



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

“EL JUEGO MOTOR”

AUTORÍA RAQUEL CONTRERAS ARRIBAS JOSÉ CARLOS GALINDO VILAPLANA
TEMÁTICA COEDUCACIÓN
ETAPA EP, ESO

Resumen

En la siguiente investigación presentamos desde el concepto y tipos de juegos hasta propuestas de trabajo en E.S.O. y con personas adultas. El juego es un elemento educativo que debemos de tener en cuenta en nuestra función docente y que como instrumento educativo es necesario que analicemos y usemos con la mayor intención posible.

Palabras clave

Juegos motores, deporte, lúdico, juegos educativos.

1 CONCEPTO DE LOS JUEGOS MOTORES

Procede del latín vulgar “jocus” (Broma, diversión). El concepto al que más se acerca hoy en día es el de ludus, que es el concepto referido a la broma o diversión, algo con carencia de seriedad. Este significado se mezcla con el significado deportivo entendiendo al juego como una acción deportiva.

A finales del siglo XV el termino apostar se añade al termino de juego.

Hasta el siglo XIX no se introduce en España el concepto de deporte. En esta época el juego se entiende como un certamen público.

En la actualidad, según la R.A.L.E se mantiene en nuestra lengua juego y jugar como acción y efecto de jugar, es un significado estable aunque aún no está definido de forma clara lo que es jugar y el juego, existen aún ciertas limitaciones.

Concepto de juego motor: tipo de juego que se caracteriza por su motricidad y la actividad social que implica. (D.C.C.D. 1992).

Con esta definición se separa el juego del juego funcional, del ejercicio y de la actividad sensoromotriz.

Según Galera 1999, para que exista juego motor es necesario:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Que exista la posibilidad de ganar y el riesgo de perder.
- Existencias de reglas, todos bajos unas normas.
- Motricidad real.

El juego motor se explica por su significado motriz. El juego motor encierra sistemas de movimiento que comportan: Intención, decisión, ajustes de la motricidad al medio y a los otros componentes.

2- DIFERENCIAS ENTRE JUEGOS Y DEPORTES

Para que haya deporte es necesario que haya federación que establezca las reglas, las medidas, los pesos, el material, el número de participantes, etc,... para que exista federación es fundamental que exista un reglamento oficial que caracterice al deporte.

El juego es el antecedente del deporte; los deportes son juegos reglados e institucionalizados. Existen deportes que son más importantes en un país que en otros debido a la tradición de dicho deporte en dicho país, por ej. El rugby es más popular en Francia que España.

El juego es algo más libre que el deporte, es decir, el deporte es más competitivo.

El deporte no es algo totalmente voluntario porque se puede convertir en una profesión, en cambio el juego sí, porque todo participante lo hace por decisión propia sin ninguna obligación previa.

Según Parlebas (2003) *“los deportes tienen como denominador común el haber sido elegidos y consagrados por las instituciones oficiales”*. Este rasgo diferencia al deporte del no deporte, cuyos juegos son los llamados tradicionales. Pero ambos pertenecen a un tronco común llamado juegos deportivos, los cuales tienen dos rasgos distintivos que son la situación motriz y la codificación.

Otro rasgo que diferencia al deporte y al juego es que el deporte está aceptado de forma social y el juego como tal no.

3- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Según Callors, 1986: libre, separado (dentro de un terreno y espacio separado), incierta, improductiva, reglamentado (límites y espacios temporales) y ficticia (situación irreal).

Según Bruner, 1979: irrealidad, flexibilidad, autonomía, especulación, imitación, proyección, desafío y placer.

Según Navarro Valdivieso (2002), las características del juego pueden ser:

- El juego es motivante porque es incierto.
- Improductivo: con el único fin de divertirse.
- Irreal.
- Flexibilidad (posibilidad de modificarse las reglas).
- Autonomía (realidad diferente).

Características primarias:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Placer (inherente a la práctica).
- Acuerdos/ Reglas (flexibilidad).
- Incertidumbre (motivación).
- Improductividad.

Características secundarias:

- Alegría/Satisfacción.
- Pasatiempos.
- Libertad (voluntariedad).
- Ficción (no está dentro de la realidad).
- Esfuerzo
- Tregua y reposo.

4- TIPOS DE JUEGO

Orientaciones/ campos:

1- Juegos de educación:

Juegos psicomotrices, simbólicos, de imitación, de representación, simbólicos con reglas.

2- Juegos de enculturación.

Juegos tradicionales simbólicos y con reglas. Dentro de estos podemos encontrar los juegos tradicionales infantiles, los juegos populares y los tradicionales de adultos.

3- Juegos de iniciación deportiva.

Juegos predeportivos, predeportes, minideportes, juegos modificados.

4- Juegos de recreación.

Juegos cooperativos, alternativos, de animación, de roles, a la naturaleza, acuáticos.

5- Juegos de dinámica de grupos.

Juegos de presentación, de conocimientos, de afirmación, de confianza, de comunicación, de cooperación, de reducción de conflictos.

Juegos Psicomotrices.

Desarrollo de función psicomotriz: Juegos de acción (0-3 años).

- Juegos de carácter libre.
- Canalización de logros.
- Actividad motriz individual.

(3 – 7 años) Desarrollo psicomotriz.

- Esquema corporal.
- Conducta motrices de base: postura equilibrio, coordinación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Conducta neuromotrices: lateralidad.
- Conducta perceptivo-motriz: percepción temporal y espacial.

Juegos simbólicos:

- De imitación: buscan el desarrollo de la actividad y la imaginación. Estructura rítmica del lenguaje. Propuesto o imaginado: juegos reproducción.
- De fantasía: 1- personajes, 2- reales de carácter narrativo, 3- irreales de carácter abierto, 4- trama. A partir de una trama, el niño va moviéndose (cuentos motores).
- De reglas: muy empleados en las clases de ed. Física. Mezcla símbolos y reglas; la trama es el eje principal. Son juegos muy apropiados para la etapa de infantil.
- Los juegos simbólicos de reglas son diferentes a los juegos de regla y a los juegos motores de reglas.

5. LOS JUEGOS MOTORES COMO ELEMENTOS DE LA EDUCACIÓN

Hasta hace poco tiempo el juego era algo banal y sin importancia dentro del currículo de ed. Física de secundaria. El juego era sustituido entonces por los deportes, sin embargo, este hecho con el paso del tiempo está cambiando, y hoy en día el juego se percibe como un elemento educativo de vital importancia en las clases de educación física. Este hecho empieza a materializarse desde el año 92, cuando se produce un cambio en el pensamiento social. Este cambio ha hecho que hoy en día el juego sea una aplicación básica e ideal para las clases de ed. Física, posibilitando así actividades lúdicas y motivantes que satisfacen en el alumno las necesidades que este posee durante la práctica de ed. Física.

Ventajas pedagógicas: García y otros.

1. El juego es una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción.
2. Contribuye a la afirmación y el desarrollo de la personalidad del niño.
3. El juego ayuda al niño a desarrollar las capacidades psíquicas y las habilidades destrezas físicas. A través del juego trabajamos la forma física y deportiva del alumno.
4. En el juego es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados. Se le permite así que desarrolle un aprendizaje significativo y sus propios sistemas de actuación.
5. Mediante el juego desarrollamos todos los ámbitos de conducta humana: cognitivo, motor y socio-afectiva.
6. El juego posibilita una mayor interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia.
7. El juego permite el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno. Existe una tendencia actual de recuperar la memoria tradicional de los juegos de nuestra sociedad. Esta tendencia está incluida y reflejada en currículo de ed. Física y permite interrelacionar la ed. Física con otras áreas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

¿Qué condiciones debe de reunir un juego motor?

Lavega, 1998. Nos habla de las condiciones del juego para que sea educativo.

1. Debe de permitir el desarrollo global del alumno aunque posteriormente se puede potenciar aspectos más específicos.
Este hecho no suele ocurrir, porque cuando el profesor programa, no piensa en los intereses del alumno como tal, sino que piensa y se centra en su propia experiencia porque es el área que más domina.
2. Debe constituir preferentemente una vía de aprendizaje de comportamiento cooperativo, evitando situaciones de marginación que a veces provoca una excesiva competitividad. Hay que utilizar diferentes tipos de juegos para que todo el alumno se sienta identificado con la práctica de los juegos y propiciar juegos en los que el alumno se sienta protagonista en algunos de estos juegos.
3. Mantener en actividad a todos los alumnos, por lo cual deberemos de huir de los juegos eliminatorios y buscar otras opciones de juegos. Cuando hablamos de huir de juegos eliminatorios nos referimos a la eliminación del alumno durante un largo periodo de tiempo, es decir, podemos utilizar juegos eliminatorios, pero que el tiempo de inactividad sea lo menor posible.
4. Se evitarán jugadores espectadores (todos los alumnos, incluso los exentos pueden asumir un rol en el juego). Insertar al alumno con problemas de lesión o de salud implica un riesgo, nosotros como profesores debemos de valorar ese riesgo y ver si es conveniente o no asignarle una tarea dentro de la actividad.
5. Equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
6. El juego educativo debe de suponer en todo momento un reto (estímulo) para el alumno, pero un reto que el alumno pueda alcanzar, es decir, poner metas atractivas al sujeto, pero que pueda conseguir con ayuda y con trabajo en un periodo de tiempo corto o medio.
7. Se evitarán que en los juegos destaquen siempre los mismos alumnos.
8. El juego educativo debe de poder volverse a practicar siempre con el mismo interés que en la primera ocasión.

6. LOS JUEGOS MOTORES CEN EL CURRILUM DE EDUCACIÓN FISICA PARA LA E.S.O.

El juego motor como un bloque temático fundamental dentro del currículum físico del alumnado. Ideas importantes:

- 1- La etapa de los juegos colectivos y genéricos darán paso a los específicos e incluso a los deportes adaptados o reducidos.
Con los deportes adaptados y reducidos se busca una mayor participación de los jugadores y aumentar la práctica y el rendimiento del alumno.
- 2- Los juegos son un buen instrumento para que los alumnos conozcan y sepan adaptar el esfuerzo físico a sus características. También es un contexto adecuado para fomentar la autoexigencia y la superación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

3- La actividad debe de entenderse no solo como un núcleo de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno debe de entender, los juegos son utilizados por el docente como un medio para enseñar el deporte.

Los juegos deben de ser entendidos como una estrategia metodológica, los juegos no es un mero trámite, sino que los juegos en sí son un bloque de contenidos que el alumno debe de llegar a dominar.

Hay que utilizar el juego como estrategia metodológica para trabajar cualquiera de los otros ámbitos (Expresión corporal, calentamiento, etc,)

4- Debe de valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí, y no el éxito o fracaso. Hay que erradicar las situaciones agresivas, violentas o de desprecio hacia los demás.

5- Significación motriz. Los juegos deben de estar adaptados a las características de nuestros alumnos, para aumentar el bagaje motor del alumno.

La significación motriz es propia de las características de un grupo, es decir, lo que para mí significa una cosa, para el otro no significa lo mismo.

Por ello debemos de adaptar los juegos a las características de los alumnos.

7. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

- 1- Que sean juegos eminentemente participativos.
- 2- Que el material sea frecuente en los gimnasios e instalaciones deportivas, asequibles a bajo costo, de fácil manejo y poco peligrosos.
- 3- Que sean juegos que no requieran de gran complejidad y de extraordinarias cualidades físicas.
- 4- Deben de ser juegos motivantes para los alumnos y que potencia la practica de actividad física.
- 5- Que las reglas sean claras y sencillas de aplicar con una breve explicación y demostración.

8. CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS.

Antes del inicio:

1. **Lograr un clima necesario de atención: Importantísimo el silencio, el método utilizado para conseguirlo da igual, pero que se consiga el silencio para que todo el mundo entienda la explicación y no haya dudas durante el juego.**
2. Hablar alto y con claridad.
3. Ser breve.
4. Colocarse en una posición claramente visible para todos.
5. Conservar un orden en la explicación.
6. **Explicar la actividad de forma sencilla para que todos la puedan comprender e ir dando información a medida que va transcurriendo la actividad.**
7. Reparto de papeles entre los participantes.
8. **Repartir el material necesario para la actividad siempre al final de la explicación.**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

9. No comenzar el juego si existen dudas entre el alumnado sobre la ejecución de la actividad. **Para ello se aconseja una demostración física.**

Durante el desarrollo:

1. Participación de todo el alumnado de la clase en la actividad.
2. Controlar el grado de motivación. Cortar el juego antes de que sea aburrido o alargarlo si el juego resulta motivante. Siempre se aconseja que para cada sesión se hagan dos o tres juegos más, por si la clase resulta de ser más larga de lo esperado.
3. Exigir a cada uno en función de las posibilidades individuales.
4. Animar a la participación.
5. Hacer de juez o de árbitro durante el desarrollo de los juegos.

Después de:

1. Solicitar variantes del juego realizado por los participantes.
2. Grado de satisfacción de los participantes con respecto al juego.
3. Recordar los objetivos perseguidos en el juego.
4. Valorar la participación del alumnado.

Recomendaciones Generales (Trigo).

- Orientar y ayudar al alumno a entender el proceso que se produce dentro de cada juego, intentado no dirigir en la mayoría de los casos.
- El profesor de educación física debe de participar como alumno de vez en cuando para evaluar la actividad y también desde fuera.
- Cortar de inmediato cualquier pelea o enfrentamiento entre alumnos y dar un feed back corrector de forma inmediata y no al final del juego, porque sino no sirve de nada.

9. LA ENSEÑANZA DEL JUEGO EN PERSONAS MAYORES

Elección de los juegos (Courtier y otros, 2000):

1. Simplificación de las reglas y de las modalidades de aplicación: Número de jugadores, limitación de la duración.
2. Adaptación del material y de las medidas a las características de las personas mayores.
3. Fomentar los aspectos mentales y físicos.

Propuesta de los juegos en las sesiones (Pont, 2000):

- *En la parte inicial utilizaremos juegos de animación que sirvan de calentamiento, en la parte final se recomiendan juegos tranquilos que aseguren la vuelta a la calma.*
 - *En cuanto al grupo, hablar que evaluar: la edad, la capacidad de movimiento, las limitaciones funcionales, la adaptación y la experiencia en la edad física continuada, la aceptación del grupo para desarrollar la clase en presencia de juegos.*
4. Eliminar juegos pueriles, no les gusta que se les considere como niños.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

5. Regular la intensidad (control de la frecuencia cardiaca) y la duración del juego para evitar la fatiga.
6. Plantear juegos que mejoren los aspectos físicos, psicológicos y sociales.
7. Variedad del equipamiento, para no caer en la rutina de ejercicios y para innovar ejercicios, los materiales son los elementos que van a determinar las posibilidades reales de juego.
8. Con los juegos podemos contribuir a desarrollar las cualidades físicas básicas como la resistencia, la flexibilidad o la fuerza básica.
9. Las sesiones deben de ser amenas y debe de existir en ella un buen clima socio-afectivo.
10. Es conveniente controlar periódicamente las pulsaciones de nuestros mayores.

Referencias metodológicas:

- *No dar demasiada Información en los inicios de aprendizaje, intentar dar un aprendizaje global.*
- *No incidir demasiado e el error de las personas mayores.*
- *Al principio el feed back que le damos a nuestros mayores es intrínseco, después se irá desarrollando la autonomía de nuestros mayores poco a poco.*
- *La información desde el punto de vista cuantitativa debe de ser moderada, justa y precisa. Es adecuado darle la información sobre le ejercicio durante su ejecución o cuando la acaban.*
- *Se precisa más tiempo en procesar la información y no debemos de exigir rapidez en la ejecución de las tareas propuestas.*
- *La intensidad será adecuada a la capacidad de las personas con las que trabajamos.*

11. BIBLIOGRAFÍA

- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los Deportes de Equipo*. Martínez Roca: Barcelona.
- Bravo, R.; Fernández, E. y Merino, R. (1999). *El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido*. Málaga: Aljibe.
- Cañizares, J. M. (1998). *400 juegos y ejercicios por parejas para el desarrollo de las habilidades básicas*. Sevilla: Wanceulen.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Cratty, B. J. (1984). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Pax-México.
- Decroly, O y Monchamp, E. (1986). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Morata: Madrid.
- Graça, A. y Oliveira, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Grupo de trabajo E. F. "La Sagra" (1999). *100 juegos para el aula de Educación Física*. Barcelona: Escuela Española.
- Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.
- Méndez, A. y Méndez, C. (1998). *Los juegos en el currículum de la Educación Física*. Barcelona: Paidotribo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Torbert, M. (1987). *Juegos para el desarrollo motor*. México: Pax-México.
- Trigo, E. (1989). *Juegos motores y creatividad*. Barcelona: Paidotribo.
- Zaparozhanova, L. P. y Latyshkevich, L. A. (1996). *Juegos activos. Educación primaria y educación secundaria obligatoria*. Barcelona: Paidotribo.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Raquel Contreras Arribas, José Carlos Galindo Vilaplana
- Centro, localidad, provincia: Córdoba
- E-mail: jcgalis@hotmail.com; m72coarr@hotmail.com