



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

## “EL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA”

AUTORÍA <b>MIGUEL ÁNGEL PRIETO BASCÓN</b>
TEMÁTICA <b>EDUCACIÓN FÍSICA</b>
ETAPA <b>EP y ESO</b>

### Resumen

En este artículo se pone de manifiesto, como el juego no es una actividad específicamente humana, sino propia de todas las especies animales superiores. El hombre y los animales desde sus primeros años se introducen en la motricidad a través del juego.

A lo largo del artículo se hará referencia al propio origen del juego, así como las diferentes teorías que lo fundamentan. Además se tratará el juego como medio para una educación integral del ser humano y cómo los juegos tradicionales deben de mantenerse en el área de Educación Física debido a las ventajas que reportan sobre el alumnado.

### Palabras clave.

- Juego, tradicional, educación integral, Educación Física y juegos recreativos.

### 1.- CONCEPTO Y NATURALEZA DEL JUEGO.

#### 1.1.-INTRODUCCIÓN.

El juego no es una actividad específicamente humana, sino propia de todas las especies animales superiores. El hombre y los animales en sus primeros años se introducen en la motricidad a través del juego; es por tanto, una actividad instintiva tanto humana como animal que no responde a una necesidad aparente, en la que no importa la técnica y el sentido lúdico es primordial. El juego es uno de los fenómenos más naturales del comportamiento humano, es una actividad voluntaria del cuerpo y del espíritu humano nacida del gusto por la actividad misma, sin finalidad concreta. Es también una actividad libre que sólo atiende a las reglas del juego, pero que no coincide con las de la vida real.

El juego es siempre acción, actividad motriz que forma parte del repertorio de comportamientos del ser humano. Es también una actividad sin objetivo exterior a sí misma, pero en cambio si tiene sentido. Siempre genera placer constituyendo este aspecto, el verdadero motor interno del juego que produce que sea tan motivante. El juego es una actividad natural necesaria genéticamente para el desarrollo de la vida del hombre; podemos decir, que es una necesidad fundamental en su vida. Así el juego cumple una serie de finalidades:

#### a) Biológicas:

- Actividad relacionada con el crecimiento somático.
- Actividad que restablece el equilibrio neurodinámico, mediante la liberación energética.
- Actividad que favorece la maduración nerviosa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

b) Psicológicas:

- Actividad contra la seriedad de las actividades más importantes de nuestra existencia.
- Escape a la obligatoriedad de las actividades de la vida real.
- Rienda suelta a la imaginación y la creatividad.

## 1.2.-CONCEPTO DE JUEGO

El juego desde el punto de vista práctico, es una actividad superflua que solo busca el poner en movimiento o acción las energías o capacidades propias. En general podemos considerar como juego cualquier actividad cuyo objetivo fundamental consista en divertirse, en pasarlo bien. Sobre el concepto de juego, Huizinga (1972) afirma que el término latino ludus, que definía el campo de juego desaparece en el proceso de evolución de los idiomas latinos; procediendo nuestra acepción actual de Juego, del término jocus, que significa: ligereza, frivolidad, pasatiempo, chiste o broma. Aunque permanece el término lúdico, para designar estas actividades.

Existen muchas definiciones sobre el juego, al tratarse de un contenido tan amplio que siempre ha preocupado a todos los estudiosos del comportamiento del ser humano. Recogemos la definición de:

- Huizinga (1972): “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, y al mismo tiempo aceptadas libremente, acción que tiene fin en sí misma, y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser otra manera a la que se es, en la vida corriente.”

De la definición de Huizinga (1972), resaltamos los siguientes aspectos que definen al Juego:

- Ocupación libre para el individuo.
- Con reglas absolutamente obligatorias.
- Que son aceptadas libremente.
- Que tiene fin en sí mismo
- Produce tensión y alegría (es muy motivante).
- Permite vivir situaciones ficticias.

## 1.3.-ORIGEN Y NATURALEZA DEL JUEGO.

La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evolucionan y forman parte de la cultura (juegos tradicionales). Se han formulado muchas teorías para tratar de explicar por qué juega el hombre. Los caminos de observación e investigación se pueden concretar en dos grandes líneas:

a. Teoría de causa eficiente: tratan de buscar y analizar las causas que determinan la actividad lúdica en el niño. Se trata de averiguar: ¿por qué juega el niño? Entre ellas, destacamos:

- Descanso o recreo (Schiller): actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente humanas. El juego como: distracción, elemento de recreo, esparcimiento placentero, mediante una actividad compensatoria, en contraposición al trabajo. El juego sirve de recreo y descanso en el adulto pero no explica el juego de los niños: la vida suele ser para ellos, un juego continuo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

- Energía superflua (Spencer): el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que no se gastan durante las prácticas utilitarias. El juego es una simulación, una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante. No explica esta teoría, por qué el niños puede jugar estando cansado.
  - Recapitulación o atavismo (Hall): en el niño hasta su completo desarrollo, por medio del juego se produce una rememoración o recapitulación abreviada de la evolución de la especie humana. El juego le sirve de estímulo y medio para lograr el desarrollo y llegar a etapas superiores.
  - Catártica (Carr): las actividades lúdicas canalizan las actividades humanas y son el medio de liberarse de las tensiones y frustraciones. Las tendencias antisociales se subliman y descargan a través del juego. La mayoría de los autores manifiestan que la función catártica no se manifiesta en los niños. El juego tiene valor educativo.
- b. Teorías de causa final: tratan de explicar la finalidad que persigue el ser humano, cuando realiza una actividad lúdica:
- Ejercicio preparatorio (Gross): considera el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y como instrumento de autoafirmación natural del niño. A través de las actividades jugadas, va ensayando y desarrollando capacidades; el juego le sirve como mecanismo de estimulación del desarrollo y aprendizaje. Escapan a esta interpretación los juegos de ficción que no tienen aplicación en la vida adulta.
  - Evasión (Freud): a través del juego se pueden realizar los sueños o deseos, que no se pueden conseguir en la vida real. el niño cuando juega vive como propios los roles que asume, no diferenciando ente la ficción y la realidad. No se explican todos los juegos, tomando de modelo el juego simbólico.
- Existen otras teorías, pero ninguna lo suficientemente acertada como para abarcar el amplio espectro del juego. El juego no obedece a un comportamiento único sino diferenciado, pero con aspectos comunes que hacen que la realidad del mismo sea significativa para el hombre en todas las etapas de su vida.

## 2.- EL JUEGO COMO MEDIO EDUCATIVO

### 2.1.-INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora que facilita el acercamiento natural a la práctica de la actividad física. La actividad lúdica se ajusta a los intereses de los niños y evoluciona en función de ellos. Se produce una adaptación progresiva de estas actividades en función del desarrollo psíquico y motriz, y los niveles de adaptación social del alumnado.

En el juego existen diferentes modalidades, según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exige a los participantes y las capacidades que pretende desarrollar. Su práctica habitual debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.

Desde el punto de vista de su empleo en la Educación Física, la actividad lúdica debe entenderse no solo como un núcleo de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno debe aprender; sino también, como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

## 2.2.-EL JUEGO COMO MEDIO DE EDUCACIÓN INTEGRAL.

El juego tiene muchos campos de aplicación (la enseñanza, la recreación, la reeducación, la dinámica de grupos, el deporte...), por reunir múltiples valores (pedagógicos, culturales, recreativos, terapéuticos...). De todas estas funciones, las más significativas, se producen a partir del campo de la actividad educativa: el juego por su estructura facilita la adquisición de valores y contribuye a la formación del individuo. La pedagogía tradicional rechazaba el juego como medio educativo por entender que no tenía carácter formativo, solo le concedía el carácter de recreo y esparcimiento. En la actualidad las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, maduración y aprendizaje.

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que extrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño. El juego es un hecho motriz contextualizando en las actividades habituales de los niños. Es para los niños, el medio básico de ejercitación y medio por el que se socializa y somete a prueba con los demás. Al ser una actividad placentera, le sirve de estímulo y motivación; y por tanto, acelera el proceso de aprendizaje.

El juego como actividad física natural y global, es un medio universalmente reconocido de educación integral, que ayuda al desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo:

- a. Cognitivo: con el juego el niño explora y conoce su entorno, lo domina, comprende y estructura progresivamente, al tiempo que se descubre a si mismo. El niño jugando obtiene nuevas experiencias, y le ofrece la oportunidad de solucionar problemas:
  - Facilita la observación y el análisis.
  - La interpretación y resolución de problemas de juego.
- b. Motriz: el juego es un factor de estimulación, evolución y desarrollo del sistema nervioso, desarrollando los sentidos, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo:
  - Desarrollo y mejora de las capacidades perceptivo-motrices.
  - La interpretación y resolución de los problemas de juego.
- c. Afectivo: el juego contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo. Es también, refugio frente a las dificultades que el niño encuentra en su vida y en sus relaciones con los otros, los adultos, le ayuda a reelaborar sus experiencias y acomodarlas a sus necesidades. Al mismo tiempo, es una actividad que le procura entretenimiento, placer y alegría de vivir, le permite expresarse libremente, encauzar sus energías y liberar y descargar sus tensiones:
  - Facilita la afirmación de la personalidad.
  - El equilibrio emocional.
  - El descubrimiento de las propias posibilidades y limitaciones...
- d. Social: el juego facilita el proceso de socialización, entra en contacto con sus iguales, aprende normas de comportamiento y de respeto a los demás. Al ser una actividad que implica relación y comunicación; es también, un medio de explorar su puesto en el grupo:
  - Descubrimiento y respeto a los otros.
  - Respeto a las reglas.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº37 – MES DE DICIEMBRE 2010

El juego colectivo es el principal medio de socialización, que utiliza el niño para su adaptación al grupo de sus iguales, este proceso se inicia en la Educación Infantil y tiene su momento cumbre en la Educación Primaria: es el período de la socialización, de los juegos de reglas.

### **2.3.-FORMAS DE PRESENTACIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA**

En el campo de la Educación Física, existen unos modelos consolidados, ya clásicos y cada uno de ellos, con características peculiares:

- a. Los juegos tradicionales: son las manifestaciones lúdicas más naturales que existen y por lo tanto las más motivantes; son juegos concebidos para el entrenamiento, fruto de las tradiciones populares y la evolución de la cultura. Por esta razón, los juegos de este tipo contienen un diseño perfecto, y constituyen una gran fuente de inspiración y de actividad para las sesiones de Educación Física.
- b. Las formas jugadas: suponen la adaptación y acondicionamiento de una tarea, de forma que su desarrollo sea más lúdico; siempre de acuerdo con una etapa determinada o momento concreto de aprendizaje, representando un medio muy útil a la hora de motivar al alumno, para la realización de actividades dentro de la sesión de Educación Física. Constituyen un tipo de juego con una estructura muy simple. Con ellas, se trata de desarrollar el placer por trabajar jugando, rompiendo con la seriedad de algunas actividades físicas. Las formas jugadas apenas poseen reglas, son consideradas como un estadio previo al juego reglamentado y a las actividades de iniciación deportiva, y un recurso de entrenamiento.
- c. Los juegos recreativos: vuelven al sentido tradicional del juego: reforzar la diversión y el entrenamiento, sin atender las formas de aplicación. Se trata de jugar por el mero hecho de jugar, sin ningún tipo de complicaciones. El juego recreativo, reúne una serie de características que le distinguen de las otras formas de juego:
  - Todos pueden participar sin exclusión de edad, sexo, condición física y experiencia de juego.
  - Las reglas las pueden ir adaptando los mismos participantes, en función de sus posibilidades o deseos, pudiendo llegar a cambiarlas totalmente.
  - Los juegos se realizan atendiendo a los intereses de los participantes, escogiendo los tipos de actividades a realizar.
  - Se valora más los intereses del grupo, que lo individual.
  - No se trata de realizar un esfuerzo físico considerable con la actividad, pero si puede llegar a aprender la técnica cualquiera que sea el nivel técnico de los participantes.

Con ellos, se produce la modificación de los juegos y deportes más populares, adaptándolos a las necesidades de la mayoría del grupo, dándoles el sentido tradicional del juego a los juegos y deportes modernos, tan sofisticados y exigentes.

- d. Los juegos predeportivos: pertenecen a la zona intermedia entre el juego y el deporte. Tienen las características del primero, pero empiezan a adaptarse a las del segundo, por la mayor complejidad de las reglas que intervienen. Se incluyen dentro de ellos, todos los juegos que contienen elementos afines a alguna especialidad estructural y funcional. En los juegos predeportivos, distinguimos entre:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

1.-Genéricos: todos aquellos que hacen referencia a modelos de aplicación polideportiva:

- Elementos importantes de la estrategia deportiva: ocupaciones y desalojo de espacios, marcajes, rotaciones,...

- Desarrollo de habilidades: lanzamientos, botes, protección del móvil...

Con su empleo, se consigue que los alumnos adquieran el dominio de las habilidades técnicas, al tiempo que el aprendizaje de los elementos tácticos básicos.

2.-Específicos: más propios de la Iniciación Deportiva. Integran modelos concretos propios de un deporte convencional con: reglas, espacios y gestos técnicos, reducidos en cantidad y calidad.

### **3.-LOS JUEGOS TRADICIONALES.**

El juego se encuentra estrechamente vinculado a la cultura de los pueblos, los juegos son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. El origen del juego, es muy difícil de precisar por estar enraizados en la cultura de la los pueblos, pero sí constituye un elemento más de la cultura, pues contribuye a ella aportando formas de expresión y organización. El juego ha evolucionado a lo largo de la Historia, siempre condicionado por los contactos entre las diferentes culturas; contactos que han podido modificar los juegos por diversos factores: colonizadores, semejanza con otros juegos...

Vivimos en un país muy rico en juegos y deportes tradicionales, el paso por la península ibérica de la mayoría de las culturas mediterráneas ha producido que muchas de las manifestaciones de los juegos de: los griegos, romanos, pueblos bárbaros, árabes...; se quedaran en nuestro país, adaptadas por los pobladores de España. Muchos de estos juegos y deportes tradicionales se mantienen en las actualidades vigentes, otros para nuestra desgracia han desaparecido para siempre. El punto más bajo de estas actividades, se produce en nuestro país en el primer tercio de nuestro siglo, debido al proceso de industrialización y a los movimientos migratorios muy acentuados en distintas regiones, supuso un progresivo deterioro y desaparición de estos juegos, al tiempo que la invasión de los deportes modernos, que provocaron prácticamente el total abandono de estas actividades.

#### **3.1.-CONCEPTO DE JUEGO TRADICIONAL.**

Los juegos tradicionales, están constituidos por ese cúmulo de actividades físicas que jugaron nuestros antecesores, forman parte de la cultura tradicional y son transmitidos básicamente de forma oral. El concepto de juegos tradicionales, es la denominación acordada en las reuniones del Consejo de Europa (Lovaina, 1990), con el objetivo de realizar un inventario y contrastar las posibles raíces comunes de muchos juegos tradicionales de los distintos países europeos. La definición adoptada por este grupo de trabajo es:

- Renson (1991): "Todo aquel juego local, activo, de carácter recreativo que requiere de destreza física, estrategia o suerte o alguna combinación de las tres"

Los juegos tradicionales, son un medio de conservar y transmitir los valores profundos de la cultura de los pueblos. Reúnen una serie de características y de valores:

- Son un medio de transmisión de la cultura popular.
- Favorecen la adaptación social.
- Permiten el conocimiento de las formas de vida de una comunidad.
- Son un medio de afirmación de la idiosincrasia popular.

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

### **3.2.-LOS JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES.**

Los juegos infantiles tradicionales, están constituidos por todos esos juegos que jugaron nuestros antecesores, son transmitidos oralmente, y forman parte de los juegos de niños. Piaget (1980), los denomina “Juegos de reglas transmitidas”, caracterizados porque se desarrollan en grupos cooperativos de coetáneos, a partir de los 6-7 años. Constituyen un campo específico que no coincide con los juegos y deportes tradicionales de los adultos, aunque su origen es el mismo.

Estos juegos tienen una enorme importancia en los procesos de socialización del niño y dada la gran variedad de habilidades motrices que desarrollan, deben tener una amplia presencia y utilización de la Educación Física escolar. Para Chateau (1973), los juegos tradicionales infantiles tienen como características más importantes:

- Proviene de las generaciones anteriores y se transmiten oralmente.
- En la mayoría de los casos, son de carácter competitivo.
- Son altamente ritualizados, con formas de echar suertes determinadas para formar equipos y canciones o declamaciones que acompañan la actividad y los desplazamientos.

### **3.3.-LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.**

En la práctica docente, a pesar de las características de nuestra materia, cada vez nos cuesta más el encontrar una buena motivación. Los profesores casi siempre en el desarrollo de nuestras sesiones caemos en los mismos estereotipos (deportes y actividades estandarizadas), que no atraen y motivan como nosotros deseáramos a nuestros alumnos. Son muchos los autores que defienden las ventajas que suponen el introducir los juegos tradicionales en las programaciones de Educación Física. Blanchard y Cheska (1986), proponen que se tenga en cuenta estas actividades a la hora de nuestras sesiones, afirmando que mejoraría la respuesta de los alumnos. Concretan algunas de las ventajas que suponen el introducir juegos tradicionales, en la sesión de Educación Física en:

- Una mayor motivación, respuesta e integración en el desarrollo de la sesión.
- Diversificación de las actividades, con más opciones entre las que los alumnos pueden elegir.
- Mantenimiento y conservación de una serie de tradiciones, que han sido transmitidas de padres a hijos a través de las generaciones, y que corren grave peligro de desaparecer.
- Un mayor contacto con la naturaleza, al realizarse la mayoría de estas actividades al aire libre.
- Mayor y más igualitaria participación por parte de todos los alumnos, al marginar menos estas actividades (menos influencia de las condiciones físicas), que las llamadas convencionales.
- Mejor respuesta afectiva y de relación entre los alumnos, al estar la mayoría de estas actividades fundamentadas en la colaboración entre los participantes.
- Disponer de un elemento eficaz más, para conocer a los alumnos y sus comportamientos en grupo.
- Una mayor participación de los alumnos en la elaboración y desarrollo de las sesiones, al sentirse copartícipes de la actividad.
- Posibilidad de que la mayoría de estas actividades, puedan seguir practicándolas fuera del horario lectivo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°37 – MES DE DICIEMBRE 2010

- Facilidad para construir materiales, zonas o circuitos con instalaciones fijas, aprovechando los espacios libres interiores o en los patios de la escuela.

Estas son sólo algunas de las ventajas que estas actividades pueden aportar al currículo de la Educación Física, y que justifican por sí solas su presencia en las sesiones de nuestra materia.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). Antropología del Deporte. Barcelona, Bellaterra.
- Caillois, R. (1986). Teoría de los Juegos. Barcelona, Seix Barral.
- Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía (CEJA) (1992). Decreto 105/1992, de 9 de junio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía (DCB). Sevilla (BOJA. De 20 de Junio):
- Consejería de la Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía (CEJA) (1992). Orden de 5 de noviembre de 1992, por la que se establece criterios y orientaciones para la secuenciación de contenidos, en la Educación Primaria. Sevilla (BOJA. De 12 de diciembre).
- Chateau, J. (1973). Psicología de los Juegos Infantiles. Madrid, UNED.
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Madrid, Alianza.
- Piaget, J. (1980). La formación del símbolo en el niño. México, Fondo de Cultura Económica.
- Renson, R. (1991). El retorno de los Juegos tradicionales. Rev. Educación Física nº8. Octubre.

### Autoría

- 
- Nombre y Apellidos: MIGUEL ÁNGEL PRIETO BASCÓN
  - Centro, localidad, provincia: Montalbán (Córdoba)
  - E-mail: Yankee1310@hotmail.com