



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

“EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA”

AUTORIA RAFAEL GONZÁLEZ GÓMEZ
TEMÁTICA EL JUEGO
ETAPA EDUCACIÓN SECUNDARIA

RESUMEN

El juego constituye un elemento pedagógico de primer orden. Ayuda a desarrollar la capacidad creativa y a una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a carácter, habilidades sociales, dominios motores, capacidades físicas. Además ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía. Aunque el juego es una característica propia de la infancia, es cierto que el afán de juego no se pierde a lo largo de toda la vida. Las diferencias entre el infantil y el del adulto son su forma y contenido. Cuando el juego es compartido con los demás, se transforma en un poderoso apoyo socializante, ya que ayuda a los niños/as a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones.

Palabras clave: Juego, alumnos, pedagógico, creatividad, variedad, divertido, autonomía, desarrollo, personalidad, criterios.

1. CONTEXTUALIZACIÓN.

1.1. Concepto de juego.

Existen muchas definiciones de juego, pero se ha escogido la siguiente por considerarla la más completa: HUIZINGA, J. (1972): “Acción libre que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales, que sigue una regla libremente aceptada por todos, provista de un fin en sí misma,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser algo diferente de lo que se es en la vida real”.

1.2. Clasificación de los juegos.

Existe gran variedad de clasificaciones de juego. Las más significativas son:

PIAGET	ORTEGA RUIZ
Manipulativos (etapa sensorio-motriz). Simbólicos (etapa preoperacional). De reglas (etapa formal).	Juegos de acción: motórico-manipulativo; de construcción o logro; electrónicos. Juegos de símbolo: simbólicos sencillos; simbólicos desarrollados. Juegos de reglas: reglados de calle, reglados de mesa.

1.3. Características de los juegos.

Se puede decir que el juego tiene las siguientes características:

Libertad: no implica obligación.

Placer: si no lo crea, se abandona.

Incertidumbre: no se conocen los resultados por lo que crea tensión y emoción.

Ficción: situación irreal que provoca una evasión.

Espontaneidad: surge de forma natural.

2. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

2.1. Teorías del origen y naturaleza del juego.

→ **Teorías Tradicionales** (WUNT y LEWIN)

Sirve como una preparación para la vida adulta realizando tareas que tendrá que desempeñar cuando llegue a la madurez; como expresión de la Infancia determinando el tipo de juego en función de la edad.

→ **Juego y desarrollo de la personalidad**

En cuanto a la teoría de FREUD, no trató el juego como una cuestión de especial importancia para su teoría de la personalidad. Sin embargo, lo considera como referencia a tres aspectos importantes: Sueños, Sexualidad e Inconsciente. Por otro lado, ERIKSON cree que el juego es un medio terapéutico para la expresión de los conflictos internos de la persona.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

– Juego y desarrollo cognitivo

WALLON observó una serie de características en el juego: carácter funcional, de relación con el medio y la imitación de experiencias vividas. Por otro lado, PIAGET define el juego como una actividad que tiene su fin en sí misma y lo considera como un camino evolutivo que hace evolucionar al niño/a desde la actividad lúdica hasta el egocentrismo intelectual y desde éste a la conducta social.

– Juego y Perspectiva Socio-Cultural

Para VIGOSTKI el juego es el motor central del desarrollo del niño/a, originando intereses y motivación, que son los incentivos de toda maduración. Para él todo tiene una función social por lo que el verdadero juego es el simbólico o de representación, porque en él el niño/a asimila la cultura social que el contexto la transmite.

2.2. Evolución del juego en las distintas etapas del proceso de enseñanza/ aprendizaje.

Para PIAGET el desarrollo del niño/a viene marcado por la realización de diversas actividades lúdicas. Éstas a su vez dependerán de la edad y etapa en la que se encuentre el niños/a.

2.3. El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje.

Existe una intensa relación entre juego y aprendizaje, por un lado, desde sus primeros años, el niño/a aprende a través del juego, por otro, para llevar a cabo determinados juegos es imprescindible haber realizado ciertos aprendizajes. Así, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, el juego:

‡ Contribuye al desarrollo integral de la persona:

Desarrollo cognitivo: explora y se conoce a sí mismo y al espacio, lo domina, comprende ...

Desarrollo motriz: el juego estimula el desarrollo y evolución del sistema nervioso, de los sentidos, mejora las capacidades perceptivo-motrices y físico-motrices.

Desarrollo afectivo: provoca el equilibrio y dominio de uno mismo, es refugio de dificultades..

Desarrollo social: entra en contacto con sus iguales, aprende normas, respeto por los demás. El juego es el principal medio socializador.

‡ Para introducirlo hay que seguir ciertos criterios:

Motivación: la actividad lúdica debe ajustarse a los intereses y evolución de los alumnos/as

Valor educativo: puede ser:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

> Intrínseco: significados que contiene.

> Extrínseco: finalidad.

Versatilidad: debe revestir diversas modalidades, según la complejidad de las normas, el grado de implicación que exija y las capacidades que se pretenden desarrollar.

Valor vivencial: el niño/a lo traslada a otros ámbitos de su vida: casa, barrio,...

Valor cultural: que conozcan y practiquen juegos tradicionales y autóctonos como parte del patrimonio cultural.

} Puede ser entendido desde dos perspectivas:

Como Instrumento (recurso metodológico): medio para conseguir otros fines. Cualquier contenido de la Educación Física puede ser realizado mediante juegos, por lo que resulta una opción metodológica bastante buena pues el juego es un elemento muy motivador .

Como valor educativo en sí mismo (bloque de contenidos): juegos populares, autóctonos. Precisamente uno de los tres bloques de contenidos del DCB de Educación Física trata los juegos desde esta perspectiva, en él se hace hincapié en la enseñanza de juegos tradicionales como una forma de transmisión de la Cultura Andaluza.

} Nos permite poner en práctica diferentes tipos de estrategias como:

Cooperación: para unir y cohesionar al grupo.

Oposición: para desarrollar la concentración, constancia y autoestima.

Cooperación-oposición: cuando se mezclan las dos situaciones en contextos grupales, donde un grupo se enfrenta a otro y cada uno mantiene un fin común para sus componentes.

Individual pura: se da en situaciones de juegos psicomotrices o sin estructura donde la incertidumbre proviene del medio que le rodea, los elementos que utiliza y sus propias limitaciones creativas o imaginativas.

Resolución o búsqueda: permite fomentar actitudes y habilidades en cuanto a la resolución de problemas, toma de decisiones propias, autoafirmación, creatividad y desarrollo del pensamiento divergente.

3. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.

Se ha de adaptar la metodología a las características de los juegos. Como ejemplo se puede decir:

Los juegos han de tener variantes (placer), ya muy repetido provoca aburrimiento.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Hay que respetar las motivaciones e intereses de los alumnos / as para que el juego pueda ser libre, para que los niños/as jueguen porque les guste no obligados.

Hay que seguir la iniciativa de los alumnos / as (espontaneidad)...

3.1. Planteamientos metodológicos del juego.

El juego como actividad libre o espontánea: el niño/a es el que escoge y plantea sus juegos, siendo el maestro/ a un mero observador. Este planteamiento permite conocer mejor al niño/a, sus intereses y gustos. La poca participación del maestro/a condiciona el problema de la relativa falta de estructuración.

El juego como actividad dirigida: el maestro/a es el que dirige y el alumno/a ejecuta. Por tanto, existe una mayor intervención docente. Su ventaja está en que los efectos del juego son controlados. La desventaja radica en que acorta la libertad del niño/a, su autonomía y su creatividad.

3.2. El juego en la sesión de educación física.

Las sesiones se pueden diseñar basándonos en el esquema general:

Parte inicial: como animación y motivación. Juegos motores de intensidad creciente.

Parte principal: juegos para desarrollar los objetivos concretos de la sesión.

Parte final: para calmar o relajar: juegos sensoriales, de baja intensidad.

En cuanto a las funciones del maestro/ a.

Preparación de la sesión: seleccionar juegos adecuados a los objetivos, a los medios disponibles y a los alumnos/as.

Presentación del juego: se organiza a los alumnos/as, se reparte el material y se presenta el juego, a través de explicación verbal, demostraciones visuales...

Ejecución: animación y arbitraje.

Calificación: calificaciones que deben actuar como motivación y emulación.

3.3. Consideraciones didácticas sobre el juego.

Los aspectos que debemos tener en cuenta para llevar a la práctica una sesión de juegos son:

Objetivos; se deben adaptar a la evolución del alumno/a y a los objetivos que perseguimos.

El Nº de Alumnos; condicionan la organización y el desarrollo de la sesión.

El Terreno de Juego: en principio, cualquier espacio puede ser indicado, pero como mínimo, debe estar libre de obstáculos que puedan provocar accidentes y ser amplio.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Material Didáctico: podemos necesitar un mínimo de material compuesto por pelotas de diferentes tipos, cuerdas, gomas elásticas, picas o palos, pañuelos cintas de colores, aros, colchonetas, bancos suecos...

3.4. Principios generales.

Éstos van a marcar las pautas de desarrollo del juego, son los siguientes:

Libertad de decisión.

Nivel de participación de los alumnos/ as en la elección del juego.

Carácter socializante del juego en las interacciones que se producen en él.

Cumplir las reglas del juego.

El resultado no será el objetivo del juego.

Buscar en todo momento los espacios y medios adecuados para un desarrollo eficaz.

Exigir sólo en función de sus posibilidades.

Cambiar de juego antes de que pierda interés...

3.5. Evaluación.

Los **criterios** son:

Sobre la autorregulación en la actividad física.

Sobre la adecuación a factores externos.

Sobre la creatividad y organización en la actividad física.

Sobre el conocimiento de las capacidades propias.

3.6. Atención a la diversidad.

El juego debe adaptarse a las distintas necesidades e intereses que concurren en el aula. Debe dar respuesta a aquellos alumnos/ as con necesidades educativas especiales; a aquellos que por su especial condición sean superdotados o "bien dotados", y a aquellos que precisen alguna deficiencia o minusvalía. (poner ejemplos)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

5. CONCLUSIÓN.

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos del niño/a: carácter, habilidades sociales, dominios motores y de las capacidades físicas; al tiempo que entrafia experiencias diversificadas, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño/a. Es el medio básico de ejercitación y por el que el niño/a se socializa. Sirve de estímulo motivación, acelerando el proceso de aprendizaje. El juego como mente de aprendizaje, que permite investigar, conocer el mundo, personas y a sí mismo, relacionándose, agudizar el ingenio y la creatividad, así como la memoria.

6. BIBLIOGRAFÍA

- JUNTA DE ANDALUCÍA (1992). Decreto 105/92, de 9 de junio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. (Boja de 20 de junio).
- Sánchez Bañuelos, F (1986). Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. Gymnos. Madrid.
- Vázquez, B (1989). La Educación Física en la Educación Básica. Gymnos. Madrid.
- Cagigal, J. M^a. (1979): Cultura intelectual y cultura física. Kapelusz. Buenos Aires.
- Delgado Noguera, Miguel A. (1991): Los Estilos de Enseñanza. Una propuesta para la reforma de la enseñanza. I.C.E, de la Universidad de Granada.
- AA. VV. (1991): Educación Física. Número monográfico de Cuadernos de Pedagogía, nº 198, diciembre.
- Knapp, B. (1963 / 1981): La habilidad en el deporte. Miñón. Valladolid.
- Blázquez, D. (1991): Evaluar en Educación Física. INDE. Barcelona.
- Ruiz Pérez, LM. (1986) Desarrollo motor y actividades física. Gymnos. Madrid.
- Le Boulch, J. (1978) : Hacia una ciencia del movimiento humano. Paidos. Buenos Aires.
- Le Boulch, J. (1984): La educación por el movimiento en la edad escolar. Paidos. Barcelona.
- Le Boulch, J. (1987) : La educación psicomotriz en la escuela primaria . Paidos. Barcelona.
- Blázquez, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Martínez Roca. Madrid.
- Decroly, O. (1986): El juego educativo. Morata. Madrid.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Parlebas, P. (1988): Perspectivas para una Educación Física moderna. Cuadernos Técnicos, Unisport Andalucía.

Bayer, C. (1986): La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Hispano Europea. Barcelona.

Páginas Web:

www.educared.com

www.efdeportes.com

Autoría

- Nombre y Apellidos: Rafael González Gómez
- Centro, localidad, provincia: Benalmádena Pueblo (Málaga)
- E-mail: Benalmadenatorremolinos@hotmail.com