, cada jugador debe pegar la carta entregada en el tablero de su equipo (atacante o defensor) teniendo en cuenta el número asignado. Este tablero (figura 2) será guardado por el profesor, quien efectuará las funciones de árbitro y asegurará el correcto desarrollo del juego.



Figura 2. Ejemplo del tablero de juego con 11 jugadores por equipo.

Los poderes de los diferentes roles son los siguientes:

- Rey y Reina: cuando mueren los dos en el mismo equipo, la partida se termina, ganando el equipo contrario.
- Caballo: para eliminarlo deben golpearle en las piernas, todos los impactos recibidos desde la cintura hacia la cabeza no le afectan.
- Pólvora: cuando es golpeado, el jugador del equipo rival que le ha lanzado también es eliminado, ambos explotan.
- Peste: cuando recibe un impacto no muere sino que elimina al jugador que ha lanzado. La peste sigue viva, la única forma que tiene de morir es que al lanzar golpee a la pólvora del equipo contrario.
- Hechicero: puede congelar durante 5 segundos a todos los jugadores del equipo contrario, es decir, estos no podrán moverse del sitio mientras están congelados y además perderán sus poderes, durante la congelación. Para utilizar el poder debe levantar la bandera amarilla.
- Monje: puede salvar a un jugador de su equipo

- Torre: protege a los compañeros que se colocan detrás. Solo puede ser eliminado cuando dos balones impactan a la vez en su cuerpo o cuando la torre lanza a la pólvora o a la peste. Debe permanecer siempre en la zona de campo de batalla.
- Catapulta: puede saltar al campo contrario y lanzar para que sus lanzamientos sean más efectivos. Cuando pasa al campo contrario puede ser eliminado por los rivales, si no es así vuelve a su campo y puede volver a saltar todas las veces que lo desee.
- Asedio: el jugador que lo solicita tiene dos bolas extra (rojas) para lanzar en un solo intento. Para utilizar dicho poder debe levantar la bandera roja.
- Vida: dispone de dos vidas, es decir, tendrán que golpearle en dos ocasiones distintas para ser eliminado.
- Príncipe: siempre va en caballo, para eliminarlo, es necesario darle desde la cintura hacia los pies. Cuando es eliminado se va a la zona de retaguardia del campo contrario y desde allí puede lanzar las bolas que atrape al aire para eliminar a miembros del equipo rival.

Hay una serie de aspectos que deben ser tenidos en cuenta. Cada equipo tendrá 3 banderas de tres colores diferentes.

- Bandera amarilla: será utilizada por el jugador que tiene el rol de hechicero de cada equipo para congelar al equipo contrario.

- Bandera roja: será utilizada por el jugador que tiene el rol de asedio de cada equipo para utilizar las dos bolas extra.

- Bandera blanca: cualquier miembro del equipo puede coger esta bandera para pedir una tregua (figura 3). Cuando esto ocurre el juego se paraliza durante un minuto para que los equipos pongan en común posibles estrategias para conseguir sus objetivos. Cada equipo puede pedir una tregua por partida.



Figura 3. Momento de tregua para el equipo defensor

Por otro lado, existe la posibilidad de introducir un cono bomba en cada campo, cuando un jugador lo derriba, dicho jugador elige a dos miembros del equipo contrario que son eliminados.

Durante la partida se pueden producir una serie de casos especiales:

-Cuando peste lanza y golpea a la peste del equipo contrario, ambos son eliminados.

-Cuando pólvora lanza y golpea a pólvora del equipo contrario, ambos son eliminados.

¿Qué aporta “Asalto al castillo” al alumnado?

La puesta en práctica de este contenido permite el desarrollo de diferentes habilidades motrices y perceptivo motrices como: el lanzamiento, la carrera, la coordinación dinámico-general, coordinación dinámico-específica, y la estructuración espacio-temporal. El desarrollo de habilidades cognitivas también está presente como: la anticipación y la estrategia. También se desarrollan valores educativos como la tolerancia, el respeto y la cooperación.

¿Cuál es su reglamento?

- El juego comienza con todos los miembros de ambos equipos en la zona de campo de batalla, excepto las torres que permanecen en la zona de disparo.
- El profesor grita –“Asalto”, el alumnado contesta –“¿a dónde?” y el profesor contesta –“Al castillo”. En ese momento el juego comienza y los atacantes disponen de las 3 pelotas para lanzar.
- Todos los lanzamientos deben efectuarse desde la zona de disparo de su propio campo, aquellos disparos que no se realicen desde dicha zona no tendrán ningún valor.
- Cuando una pelota contacta en una parte del cuerpo de un jugador del equipo contrario sin que haya tocado el suelo y ésta bota tras impactar en un rival, el jugador alcanzado estará muerto (teniendo en cuenta los poderes de su rol), debiendo sentarse en la enfermería de su campo. Para volver al juego, un compañero deberá coger una pelota en el aire.
- Los poderes asignados a los diferentes roles solo tendrán valor cuando reciben el impacto de una pelota, sin embargo, cuando los jugadores lanzan tienen el mismo efecto, independientemente del rol asignado.
- El juego termina cuando rey y reina del mismo equipo son eliminados.
- Ningún jugador puede salir del campo, si eso sucede, estará eliminado.
- Si una pelota impacta en dos jugadores a la vez y cae al suelo, ambos jugadores estarán eliminados.
- Si una pelota impacta en un jugador y es atrapada por un compañero sin que caiga al suelo, el jugador que fue alcanzado inicialmente no estará eliminado, pero tampoco se salvará ningún compañero que ya esté muerto.
- Cualquier conducta antideportiva como insultar, discutir, burlarse,... tendrá como consecuencia directa la pérdida de la partida para el equipo que está formado por el jugador o jugadores que hayan mostrado dicha conducta.

¿CÓMO PLANTEAR EL JUEGO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA? PROPUESTA METODOLÓGICA

Se trata de un juego de cancha dividida (figura 4) donde el alumnado debe cooperar para vencer a su oponente (cooperación-oposición). La idiosincrasia del juego obliga a los jugadores a llegar a acuerdos para diseñar una estrategia y conseguir vencer al equipo rival. Por ello, podría ser interesante plantear al alumnado la siguiente secuenciación de actividades:

- Comenzar con juegos reglados con implemento, preferiblemente con pelota, donde la participación del alumnado sea simultánea como por ejemplo: pelota sentada, pelota cazadora, sobre sobre,...

- Continuar con juegos de cooperación-oposición en cancha dividida donde la participación del alumnado sea alternativa: achicar balones, balón prisionero, cementerio, datchball,...

- Plantear juegos de estrategia donde la cooperación sea necesaria: roba piedras o zorros, víboras y gallinas...

- Introducir "Asalto al castillo" pero con 4 ó 5 rolas sencillas (rey, reina, caballo, torre y peste, el resto de jugadores no tienen ningún rol).

- Desarrollar "Asalto al castillo" con la totalidad de roles.



Figura 4. Campo de juego en el inicio de la partida

RELACIÓN CURRICULAR

Atendiendo a la normativa actual en materia de educación a nivel estatal, aparece la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa y el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Esta propuesta ha sido desarrollada en un centro educativo de la Comunidad Autónoma de Aragón, por lo que la relación curricular debe atender a la Orden de 16 de junio de 2014, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

El desarrollo de “Asalto al castillo” guarda relación con los siguientes objetivos generales del área de Educación Física:

Obj.EF6. Utilizar sus capacidades y recursos motrices, cognitivos y afectivos para conocer y valorar su cuerpo y la actividad física.

Obj.EF7. Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.

Obj.EF8. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para actuar de forma metódica, eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.

En lo que a los bloques de contenido respecta, el desarrollo de “Asalto al castillo” guarda relación con el bloque de contenidos número 3 “Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición” ya que el deporte en cuestión es practicado en una situación de cooperación-oposición.

OPINIONES Y EXPERIENCIAS DEL ALUMNADO

Es un juego que se ha creado jugando. Los alumnos a partir de sus vivencias dan su opinión sobre los poderes asignados a los distintos roles. De esta forma se consigue el máximo grado de diversión y motivación por parte del alumno, ya que los poderes de los distintos roles han sido establecidos por los alumnos tras probar diferentes opciones, eligiendo aquella que más aceptación tiene y que no dificulta el desarrollo del juego (figura 6). A continuación se presentan las opiniones y comentarios del alumnado sobre el juego:

Alumna de 6^ºA: *“es un juego chulísimo, me encanta jugar porque me divierto un montón”*.

Alumno de 6^ºB: *“yo disfruto cuando me toca el rol de peste porque así es casi imposible que me maten”*.

Alumno 6^ºA: *“se parece mucho a un juego de la Tablet que se llama Clash Royale, me encanta”*.

Alumna 6^ºD: *“lo que más me gusta es ser hechicero porque así puedo coger la bandera y dejar a todos del otro equipo parados”*.

Alumno 6^ºC: *“me gusta el juego aunque a veces me lio con los poderes de las tarjetas”*.

Alumno 6^ºD: *“me intento colocar detrás de la torre para que no me maten y desde allí puedo disparar al rey o reina”*.



Figura 5. Campo de juego en el inicio de la partida

CONCLUSIÓN

Se trata de un juego altamente motivante para el alumnado, ya que han sido ellos en gran medida, los que han propuesto los diferentes poderes para cada uno de los roles. Además, para conseguir el objetivo final los participantes están obligados a llegar a acuerdos para diseñar su estrategia lo que les permite el desarrollo de su parcela cognitiva y por tanto su desarrollo integral se va favorecido.

REFERENCIAS

- García-Monge, A. (2005) *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral, Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Gutiérrez-Delgado, M. (2004). “La bondad del juego, pero...”, *Escuela Abierta*, 7, 153-182
- Rodríguez-Hernández, M. (2008). La actualidad de la educación física en el desarrollo integral del ser humano. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, 9 (17), 121-133.