

EL JUEGO NO COMPETITIVO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL CURRICULO ESCOLAR DE EDUCACION FISICA

**M^a PAZ CACERES GARCIA
M^a INMACULADA FERNANDEZ ARRANZ
M^a DOLORES GARCIA DIEZ
CARLOS VELAZQUEZ CALLADO**

RESUMEN

La Educación para la Paz supone la transmisión de una serie de valores desde las diferentes áreas que conforman el currículo. Los juegos no competitivos se convierten en un excelente recurso didáctico para inculcar estos valores en nuestros alumnos/as desde el área de Educación Física.

ABSTRACT

Education from peace involves the transmission of some values in the different school subjects. Games without competitions becomes an excellent didactic resort to infuse these values into our pupils in Physical Education classes.

PALABRAS CLAVE

Juegos, Educación, Educación Física, Educación para la Paz, Cooperativos.

KEYWORDS

Games, Education, Physical Education, Education from peace, Cooperatives.

1. INTRODUCCION

Hace ya algún tiempo que el juego ha dejado de ser considerado como una actividad banal y poco seria. Hoy en día, el juego no sólo está aceptado, sino que se le considera uno de los principales elementos educativos. La valoración del juego por parte de los profesionales de la Educación es ya un hecho generalizado y son cada vez más los trabajos teóricos que destacan las distintas posibilidades que el juego ofrece como medio de aprendizaje, de transmisión de valores, de relación social, de integración, etc. (GUITART, 1990), (BUCCIONI Y DE VECCHI, 1991).

El M.E.C., a través del D.C.B. para Educación Primaria y dentro del área de Educación Física considera el juego como uno de los bloques de contenido, señalando además que: "es el mejor medio de globalizar e interrelacionar contenidos de la propia Educación Física y de ésta con otras áreas". (M.E.C., 1989, 234). El juego se convierte, por tanto, en un fin en sí mismo como bloque de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; pero también, en un medio para el tratamiento de los contenidos del resto de

los bloques del área de Educación Física y de nexo de unión entre la Educación Física y otras áreas curriculares.

Por otra parte, el juego adquiere gran importancia en el tratamiento de los temas transversales, principalmente por todos los valores que a través de él se transmiten. Si, como educadores, pretendemos inculcar en nuestros alumnos valores relacionados con la cooperación, la solidaridad, el respeto a los demás, la aceptación de las diferencias sexuales, raciales o de cualquier otro tipo, etc., el juego puede convertirse en un excelente recurso didáctico para lograrlo.

2. EL JUEGO EN EL D.C.B. DE EDUCACION FISICA

Centrándonos en el área de Educación Física el D.C.B. de Educación Primaria señala la posibilidad de cuatro tipos de juegos:

- Juegos de Destreza y de Adaptación, para el perfeccionamiento de determinadas habilidades en situaciones lúdicas.
- Juegos de cooperación y de cooperación/oposición, para el aprendizaje de las estrategias básicas en los juegos de equipo.
- Juegos de iniciación a las habilidades deportivas, o simplificaciones lúdicas del reglamento para facilitar la participación de los alumnos.
- Juegos tradicionales y autóctonos, para favorecer el conocimiento y valoración de su patrimonio cultural.

Observamos que, al menos explícitamente, no se consideran en esta clasificación los juegos competitivos como tales si bien implícitamente podrían enmarcarse dentro de los juegos de cooperación/oposición. Ahora bien, el D.C.B. advierte que "la participación por equipos en juegos y la vinculación de la Educación Física con patrones deportivos suele tender a convertir los juegos en situaciones de competición". (M.E.C., 1989, 245), con todo lo que esto conlleva, invitando al planteamiento de otro tipo de situaciones de mayor valor educativo. Esto nos conduce a pensar en un intento del M.E.C. de favorecer la utilización de los juegos no competitivos como recurso didáctico para facilitar no sólo la adquisición de objetivos motóricos sino, al mismo tiempo, actitudinales dentro del marco de la Educación Ética y Cívica, la Educación para la Igualdad de oportunidades de ambos sexos, la Educación Intercultural y, por supuesto, la Educación para la Paz.

Si analizamos el Real Decreto 1006/91 de 14 de junio (B.O.E. 26/6/91) que establece las enseñanzas mínimas de las distintas áreas o la Resolución de 5 de marzo por la que se regula la elaboración de proyectos curriculares en Educación Primaria (B.O.E. de 24/3/92) observamos que, en ningún momento se habla de situaciones competitivas en Educación Primaria dentro del área de Educación Física y cuando se habla de competición se hace siempre insistiendo en sus aspectos negativos, contraponiéndolos a otros positivos que pueden transmitir los juegos.

"El esfuerzo que cada cual realiza al practicar este tipo de actividades, así como el conjunto de las relaciones personales que se pueden establecer mediante ellas, se deben considerar como

valores muy positivos en detrimento de otro tipo de aspectos propios de la competición" (B.O.E. 24/3/92, p. 9620).

Los libros de las Cajas Rojas, siguiendo en esta línea, tampoco hablan de juegos competitivos, limitándose dentro de la secuenciación de los contenidos por ciclos a insistir en la necesidad de conseguir en los niños la superación de las pequeñas frustraciones cuando se pierde y de reconocer "el hecho de ganar o perder y la oposición como elementos propios del juego." (M.E.C., 1992, 37).

3. EL JUEGO EN LA EDUCACION FISICA ACTUAL

Analizando objetivamente el D.C.B. y las disposiciones que lo desarrollan observamos que los juegos competitivos no se consideran necesarios en la etapa de Educación Primaria; sin embargo, los profesionales de la Educación Física encuentran en ellos un medio motivante para ciertos alumnos que les permite alcanzar determinados objetivos motóricos. Esta razón les lleva a emplearlos en sus clases, a veces de forma indiscriminada.

¿Por qué está tan extendido el empleo de los juegos competitivos en las clases de Educación Física? En primer lugar, muchos profesionales identifican la palabra oposición con la palabra competición, términos que como veremos a lo largo del presente artículo no son sinónimos. Esto les lleva a relacionar los juegos en los que existe una oposición con los juegos competitivos. Así, cuando el Real Decreto 1006/91 de 14 de junio habla de "utilización de reglas para la organización de situaciones colectivas de juego y de las estrategias básicas (cooperación, oposición, cooperación-oposición)" (B.O.E. de 26/6/91, p. 15) interpretan que cada una de las estrategias se corresponde con un tipo de juego, clasificándolos en función del grado de competición en: cooperativos (sin competición), competitivos individuales y competitivos colectivos, clasificación a todas luces incompleta e inexacta como analizaremos más adelante.

En segundo lugar, se tiende a considerar el hecho de ganar o perder como exclusivos de los juegos competitivos, algo que tampoco es cierto. De esta forma, cada vez que en el D.C.B. o cualquiera de las disposiciones que lo desarrollan se habla de ganar, perder, victoria, derrota, etc., se asocia inmediatamente al juego competitivo. Nuevamente, esto nos lleva a considerar la clasificación anterior y así se distinguirían dos tipos de juegos: los cooperativos (sin ganadores ni perdedores) y los competitivos (con ganadores y perdedores).

En tercer lugar, hemos de considerar la existencia de una gran cantidad de materiales especializados que aportan infinidad de ideas sobre el trabajo con juegos competitivos para el tratamiento de los diversos contenidos y objetivos del área de Educación Física, sobre todo los relacionados con la iniciación deportiva. A esto se contraponen la inexistencia de materiales que traten esos mismos contenidos y objetivos desde un punto de vista no competitivo. Normalmente estos materiales, cuando existen, no son exclusivos del área de Educación Física sino que suelen ir dirigidos al campo de la Animación Sociocultural, por lo que muchos profesores los desconocen y otros los tachan de poco especializados y desvinculados de su área de trabajo.

En cuarto lugar, algunos de los alumnos reclaman insistentemente al profesor el uso de los juegos competitivos. Lógicamente estos alumnos son los que destacan en este tipo de

actividades y en un porcentaje elevado son los mismos que rechazan otro tipo de situaciones en los que su nivel de destreza no es tan notablemente superior al del resto de sus compañeros. A veces resulta más cómodo para el profesor proponer juegos competitivos en los que estos alumnos se sienten como pez en el agua que buscar nuevas formas de participación colectiva que les resulten motivantes, no sólo a éstos sino a todos. El problema reside en que se tiende a pensar que la sesión ha resultado positiva para todos porque nadie ha manifestado su desagrado y un simple ludograma pone de manifiesto que algunos alumnos no han tocado el balón, o cualquier otro móvil de juego, en toda la clase.

Por último, la formación inicial recibida por la gran mayoría de los profesores ha ido enfocada en la línea competitiva y muchos de ellos se resisten a cambiar su metodología de trabajo aún cuando reconocen que algunas de las actitudes que promueven las actividades que proponen a sus alumnos son negativas. Los motivos alegados son el desconocimiento de otro tipo de actividades o la comodidad de seguir la misma línea de trabajo evitando el arriesgarse con "algo" que puede o no dar los resultados apetecidos.

4. NUESTRA PROPUESTA

En principio hemos de definir perfectamente los diferentes tipos de juegos que consideramos para evitar malas interpretaciones, para ello proponemos la siguiente clasificación de los juegos en función del grado de competición existente:

4.1. Juegos competitivos

Juegos en los que existe uno o varios ganadores y uno o varios perdedores.

4.2. Juegos no competitivos

Juegos en los que existen ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden) o juegos en los que no existen ni ganadores ni perdedores (nadie gana y nadie pierde).

Dentro de los juegos no competitivos y en función de si existe o no oposición entre los jugadores, distinguimos dos grupos:

4.2.1. Juegos de cambio de rol

Juegos en los que existe una oposición entre los jugadores. Esta oposición puede ser activa o pasiva. Es activa cuando los jugadores persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de los otros; un claro ejemplo lo tenemos en los juegos de persecución. La oposición es pasiva cuando los jugadores presentan acciones diferentes pero éstas no se interfieren; por ejemplo, los juegos de comba.

Es interesante destacar que en los juegos de cambio de rol no existen nunca ni ganadores ni perdedores, sino que se produce un cambio de papeles a lo largo del juego. Este cambio de papeles es siempre motivado por circunstancias del propio juego, bien por la intervención de otros jugadores con un papel distinto (oposición activa), bien por un fallo sin intervención ajena (oposición pasiva).

Atendiendo a si este cambio de papeles es temporal o definitivo distinguimos dos subgrupos dentro de los juegos de cambio de rol:

4.2.1.1. Juegos de cambio reversible

En los que una persona puede pasar, a lo largo del juego, varias veces por el mismo papel. El juego suele finalizar cuando lo deciden los propios jugadores.

4.2.1.2. Juegos de cambio irreversible

En los que el juego finaliza cuando todos los jugadores adoptan un determinado papel. No se puede, por tanto, pasar de un papel a otro más que una sola vez.

4.2.2. Juegos cooperativos

Son juegos no competitivos en los que no existe oposición entre los jugadores, sino que todos buscan un objetivo común. Dentro de los juegos cooperativos distinguimos dos tipos de juegos:

4.2.2.1. De objetivo cuantificable

El objetivo, idéntico para todos los jugadores, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. En este tipo de juego todos ganan o todos pierden, en función de si el grupo alcanza o no el objetivo propuesto.

Dentro de este grupo, diferenciamos estos dos subgrupos:

4.2.2.1.1. Cooperativos con tanteo

Juegos de tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posible superando una puntuación determinada que a veces no está definida al comenzar el juego, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.

4.2.2.1.2. Cooperativa sin tanto:

Juegos en los que el objetivo que hay que superar no es de puntuación, sino que normalmente se trata de una prueba que debe superar el grupo.

- ***De objetivo cualificable***

Juegos en los que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. No puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores ni perdedores. El papel de todos los jugadores puede ser el mismo o diferenciarse varios papeles. En este último caso pueden existir cambios de rol a lo largo del juego, pero a diferencia de los que se producían en los juegos de cambio de rol propiamente dichos, en los cooperativos de objetivo cualificable estos cambios vienen determinados por los propios jugadores y no por circunstancias propias del juego.

Dentro de los juegos cooperativos de objetivo cualificable pueden distinguirse tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos. Señalaremos, a modo de ejemplo, los siguientes:

- *De imitación*: Uno o varios jugadores imitan a otro u otros. El objetivo suele ser el hacerlo lo más fielmente posible.
- *De vértigo*: Uno o varios jugadores, con ayuda de otro u otros, tratan de sentir una sensación especial mediante el juego.
- *De mantener un objeto en movimiento*: El objetivo es que un móvil no se detenga. No hay puntos. Los jugadores sólo se preocupan por mantener el objeto en movimiento el mayor tiempo posible o hacerlo tan deprisa como puedan.
- *Juegos rítmicos*: Incluimos aquí todos aquellos juegos de palmas en los que no existen eliminados, los juegos de corro y los juegos cantados. El objetivo es realizar una serie de acciones mientras se canta una canción.

Entre los juegos competitivos y los no competitivos señalamos un tercer grupo al que hemos denominado de:

4.3. Juegos paradójicos

En este grupo se engloban dos tipos de juegos con unas características muy especiales:

4.3.1. Juegos competitivos sin competición

Serían juegos en los que están presentes todos los elementos de la competición pero en los que ésta no existe. El ejemplo aclarará la definición: pongamos un grupo de seis amigos que se agrupan en dos equipos y comienzan a jugar un "partidillo" de baloncesto en una canasta. Al cabo de un rato nadie sabe cuál es el tanteo, al fin y al cabo a ellos no les parece importante dado que están disfrutando del juego.

4.3.2. Juegos competitivos modificados

Son juegos con ganadores y perdedores pero en los que se han introducido una o varias reglas para favorecer a aquellos menos dotados para la práctica de los mismos.

A partir de esta clasificación podemos deducir una serie de consecuencias:

- 1º Oposición y competición son dos conceptos diferentes. En todos los juegos competitivos existe una oposición, pero no todos los juegos en los que existe una oposición son competitivos. El ejemplo lo encontramos en los juegos no competitivos de cambio de rol.
- 2º El hecho de ganar y perder no es exclusivo de los juegos competitivos. En los juegos cooperativos también puede haber ganadores y perdedores pero TODOS ganamos o TODOS perdemos.

Esto nos lleva a pensar que podemos cumplir todos los objetivos y contenidos del área de Educación Física recogidos en el D.C.B. y disposiciones que lo desarrollan utilizando únicamente juegos no competitivos y tratando de llegar hasta la competición desde la cooperación. Primero enseñaremos a cooperar y después, gradualmente, a competir; proceso inverso al que se está desarrollando actualmente donde primero se compite y después, cuando valores como la competitividad, el egoísmo, la violencia, etc. están

inculcados en el niño en su afán de ganar como sea y a quien sea, pretendemos modificar esa conducta tratando de convencerle de lo positivo que resulta pensar también en los demás.

Los juegos cooperativos son aquellos que mayor cantidad de valores positivos transmiten, sobre todo a nivel grupal: la no discriminación, el respeto a los demás, la solidaridad, etc., son algunos ejemplos (ORLICK, 1987 y JARES, 1989). Los juegos no competitivos de cambio de rol permiten un trabajo progresivo del factor cooperación/oposición sin que haya ganadores lo que nos da una vía para ir introduciendo a los alumnos en los juegos competitivos pero de una forma progresiva, sin frustraciones, discriminaciones, ni abandonos innecesarios.

El proceso de introducción en la competición a través del juego no competitivo pasaría por un trabajo en varias fases:

- 1ª Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria. Utilización de juegos cooperativos principalmente de objetivo cualificable, los de objetivo cuantificable y los no competitivos de cambio de rol se pueden ir introduciendo progresivamente.
- 2ª Segundo y Tercer Ciclo de Primaria. Mayor peso de los juegos cooperativos de objetivo cuantificable y de los no competitivos de cambio de rol.
- 3ª Primer Ciclo de E.S.O. Continuamos utilizando los juegos cooperativos de objetivo cuantificable e introducimos de forma progresiva los juegos paradójicos, sobre todo orientados a la práctica deportiva.
- 4ª Introducción de la competición, dando siempre la posibilidad de recurrir a juegos paradójicos a aquellos alumnos que lo deseen. Siguen teniendo peso los juegos cooperativos de objetivo cuantificable.

El objetivo final de este proceso pretende evitar que la escuela provoque el rechazo hacia la actividad física deportiva por parte de aquellos alumnos menos dotados para la práctica competitiva, dotándoles de nuevas formas de entender el deporte, como forma de ocupación del tiempo libre, de salud física y psíquica y de relación con los demás. A la vez pretende fomentar entre los más capaces actitudes de compañerismo y de colaboración con los demás evitando actitudes egoístas, reforzadas, en muchas ocasiones, a través de los juegos competitivos.

5. ACTIVIDADES PRACTICAS

A continuación proponemos algunos ejemplos de actividades de fácil aplicación con nuestros alumnos en las clases de Educación Física.

Transformamos juegos populares competitivos en no competitivos.

5.1. Juego de las sillas

Descripción: tantas sillas como niños menos uno dispuestas en círculo. Todos dan vueltas alrededor de las sillas mientras suena la música. Cuando la música deja de sonar todos buscan una silla. El que no la encuentra queda eliminado.

Modificación: todos nos sentamos en las sillas, puede haber más de un niño en cada silla. Si todos cabemos, eliminamos una silla (ORLICK, 1986). El número de puntos del grupo es igual al número de sillas eliminadas durante el juego.

Evaluación: ¿Qué juego es más divertido: el competitivo o el no competitivo? Si alguien responde que el competitivo se le puede preguntar ¿te hubieras divertido igual si hubieras sido el primer niño eliminado? ¿Qué problemas hemos tenido para meternos en las sillas? ¿Cómo podemos resolverlos?

Trabajo de las habilidades y destrezas básicas.

5.2. Los exploradores

Descripción: disponemos todo el material disponible: bancos suecos, mesas, sillas, aros, etc. formando un circuito de aventuras. Los alumnos son exploradores que se mueven libremente por todo el circuito evitando caer de los bancos, mesas o sillas y pisar fuera de los aros. Cuando alguien cae, se transforma en estatua de sal hasta que otro compañero lo salva dándole un beso en la mano.

El profesor hace el papel de pirañas, haciendo cosquillas a todo aquel que se ha convertido en estatua hasta que lo salvan, también puede realizar encantamientos: transformar a todos en distintos animales (con lo que se cambia la forma de desplazamiento), hacerles que caminen de espaldas o en parejas, etc.

A partir de esta base se pueden hacer infinitas modificaciones para trabajar distintas situaciones motrices.

Evaluación: ¿Quién nos ha salvado? ¿Hemos salvado siempre a los mismos? ¿Cómo os las habéis apañado cuando dos de vosotros íbais en sentido contrario en un banco estrecho? ¿Qué podemos hacer para que nadie caiga al lago de las pirañas?

5.3. Iniciación deportiva - Fase de no competición

Baloncesto

- Cada vez que alguien encesta se cambia de equipo. El juego termina cuando todos forman parte del mismo equipo.

Evaluación: ¿Quién ha ganado? ¿Hemos jugado al baloncesto? ¿Es necesario que alguien gane para pasar un buen rato jugando al baloncesto? ¿Prefieres el juego competitivo? (Analizar el grado de destreza de quienes responden afirmativamente). ¿Por qué?

Fútbol - balonmano

- El que marca gol, se convierte en portero del otro equipo.

Evaluación: ¿Quién ha ganado? (Se da la circunstancia de que los jugadores que han marcado están en el otro equipo) ¿El equipo que tiene los goles o el equipo que tiene a los jugadores que los marcaron?

Voleibol - Badminton (Deportes de cancha dividida)

- El jugador que pasa la pelota por encima de la red se cambia de campo. Ganamos si conseguimos que los dos equipos intercambien sus posiciones.

- Cada vez que la pelota pasa por encima de la red, nos anotamos un punto colectivo. Seguimos contando puntos hasta que la pelota bota en cualquiera de los campos.

Evaluación: ¿Cómo nos las hemos apañado para ganar o para hacer una mayor puntuación? ¿Podemos superarnos? ¿Qué problemas nos hemos encontrado? ¿Hemos ayudado a aquellos que tenían más dificultades?

Iniciación deportiva: fase de competición controlada. Juegos paradójicos donde se favorece a los jugadores menos dotados o al equipo que en ese instante va perdiendo.

Baloncesto

- Los puntos que un equipo obtiene no son la suma de los puntos de cada uno de sus jugadores, sino los puntos del jugador de ese equipo que menos puntos tenga.

Evaluación: ¿Quién prefiere esta forma de jugar a la habitual? ¿Quién al contrario? ¿Por qué? ¿Quién ha tocado más veces el balón? ¿Normalmente te pasan mucho la pelota cuando juegas al baloncesto? Analizar las respuestas comparándolas con el grado de destreza de los que responden. ¿Quién se ha divertido más?

- El jugador que encesta se transforma en estatua aunque puede seguir jugando siempre y cuando tenga un pie fijo en el suelo. Gana el equipo que antes transforme en estatuas a todos sus jugadores.

Evaluación: Cuando éramos estatuas, ¿cómo hemos ayudado a nuestros compañeros de equipo? ¿Hemos empleado algún tipo de táctica para tratar de ganar?

Fútbol - Balonmano

- Jugar con dos balones, uno de cada color. Cada equipo trata de marcar con su balón en la portería del otro. Cuando alguien lo consigue, el juego se reanuda introduciendo un balón más del color del equipo que ha encajado el gol.

Evaluación: ¿Quién juega con ventaja, el equipo que va ganando o el que va perdiendo? ¿Por qué? ¿Habéis podido tocar el balón muchas veces?

Voleibol - Badminton (Deportes de cancha dividida)

- Los puntos del equipo que, en ese instante, va perdiendo valen doble.

Evaluación: ¿Qué te parece esta forma de puntuación? ¿Sirve para hacer partidos más igualados? ¿Se podría aplicar a otros juegos y deportes?

En las referencias bibliográficas se señalan diversos libros, a cual más interesante, donde el lector podrá encontrar un amplio abanico de juegos no competitivos que poder aplicar en sus clases de Educación Física. Sólo así conseguiremos crear un ambiente en el

que TODOS se sientan a gusto consigo mismos y con sus compañeros. A partir de ahí, el trabajo de los distintos objetivos y contenidos que el M.E.C. establece para el área de Educación Física será una labor más gratificante para alumnos y profesores.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BUCCHIONI, F. y DE VECCHI, U. (1991): *1 100 giochi*. Milán, Edi-Ermes.
GUITART, R.M^a (1990): *101 juegos no competitivos*. Barcelona, Graó.
JARES, X. (1989): *Técnicas e xogs cooperativos para toda-las edades*. La Coruña, Vía Láctea.
M.E.C. (1989): *Diseño Curricular Base. Educación Primaria*. Madrid, Servicio de Publicaciones del M.E.C.
M.E.C. (1992): *Primaria. Area de Educación Física*. Madrid, Servicio de Publicaciones del M.E.C.
ORLICK, T. (1987): *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid, Popular.
ORLICK, T. (1991): *Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona, Paidotribo.
REAL DECRETO 1006 (1991) de 14 de julio. B.O.E. del 26/6/91.
RESOLUCION de 5 de marzo (1992). B.O.E. del 24/3/92.