

MATERIAL DOCENTE

UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Dr. Antonio Baena Extremera

1. Aspectos teóricos del juego.

Son muchos los autores, expertos en disciplinas dispares, que se han preocupado por exponer su definición sobre el JUEGO (citado en Navarro, 1997):

- **SCHILLER** (poeta:1793): *“El juego es una actividad estética”*
- **HUIZINGA** (antropólogo:1984): *“Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”.*

En la ampliación del concepto, encontramos diferentes versiones del juego según Gardner (1998):

- **Autóctono:** dicese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra.
- **Tradicional:** es el juego conservado de tradición en tradición.
- **Popular:** que es peculiar del pueblo o que procede de él.
- **Convencional:** que se establece en virtud de precedentes o de costumbres.
- **Recreativos:** divertir, alegrar.

Para Huizinga (citado en Trigueros, 1998:30), el juego sería poseedor de las siguientes características:

- **Libre:** no implica obligación.
- **Placentero:** gusto por su ejecución.
- **Superfluo:** no tiene consecuencia práctica en sí mismo.
- **Determinado en el espacio y en el tiempo:** tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.
- **Orden:** todas sus manifestaciones están reguladas.
- **Tensión y emoción:** hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
- **Misterio y evasión:** produce una evasión de la vida cotidiana.

2. Teorías sobre el juego.

Para Navarro (1997:181) las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el *origen y la función* de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales. Sin embargo aún no han resuelto el problema de la formulación de una única teoría capaz de satisfacer a estudiosos e investigadores. Por tanto enmarcaremos el conjunto de creencias en dos grupos: la **visión clásica** y la **visión moderna** sobre el juego.

Teorías clásicas.

Se consideran clásicas porque han permanecido durante muchos años, siendo la referencia fundamental sobre la explicación del juego.

- **Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.)**

Defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable.

- **Teoría del Recreo (F. Schiller)**

Su concepción del juego tiene que ver con lo estético y está orientada hacia el ocio. El juego es una actividad cuya finalidad es el recreo. Consecuentemente contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida.

- **Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer)**

Spencer llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso del juego.

- **Teoría del Descanso (M. Lazarus, 1883)**

El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas. Este efecto recuperativo explicaría por qué un niño se dedica al juego a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa y por qué un adulto tras concluir la dura jornada de trabajo prefiere dedicarse a actividades de tendencia lúdica.

- **Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (K. Gross)**

Su tesis deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo.

- **Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (S. Hall, 1904)**

Para este autor el juego es un rudimento de las actividades de las generaciones anteriores que han persistido en el niño y que se explica por la denominada Ley Biogenética de Hackel. Según esta el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Muchos juegos motores tendrían, pues, su génesis en las actividades de sus generaciones anteriores: carreras, capturas, luchas...

- **Teoría Catártica (H.A. Carr, 1925)**

Basa su teoría en la creencia de que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos obtienen en el juego una salida inocente, actuando este como purga de las tendencias antisociales.

Teorías modernas.

Muestran las corrientes de pensamiento propias de nuestra época referidas al origen y explicación del juego.

- **Teoría de la Infancia (F. Buytendijk)**

Para este autor la infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. El juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propios del individuo. Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo.

- **Teoría del placer funcional (K. Bühler, 1924)**

Bühler define el juego como aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer. Y explica que el placer no está en la repetición sino en el progreso ganado en cada repetición y en el dominio del acto.

- **Teoría Piagetiana del juego (J. Piaget)**

Realiza una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño. Desde esta perspectiva clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: 1/ Juego sensoriomotor (0-3 años): el infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos. 2/ Juego simbólico (3-6 años): crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de los mayores. 3/ Juego de reglas: de gran importancia pedagógica como agente de desarrollo social y moral.

- **Teoría Sociocultural del Juego (L.S. Vigotski y D.B. Elkonin)**

Para Vigotski el símbolo es la verdadera explicación del juego social. Esto conduce a considerar como el auténtico juego el que simboliza, el que representa.

Elkonin mantiene que la naturaleza del juego es histórica-cultural y que los niños en sus juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en que viven.

3. Clasificaciones.

Navarro (1997:629), al hablar del juego infantil, admite que las clasificaciones construidas siempre han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas con la educación física.

El juego debe revestir diversas modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exija de los participantes y las capacidades que pretende desarrollar.

3.1. Clasificación científica.

BULHER	<ul style="list-style-type: none">• Funcionales (de 0 a 3 años).• Imaginativos (de 3 a 8 años).• Constructivos (más de 8 años).
	<ul style="list-style-type: none">• Juegos sensomotores

PIAGET	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos simbólicos • Juegos de reglas
K. GROSS	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de experimentación o funciones generales • Juegos motores • Juegos de funciones especiales • Juegos de lucha, caza, persecución, sociales, familiares y de imitación
MOYLES	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos Físicos: motor grueso, motor fino, psicomotor. • J. Intelectual: Lingüístico, simbólico, matemático, científico, creativo. • J. Socioemocional: Terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, autoconcepto, lúdico.
STERN	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos individuales <ul style="list-style-type: none"> - Conquista del cuerpo - Conquista de las cosas - Juegos de papeles • Juegos sociales <ul style="list-style-type: none"> - Imitación simple - Papeles complementarios • Juegos combativos
PARLEBAS	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos Deportivos Institucionales • Juegos Tradicionales • Los Cuasi-Juegos deportivos.

3.2. Clasificaciones útiles para la programación en Educación Física.

Navarro (1997:643) propone la siguiente clasificación:	Sin duda la recopilación efectuada por Domingo Blázquez, citado por Trigueros (1998:107), completa la que realiza Navarro Adelantado “En Función de la Situación Motriz”. Veámosla:																															
<table border="1"> <tr> <td>En función de la dinámica del grupo</td> </tr> <tr> <td>- Juegos de presentación</td> </tr> <tr> <td>- Juegos de simulación</td> </tr> <tr> <td>- Juegos de cooperación</td> </tr> <tr> <td>- Juegos de resolución de conflictos</td> </tr> <tr> <td>En función de la participación y la comunicación</td> </tr> <tr> <td>- Juegos individuales o de autosuperación</td> </tr> <tr> <td>- Juegos de oposición</td> </tr> <tr> <td>- Juegos cooperativos</td> </tr> <tr> <td>- Juegos de cooperación/ oposición</td> </tr> <tr> <td>En función de la complejidad de la tarea y de la progresión de la situación</td> </tr> </table>	En función de la dinámica del grupo	- Juegos de presentación	- Juegos de simulación	- Juegos de cooperación	- Juegos de resolución de conflictos	En función de la participación y la comunicación	- Juegos individuales o de autosuperación	- Juegos de oposición	- Juegos cooperativos	- Juegos de cooperación/ oposición	En función de la complejidad de la tarea y de la progresión de la situación	<p>CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTRICES</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensión social</th> <th>Grado de participación</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Individual</td> <td>Eliminación progresiva</td> </tr> <tr> <td>Grupo</td> <td>Participación total</td> </tr> <tr> <td>Equipo</td> <td>Intervención libre</td> </tr> <tr> <td>Energético</td> <td>Intervención parcial</td> </tr> <tr> <td>Muy activos</td> <td>En función de la dificultad</td> </tr> <tr> <td>Activos</td> <td>Corporales</td> </tr> <tr> <td>Intensidad media</td> <td>Desplazamientos</td> </tr> <tr> <td>Baja intensidad</td> <td>Dependientes del objeto</td> </tr> <tr> <td>En función del defecto</td> <td>Colaboración/ oposición</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensión social	Grado de participación	Individual	Eliminación progresiva	Grupo	Participación total	Equipo	Intervención libre	Energético	Intervención parcial	Muy activos	En función de la dificultad	Activos	Corporales	Intensidad media	Desplazamientos	Baja intensidad	Dependientes del objeto	En función del defecto	Colaboración/ oposición
En función de la dinámica del grupo																																
- Juegos de presentación																																
- Juegos de simulación																																
- Juegos de cooperación																																
- Juegos de resolución de conflictos																																
En función de la participación y la comunicación																																
- Juegos individuales o de autosuperación																																
- Juegos de oposición																																
- Juegos cooperativos																																
- Juegos de cooperación/ oposición																																
En función de la complejidad de la tarea y de la progresión de la situación																																
Dimensión social	Grado de participación																															
Individual	Eliminación progresiva																															
Grupo	Participación total																															
Equipo	Intervención libre																															
Energético	Intervención parcial																															
Muy activos	En función de la dificultad																															
Activos	Corporales																															
Intensidad media	Desplazamientos																															
Baja intensidad	Dependientes del objeto																															
En función del defecto	Colaboración/ oposición																															

- Juegos genéricos - Juegos específicos - Juegos adaptados o reducidos - Juegos deportivos	Sensoriales	En función del movimiento
	Motores	Marcha
En función de la etapa evolutiva - Juegos infantiles - Juegos de jóvenes - Juegos de adultos	Anatómicos	Carrera
	Orgánicos	Salto
En función de la situación motriz - Juegos sin situación - Juegos con situación motriz	Gestuales	Lanzamientos
		Lucha
		Equilibrio
		Coordinación

4. El juego en Educación Física.

Seguindo a Domínguez y otros (2006), se puede entender que jugar es una ocupación fundamental del niño, de hecho, es su principal ocupación. Por ello, el diseño prescriptivo presenta el juego, dentro del área de E.F., como uno de los bloques de contenidos pero señala que la actividad lúdica puede utilizarse también *como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado* (Decreto 286-O.10 Agosto 07). El juego adquiere, por tanto, un **doble papel**: como contenido activo y como mediador (recurso metodológico) para el tratamiento intradisciplinar del área y para la búsqueda de nexos de unión a través del cuerpo en movimiento, entre la Educación Física y el resto de ámbitos curriculares y transversales.

CUERPO: IMAGEN Y PERCEPCIÓN	HABILIDADES MOTRICES	ACT. F. ARTÍSTICO EXPRESIVAS	ACTIV. F. Y SALUD	JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS- DEPORTES
Áreas Curriculares				
Áreas transversales				

- **Tratamiento del juego en el primer ciclo.**

Para Arráez (1997:25) en este ciclo (6-8 años) el juego representa para el niño una actividad que se desarrolla de manera natural, espontánea, sin necesidad de aprendizaje previo.

Es la etapa idónea para que los niños participen en *juegos sensoriales, psicomotores, expresivos y de imitación*. También para que practiquen diferentes modelos de *juegos sencillos no reglados*, o con reglas muy simples, de forma que se vaya pasando de una forma natural del juego libre al juego organizado en diferentes espacios, con diferentes móviles y en distintas situaciones de agrupamiento. En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio-temporal y, por consiguiente, su práctica en los primeros tramos de la etapa contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.

Ej de UD de Primer Ciclo:

PRIMER CICLO: JUEGOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de uno mismo y de los demás - Ser capaz de disfrutar con el juego - Aceptación del papel que le toque desempeñar - Participación aceptando la presencia de los demás - Respetar las normas de juego colectivo 	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de distintos tipos de juegos: <ul style="list-style-type: none"> ◇ Sensoriales ◇ Motores ◇ Expresivos - Distinción entre juego libre y juego organizado 	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica de diferentes modelos de juegos no reglados y con reglas sencillas - Elaboración de juegos sencillos a partir de normas dadas - Utilización de los juegos conocidos en diferentes situaciones: <ul style="list-style-type: none"> ◇ Agrupamientos ◇ Espacios ◇ Medio natural ◇ Diferentes móviles

• **Tratamiento del juego en el segundo ciclo.**

Arráez (ibídem: 25-26), asume que a lo largo de este ciclo será de gran importancia desarrollar el sentido del respeto por **las normas y reglas** establecidas, así como por la aceptación de las decisiones de jueces, pues su observación les permitirá entrar en la práctica de juegos predeportivos, como antesala de los deportes reducidos o adaptados. En este sentido ya se pueden ir introduciendo juegos con un claro objetivo de desarrollo motor (mejora de la fuerza, la resistencia...), y de aplicación de **estrategias** en el juego, de valoración de sus propias posibilidades y también las de sus compañeros y oponentes. El niño quiere integrarse en los juegos de carácter colectivo ascendente (con niños de mayor edad), por lo que aumenta su grado de sociabilidad y no le importa tanto el papel que tenga que asumir dentro del grupo. La práctica habitual del juego debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social, basados en la solidaridad, tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.

Otros aspectos interesantes de este ciclo son: conocer y poner en práctica **juegos populares y tradicionales** de su localidad e iniciarse en la práctica de juegos en el medio próximo. Es decir, debe entenderse la práctica lúdica vinculada a la cultura circundante que, en el caso de la Comunidad Andaluza, aporta multitud de tradiciones y manifestaciones de indudable riqueza.

Ej de UD de Segundo Ciclo:

SEGUNDO CICLO: JUEGOS
<ul style="list-style-type: none"> - Recrearse en la práctica del juego - Ser respetuoso con las normas y reglas establecidas - Aceptación de las decisiones de jueces y/o árbitros - Valoración de las propias posibilidades y las del compañero - Ser consciente de que los demás también gustan el juego - Esforzarse por superar retos y oposiciones - Comprometerse con los demás integrándose en el grupo - Participación en juegos sin que las diferencias individuales (sexo, raza, destreza...) sean un obstáculo o condicionante.

<ul style="list-style-type: none"> - Distinción entre juego y predeporte - Identificación de normas y reglas - Conocimiento de juegos populares y tradicionales de su localidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de las habilidades básicas de iniciación deportiva en situaciones de juego (desplazamientos, lanzamientos...) - Aplicación de las estrategias que convengan a cada situación (de cooperación, de oposición...) - Iniciación a la práctica de los juegos en el medio próximo. - Construcción de juegos a partir de ritmos y canciones. - Descubrimiento de nuevas posibilidades o variantes de juegos conocidos. - Recopilación de información relativa a los juegos populares de su localidad y su puesta en práctica.
--	---

- **Tratamiento del juego en el tercer ciclo.**

En este período el niño comienza a disfrutar del **juego cooperativo**, además de practicar **juegos predeportivos y adaptados** que van a favorecer el desarrollo de las habilidades genéricas y la iniciación a las específicas.

La practica de **juegos de campo, de exploración, de orientación y de aventura**, en el entorno próximo y medio, favorecerán el reconocimiento de los recursos y posibilidades que el medio ofrece para la práctica del juego. De paso fomentaremos el hábito de respetarlo y conservarlo.

En la práctica de los diferentes juegos y actividades predeportivas será interesante comprender, valorar y aceptar el **grado de destreza** y el reconocimiento de las propias **limitaciones**. Por lo que es necesario propiciar la aceptación de las limitaciones propias y ajenas, la integración en el papel que le corresponde y el respeto de las normas y reglas establecidas.

Ha de llegarse a la comprensión y reconocimiento del juego como fenómeno social y cultural. Para ello podemos servirnos de la recopilación de información relativa a los **juegos populares, tradicionales y autóctonos** de la comarca, ya iniciados en el ciclo anterior y analizar su incidencia en las relaciones personales y sociales. La puesta en práctica de los mismos se completará con la descripción oral, escrita y gráfica. Todo ello contribuirá a valorar las posibilidades que el juego posee en el empleo del tiempo de ocio y recreo. Las actividades lúdicas no tiene que derivar necesariamente en aprendizajes deportivos, sino que deben tener sentido en sí y favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

TERCER CICLO: JUEGOS

<ul style="list-style-type: none"> - Comportamiento correcto y equilibrado - Concienciación de lo positivo que tiene la labor de equipo - Valoración de las propias posibilidades y confianza en las mismas - Anteposición del placer de jugar al de ganar - Habitarse a ganar y a perder con naturalidad - Ser capaz de discernir entre oposición y rivalidad o menosprecio - Aceptación del nivel de destreza propio y del de los demás - Reconocimiento de las propias limitaciones - Valorar las posibilidades que el juego posee en el empleo del tiempo de ocio y recreo 	
<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de normas y reglas. - Distinción entre juego y actividad deportiva. - Conocimiento de juegos populares y tradicionales de su comarca. - Reconocimiento de los recursos y posibilidades del entorno inmediato para la práctica del juego. - Reconocimiento y comprensión del juego como fenómeno social y cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descripción oral, gráfica y escrita de diferentes juegos. - Planificación, individual y/o en grupos de diferentes tipos y sesiones de juegos. - Práctica de juegos predeportivos y adaptados. - Utilización de habilidades genéricas en situaciones de juego (botes, conducciones...). - Práctica de los diferentes juegos que se conozcan en su localidad y comarca. - Práctica de juegos de campo, de exploración, de orientación y de aventura en el entorno próximo y medio. - Recopilación de información relativa a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de la comarca y analizando la incidencia en las relaciones personales y sociales.

5. Bibliografía.

- ARRÁEZ, M.; (1997): “¿Puedo jugar yo?”. Ed. Proyecto Sur. Granada.
- BAENA, A.; (2003): “Planificación, organización y dinamización de campamentos”. Ed. Diputación de Granada. Granada.
- BICK, A. (2005): “Academia achievement enhanced by personal digital assistan use”. Online submission.
- BRILL, J. Y GALLOWAY, C. (2007). “Riesgo y promesas: preguntas e instrucciones universitarias sobre las tecnologías en clase”. Britihs Journal of Educational Technology, 38, 1, 95-105.
- BLÁZQUEZ, D.; (1995): “La iniciación deportiva y el deporte escolar”. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- CASTAÑER Y CAMERINO (1993): “La Educación Física en la Enseñanza Primaria”. Ed. Inde. Barcelona.
- CHELIN, T.; MACOMBER, K. Y OTROS. (2006): “Promoción del lenguaje desarrollado a través del movimiento”. Teaching Elementary Physical Education, 17, 6, 39-42.
- DELGADO NOGUERA, M.A.; (1994): “Los métodos didácticos en la EF. Fundamentos de EF para Educación Primaria”. Vol. II. Ed. Inde. Barcelona.
- DELGADO NOGUERA, M.A.; (2001): “Apuntes de la asignatura de Evaluación de la enseñanza de la EF”. Facultad de Ciencias de la Actividad física y del deporte. Granada. No publicados.

- DOMINGUEZ, A.; ZIVIANI, J. Y RODGER, S.; (2006): “Comportamiento jugado y objetivos del juego en jóvenes con autismo clínico”. *Internacional Journal of Research and Practice*, 10, 1, 53-69.
- FRANKLIN, T.; SEXTON, C; LU, Y. Y MA, H. (2007). “Pdás en la enseñanza educativa: estudio de un caso examinando la integración de la tecnología móvil”. *Jorunal of technology and teacher education*, 15, 1, 39-57.
- GARCÍA Y otros; (1998): “Los juegos en la EF de los 6-12 años”. Ed. Inde. Barcelona.
- GARROTE Y AGUIRRE (1993): “La E.F. en Primaria”. Ed. Edelvives.
- GARDNER, H.; (1998): “Inteligencia multiples. La teoría en la práctica”. Ed. Paidós. Barcelona.
- GONZÁLEZ, J.A.; (2002): “El juego y la EF”. *Revista Digital Timonel*.
- MANZANO MORENO, J.I. Y CARRERA SÁNCHEZ, I.; (2005): “La E.F. en el proceso educativo”. Ed. Infornet. Madrid.
- NARGANES (1993): “Juego y Desarrollo Curricular en Educación Física”. Ed. Wanceulen. Sevilla.
- NAVARRO ADELANTADO (1997): “El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación”. ICEPS. Las Palmas.
- RODRIGUEZ, J.; (2004): “Temario de Oposiciones Educación Física”. Granada. No publicado.
- TRIGO AZA, E.; (1994): “Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Volumen I. Bases Teóricas”. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- TRIGUEROS, C.; (1998): “Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física”. Ed. Proyecto Sur. Granada.
- TORRES, J.; (2000): “Contribuciones de la Actividad Física recreativa en la educación constructiva del ocio en la EF”. CEP Granada.
- TORRES, J.;(2005): “Curso de Formación de Funcionarios de Educación Física en Secundaria”. CEP Granada.
- SAÉNZ-LÓPEZ BUÑUEL (1997): “La E.F. y su didáctica”. Ed. Wanceulen. Chiclana. Cádiz.
- UREÑA, N.; UREÑA, F.; ALARCÓN, F. (2008): “Una propuesta de evaluación para las habilidaes motrices básicas en educación primaria a través de un juego popular: la oca”. *Revista Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 14, 35-42.
- WIDERSTROM, A. (2004): “Archieving learning goals through play”. Brokes Publish Company.