

TEMA 13

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS, EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE E-A EN EL ÁREA DE E.F.

- Concepto
- Teorías
- Características
- Clasificación pedagógica del juego
 - Funcionales
 - Simbólicas
 - Imitación
 - Escenificación primaria (4-7 años)
 - Escenificación secundaria (7-11 años)
 - Reglas
 - Construcción
- Importancia del juego en E.F.
- Juego espontáneo y juego dirigido
 - El rol del profesor.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS EN EL ÁREA DE E.F.

- Interrelaciones motrices con el medio y los compañeros.
- Características que han de tener los alumnos en el momento de aplicarles un juego. 0-3. 3-5. 5-8. 8-10. 10-12.
- Aspectos metodológicos a la hora de programar los juegos
 - Preparación
 - Objetivo
 - Tipo alumno
 - Material
- El juego predeportivo
- El papel del profesor

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APREND. EN EL ÁREA DE E.F.

CONCEPTO: El juego es una acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente la individuo que juega. Algunos autores, afirman que toda actividad es juego desde los primeros meses de la existencia humana. Piaget lo sitúa hacia el segundo mes en el que comienza el estadio sensomotor. A medida que el niño crece, el juego evoluciona con el desarrollo intelectual, afectivo y físico del niño o se adecua a los períodos de su desarrollo.

TEORÍAS: Del presente, pasado y futuro. En las teorías del **presente** cuando hemos realizado cualquier actividad, las energías sobrantes tienen que buscar una salida, y se descarga en el juego. El ser humano se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir fuera, p.e. el alboroto y griterío que forman los colegiales que salen al patio de recreo después de un prolongado período de inactividad en clase. En el fondo es una catarsis que elimina cosas que han estado impedidas. Las teorías del **pasado**, los juegos infantiles vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano. En las teorías del **futuro** el juego prepara para lo que está por llegar. El juego es un ejercicio previo, en el que el niño se deja llevar por la fantasía y llega a poner meta a sus acciones.

¿QUÉ DESARROLLA EL JUEGO INFANTIL?: El juego se puede agrupar en una serie de características que desarrollan ciertas funciones. **Desarrollo físico**, el individuo va evolucionando y madurando en la coordinación de movimientos y grupos musculares. La progresión va desde objetos grandes; grandes grupos musculares, y gradualmente objetos pequeños, para desarrollar la capacidad prensil básica fina. **Desarrollo mental**, el niño mediante el juego agudiza su inventiva, está alerta y, ante los problemas que se le presentan, intenta resolverlos de inmediato. **Desarrollo emocional**, como juego infantil es expresión, a través de él pondrá de manifiesto alegría, tristeza, emociones, agresión, etc. **Desarrollo social**, el niño necesita de otros niños para jugar y aprender a jugar. Así aprende a respetar al resto y contar con los demás.

CLASIFICACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO: El juego podemos distinguirlo porque lleva consigo las siguientes características: Es una actividad:

- Voluntaria.
- Placentera.
- Se pueden expresar al exterior los sentimientos y emociones.
- Supone un aprendizaje de las relaciones sociales.

Clasificaciones de juegos existen muchas, pero para simplificar escogeremos la que hace J. Piaget que se basa en los distintos estadios mentales:

Juegos funcionales: Son las actividades que el niño realiza para ejercitar una función que está madurando o recién estrenada, por lo que su carácter es predominantemente físico, sensorial y psicomotor. Empieza a los 3 meses, cuando el niño descubre las partes de su cuerpo y realiza acciones de reconocimiento: sus manos, sus pies, sus gorjeos... El niño experimenta con la marcha, con su aparato locomotor, al agacharse, levantarse, gatear, correr... Lo mismo sucede con el habla: los gorjeos que los realiza por el placer de oírse pasará a los juegos de repartición de sonidos y palabras e invención de historias y fábulas, sin objetivo ni lógica (hacia los 3 años, cumbre del juego funcional). Aquí necesita del objeto para su actividad p.e.

coger el periódico y hacer como que lo lee.

Juegos simbólicos: Es la actividad en la que el niño representa un objeto, acción o escena. Su actuación dependerá de las representaciones mentales que de los objetos realice. Puede transformar la realidad con su fantasía, adjudicando a las cosas cualidades especiales, p.e. una escoba será un caballo. Podemos distinguir varios niveles: De **imitación**, en el que el niño imitará en su juego las actividades del adulto, sobre todo las acciones de los que le rodean y le quieren. Imitará la acción, sin importarle su lógica coherencia. Observaremos en consecuencia acciones aisladas de imitación y un juego paralelo, gustándole estar al lado de otros pero sin hacerles caso. De **escenificación primaria**, poco a poco el juego paralelo empieza a conectar con el otro. Es una etapa de carácter socioafectivo, las escenas que interpreta se refieren a jerarquías sociales primarias, modelos profesionales cercanos a su experiencia. Son típicos los juegos de mamás y papás, cuyas figuras son para el niño la imagen de la autoridad. Las frases que repite son las que escucha referidas a él. El muñeco suele ser el objeto que recibe sus impulsos: de amor, odio, le pegará, etc. Juegos típicos de la edad son reproducciones de cuentos, jugar a los médicos, en fin el tener un rol que cumplir por su parte. De **escenificación secundaria**, en este estadio se consolida la colaboración en el juego simbólico, empleándose el número de niños que intervienen en el juego. Aparece el interés por la historia del juego, no sólo por la acción, y se separa cada vez más de los objetos o utensilios que habían sido necesarios para ambientar el juego como, cacharros de cocina, peines... Sus escenas tienen un principio y un fin, con un acercamiento cada vez mayor a la realidad.

Juegos de reglas: Aparece sobre los 4-7 años, pero se consolida a partir de esa edad. El juego de reglas lleva implícitas la socialización, porque necesita de los otros para desarrollar su juego. La regla puede venir impuesta desde fuera, o puede surgir espontáneamente en el mismo grupo de niños, para organizar el juego que van a desarrollar. Los niveles superiores del juego de reglas cada vez exigen normas más institucionalizadas p.e. el ajedrez, aunque puedan ser modificadas por los participantes tras un acuerdo previo. Podemos establecer dos formas diferentes de juego de reglas:

Sensomotores: Carreras, canicas, bolos..

Intelectuales: Adivinanzas, ajedrez..

Juegos de construcción: Podemos decir de los juegos de construcción que forman parte de los juegos simbólicos. Se manifiesta en forma de superposiciones de objetos como puzzles, plastilina, barro... Aparece a partir de los 18 meses como actividad puramente motriz. Es un buen juego para desarrollar el sentido temporal, orden, simetría...(dentro, encima, lejos..)

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN E.F.: Psicólogos rusos tras numerosas investigaciones, han demostrado que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él, porque al introducirse en su rol, aumenta su actitud de atención y esmero. Si la educación ha de responder a las necesidades e intereses infantiles para mejorar su actuación, el juego se considerará el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje. El juego ayuda al:

Desarrollo físico y psicomotor, muchos juegos son potenciadores de músculos gruesos y finos. **Desarrollo Intelectual,** se ve obligado a pensar en algunos juegos colectivos de enfrentamiento. **Desarrollo social,** aprendiendo a ejercer derechos y deberes conforme al grupo. **Desarrollo afectivo,** sirve

de moderador de conflictos y expresión de sus sentimientos.

El **juego como medio de aprendizaje**, cada juego con el que se enfrenta exige al niño haber aprendido unas conductas. Estas las utilizará para transferirlas a otras mas complicadas. Está demostrado que aquello que el niño aprende mediante el juego, se transfiere a conductas no lúdicas.

El **juego como recurso didáctico**, si el profesor utiliza el juego con ciertas características que quiere que el niño aprenda, logrará que este se divierta y, a la vez, que aprenda ciertas conductas. El niño no sentirá el aprendizaje como tal.

JUEGO ESPONTÁNEO Y JUEGO DIRIGIDO: El juego **espontáneo** es aquel que el niño realiza por iniciativa propia y en el cual no intervienen adultos que condicionen la finalidad del juego. El juego **dirigido**, es aquel que se plantea por parte de una persona adulta ajena al niño, con unos objetivos educativos o de cualquier otro tipo.

Juego espontáneo: Su principal característica es la ausencia de finalidad. El juego nace espontáneamente y de la misma forma desaparece.

Defectos		Ventajas	
Falta de variedad		Conocimiento profundo del niño	
Falta de perseverancia		Conocimiento de las	
estructuras del grupo	Mala	organización	Ajuste de
los Intereses			
Falta de dirección		Rico vivero de juegos	
	dirigidos		

Juego dirigido: El juego dirigido, tiene más objetivos previstos de antemano y la presentación de éste está en función de dichos objetivos.

Deficiencias	Ventajas
Limitación de la libertad	Variedad
Supresión de la espontaneidad	Corrección de defectos
	Ecuanimidad de los resultados

EL ROL DEL PROFESOR: El profesor en relación al juego debe:

Elegir el juego: Realizar la elección respecto a la edad, posibilidades, carácter de los niños, fin que se pretende, estación del año, etc.

Preparar el juego: Significa un no a la improvisación, conocer perfectamente el juego, revisar el material disponible y el número de alumnos al que va dirigido.

Puesta en práctica: Presentar el juego con claridad, formar grupos, detener el juego si se realiza de forma incorrecta y exigir respeto a las normas, conseguir que el juego se recuerde de forma agradable.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS EN EL ÁREA DE E.F.

Cuando se utilicen los juegos como medio metodológico, éstos deben ser fáciles de comprender y con las reglas enfocadas a la utilización de los movimientos que queremos que se ejecuten.

Algunas de las normas generales para la utilización del juego son:

Prescindir de complicadas y largas explicaciones

Intervención de todos en el juego

Cumplimiento de las normas por los participantes

No exigir a los niños más de lo que puedan hacer

Cambiar el juego antes de que se llegue al aburrimiento...

INTERRELACIONES MOTRICES CON EL MEDIO Y LOS COMPAÑEROS:

Con el medio físico: Si el medio está **estandarizado** o acondicionado p.e. en el atletismo, la acción motriz se orienta hacia un automatismo. Cuando el medio es salvaje y **no estandarizado** p.e. en el senderismo, el practicante mantiene un constante diálogo con el medio y está permanentemente alerta.

Con los compañeros: Puede ser de **cooperación** si tiene lugar entre compañeros p.e. dos escaladores, y de **oposición** si los participantes son directamente adversarios, p.e. tenis. También encontramos multitud de situaciones en las que se dan los dos casos, son los juegos de cooperación y oposición que se dan en todos los encuentros de equipos, fútbol, voleibol...

CARACTERÍSTICAS QUE HAN DE TENER LOS ALUMNOS A LA HORA DE APLICARLES UN JUEGO:

Es necesario especificar las líneas generales de desarrollo del juego, sobre las cuales el profesor podrá aplicar los contenidos de Educación Física. Estas líneas generales evolutivas nos servirán para conocer el progresivo proceso de aplicación de las actividades de juego, en función de la etapa de desarrollo y las variaciones de la conducta.

En educación infantil (0-3 años):

Predominio de las sincinesias

Juega a marearse

Arrastra juguetes

Mantiene soliloquios

Tira cosas

Juega individualmente

Garabatea

Primer ciclo de primaria (6-8 años):

Mayor fluidez de movimientos

Mayor tono muscular

Interés por el juego socializado

Juegos de construcción

Juegos de personajes

Segundo ciclo de primaria (8-10 años):

Mayor habilidad motriz

Mayor control de actividades de espacio y tiempo

Desarrollo de juegos de resistencia

Juegos predeportivos

Le atrae el carácter competitivo de los juegos

Tercer ciclo de primaria (10-12 años):

Mejora la capacidad de esfuerzos constantes

Mejora su equilibrio

Crecimiento de la musculatura

Juegos variados y dinámicos

El juego es además un medio de interrelacionar contenidos de la propia Educación Física y de ésta con otras áreas.

ASPECTOS METODOLÓGICOS A LA HORA DE PROGRAMAR LOS JUEGOS: En primer lugar cabe preguntarse **¿Qué juego voy a aplicar?**. Esto va a depender de varios factores:

-El **objetivo** que pretendo con los juegos

-Las **características de los alumnos**, motrices, cognoscitivas, afectivas, sociales, etc.

-**Material, preparación** y terreno del que dispongo.

En el **objetivo**: Es importante definir para qué aplico este determinado juego, en que parte de la programación de aula lo ubico y qué pretendo conseguir con él.

Material: Con respecto al material, debemos sacar el máximo partido al espacio que tenemos. Por ejemplo si la clase tiene columnas, en vez de quejarnos, utilizar soluciones imaginativas: sortear las columnas, escondernos en ellas. etc. Hay infinidad de material que podemos utilizar, pañuelos, cuerdas, tizas. Hay cierto tipo de material que es muy útil para muchos juegos como son las cintas, cuerdas para delimitar, botellas de plástico para señalar... En definitiva debemos de utilizar la imaginación para hacernos de material, y no olvidar que el material que construyen los alumnos es mucho mas motivante que el estructurado.

Con respecto a la **preparación** tendremos en cuenta las siguientes premisas:

-Haber estructurado el tiempo y la estructura de la sesión, en parte inicial (animación calentamiento e introducción). Parte central (período de formación corporal y período de adquisición de destrezas y habilidades) y parte final (disminución progresiva del esfuerzo).

-Tener listo y a mano el material.

-Dar un nombre al juego.

-Acaparar la atención de los alumnos.

-Coordinar explicaciones con demostraciones.

-Ser breves y concisos.

-Probar el juego y solucionar las dudas que surjan.

Características de los alumnos: Hemos de tener en cuenta las características de los alumnos, así como hemos tenido en cuenta las características del medio. Adaptaremos los juegos al desarrollo evolutivo que el niño-a posea en ese momento.

Habilidades perceptivas.....4-6 años

Habilidades y destrezas básicas.....7-10 años.

Habilidades y destrezas específicas.....10-13 años

EL JUEGO PREDEPORTIVO: En la etapa de adquisición de las habilidades específicas, se emplea el uso de los deportes adaptados como paso intermedio

para el juego de los deportes reglados y convencionales. Es necesario llevar una progresión y realizar una serie de modificaciones simplificando normas no fundamentales, y adaptando el espacio y objetos que se utilicen a las características de los alumnos que lo practiquen. El juego de los deportes adaptados es la base o el estadio anterior por el que el niño pasará al juego real y reglado según las normativas federativas, como son los deportes populares como el baloncesto, fútbol, balonmano, voléibol...

EL PAPEL DEL PROFESOR: El profesor debe ser el estimulador del niño. Es fundamental que el adulto ponga alegría en el juego ya que esta es la forma más directa de irradiarla a los niños.

Su papel implica una participación de dos tipos: **Directa** en la que su función es organizar el juego, disponer los materiales, potenciar la iniciativa, observar los comportamientos de los niños mediante el juego, observar sus progresos y consecuciones para ir incorporando juegos nuevos y de etapas superiores de desarrollo. Y una participación **Directa** en la que tomará parte activa de, Jugar con el niño, Señalar las posibilidades del juego cuando no son capaces de descubrirlas por sí mismos, Inicializador del juego, Seleccionarlos, Abrir las puertas a otros juegos, Proporcionar modelos de conducta a imitar (trampas, perder, ganar....) Integrar a los niños aislados, Establecer las reglas del juego y cumplirlas, siendo el primero en ser justo y coherente.