



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40, MARZO DE 2011

“EL JUEGO MOTOR EN LA ESCUELA”

AUTORÍA JOSE ANTONIO COBOS PINO
TEMÁTICA JUEGO MOTOR
ETAPA EI, EP.

Resumen

EL juego es un factor clave para el desarrollo integral de nuestro alumnado, si queremos potenciar todos los ámbitos de la persona y formar a ciudadanos plenos, no podemos obviar el valor incuestionable que posee el juego en el desarrollo psicoevolutivo a lo largo de la Etapa de Infantil y Primaria. Debemos resaltar su valor educativo, cultural e histórico.

Palabras clave

Juego, desarrollo integral, recurso, educación de calidad.

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la existencia del ser humano el juego siempre ha aparecido en su vida, tanto de forma filogenética como ontogenética. No podemos obviar que el juego posee un valor en sí mismo y como recurso que hace de éste una estrategia incalculable para nuestras prácticas educativas, convirtiéndose en una herramienta fundamental en el desarrollo de las sesiones del área de educación Física, o bien en cualquier otra disciplina donde se utiliza como factor dinamizador y motivante para acercar los contenidos a los alumnos/as y facilitar por tanto el aprendizaje.

A lo largo de la historia diversos autores han estudiado las características del juego y su evolución en los diferentes estadios de los niños/as y todos llegan a la conclusión de que el juego evoluciona con el niño/a manifestándose de diferente forma según su edad.

2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO MOTOR

El juego presenta una serie de características que lo hacen único y lo definen como recurso, entre las más destacables están:

- Fomenta la comunicación interpersonal grupal en el desarrollo de los juegos.
- Nadie enseña a los niños/as a jugar, es algo innato, que provoca placer para el que lo practica.
- El juego es una actividad libre e imperiosa, el juego obligado no se concibe.
- El juego participa del mundo de la fantasía y la ilusión.
- El juego sirve como medio para adaptarse al entorno familiar y social.
- El juego prepara para la vida adulta, posibilita para el desarrollo biológico, social y psicológico.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40, MARZO DE 2011

- Fomenta la comunicación con el grupo y con uno mismo.

Las características presentadas del juego motor demuestran la importancia de fomentarlo de forma continuada y estable en el desarrollo psicoevolutivo del alumnado. La escasa utilización del juego es a todas luces, un impedimento a la evolución de cualquier individuo sano y, es por ello, que cuando hablamos del juego motor lo debemos enfocar desde la perspectiva del beneficio integral que supone. Beneficio que se traduce en un mejor conocimiento propio y de su relación con los demás, con lo que la persona adquiere satisfacción en lo que realiza y ello le incentiva para acometer proyectos o experiencias en el futuro. No olvidemos que los niños/as de hoy serán nuestros adultos del mañana, por lo que una infancia privada de actividades lúdicas, de movimiento, de experimentación, de relación con su medio y con los demás, podría conllevar una carencia importante una vez construida su personalidad en la edad adulta.

Por otro lado, hay que decir que el docente tiene que tener como objetivo prioritario fomentar estos juegos, sin embargo la selección debe ser muy cuidadosa y lo más variada posible. El motivo de ello es la necesidad imperiosa de desarrollar juegos adaptados a sus posibilidades y a su estructura psicoevolutiva. Y otro aspecto de gran relevancia en estas edades es la importancia de poner en práctica una batería amplia de propuestas, puesto que nos interesa que el niño/a vaya adquiriendo un repertorio motriz variado, siempre que los juegos seleccionados sean los óptimos para su edad psicomotriz.

3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

El juego adquiere un valor educativo importantísimo por las posibilidades que ofrece: relación con el entorno, interacción con el grupo y otros compañeros/as, interacción con los objetos y con el medio, desarrollo afectivo, cognitivo, motor y emocional, mejora de la autonomía y autoconfianza, mejora de las posibilidades expresivas, lúdicas y de movimiento.

A partir de las primeras vivencias y actividades en movimiento se empiezan a construir las relaciones topológicas, espaciales y temporales. Los juegos deben propiciar la construcción de estas relaciones cognitiva-motrices, buscando la resolución de problemas en las actividades. Debemos procurar crear la mayor disponibilidad motriz en nuestro alumnado, ofreciendo un amplio repertorio de actividades motrices y una de las mejores formas para trabajar este aspecto es a través del juego y su implicación motivacional.

La actividad motriz va a proporcionar a nuestro alumnado sensaciones corporales determinantes para su evolución general, que contribuirán al desarrollo de su proceso de maduración. Se favorecerá el conocimiento de su esquema corporal, la coordinación dinámica general y la específica, las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina y las capacidades físicas motrices.

El alumnado a través del juego potenciará su inteligencia, ya que de todos es sabido que el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. Provocaremos en el alumnado el desarrollo de la creatividad brindando la posibilidad de incentivar la expresión, la invención y la creación.

El juego motor ayudará al alumnado a relacionarse con sus compañeros/as, favorecerá la comunicación y la integración social.

El juego nos servirá como recurso o herramienta psicopedagógica para posteriores aprendizajes, pero además debemos tener en cuenta el valor intrínseco del juego, nos referimos al juego tradicional o



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40, MARZO DE 2011

popular, o a los juegos de la cultura andaluza. Tampoco nos debemos olvidar de los juegos cooperativos que cohesionan el grupo y la conciencia social, los juegos participativos, los juegos creativos que estimulan la imaginación y una gran variedad de clasificaciones que favorecen diferentes objetivos educativos.

El juego motor implica el desarrollo de todos los ámbitos de la personalidad e interactúa en todo su conjunto, potenciando el desarrollo del ser humano.

Ahora bien, la importancia del juego existe siempre que el alumnado lo traslade a su quehacer diario. Integrar las actividades lúdicas y ponerlas en práctica en su vida cotidiana sería un logro importante para el docente, ya que estamos inmersos en una sociedad donde la oferta de videojuegos y aparatos electrónicos es cada vez más amplia. No significa que el niño/a no tenga acceso a esta nueva oferta lúdica, sin embargo es responsabilidad de todos, es decir, de toda la sociedad y de la comunidad educativa más concretamente, el uso adecuado y equilibrado de estos juegos. Entre otras cuestiones, porque son pasivos y el nivel de realidad que alcanzan es muy elevado. Son juegos atractivos, con sonido e imágenes impactantes, que pueden causar adicción en muchos casos. Por tanto, debemos hacer hincapié en que la comunidad educativa y muy concretamente los padres / madres potencien y animen a sus hijos/as a que realicen actividades lúdicas – recreativas en su entorno más cercano y controlar el uso de los nuevos juegos electrónicos que van apareciendo.

4. CLASIFICACIONES DEL JUEGO MOTOR

Existen diferentes relaciones que manifiestan las conexiones entre el juego y el desarrollo motor, las diferentes funciones psicomotrices se sirven del juego para el desarrollo infantil, pero a su vez se estimulan los diferentes ámbitos de la personalidad.

El juego evoluciona paralelamente al desarrollo evolutivo del alumno/a y se manifestará a través de la conquista del desarrollo psicomotor, del dominio de su propio cuerpo, de la relación con el mundo de los objetos, de su relación con los compañeros/as y la conquista del mundo exterior.

Diversos autores realizan diferentes taxonomías atendiendo a diversos criterios: la edad psicoevolutiva del alumnado, los materiales que se emplean para su desarrollo, los fines que persiguen, los contenidos que se desarrollan, etc. Podemos clasificar el juego motor atendiendo al objetivo didáctico que pretende desarrollar:

- las capacidades físicas básicas (juegos de persecuciones, de resistencia, de velocidad,..)
- las habilidades (juegos de pelotas, malabares,..)
- la sociabilidad (juegos de expresión corporal, de inhibición, de teatro,..)
- las capacidades sensoriales (juegos de colores, texturas,..)
- desarrollo del intelecto: a través de la atención, el lenguaje, la potenciación de la memoria, la reflexión, la creatividad (juego del ajedrez, las damas, construcciones de juguetes, adivinanzas, retahílas,..)
- juegos individuales y colectivos (de parejas como “El espejo”, grupos “El corro”, etc.)
- juegos predeportivos (de iniciación al baloncesto, al voleibol, etc.)
- juegos tradicionales y populares (“Gallinita ciega”, “Soga-tira”, etc.)

5. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS ACERCA DEL JUEGO



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40, MARZO DE 2011

5.1. Fases del juego y variables a tener en cuenta en su utilización.

Toda actividad lúdica tiene como elementos centrales su carácter hedonista y catártico. Sin embargo, esto no tiene que llevarnos a confusión sobre la necesidad de establecer aspectos de tipo organizativo y/o estratégico. Sin duda, estamos ante el recurso más adecuado para las edades más tempranas y para la edad adolescente un factor clave desde el punto de vista de la motivación.

Ahora bien, el juego, ya sea en las edades más tempranas o en las edades más cercanas a la edad adulta, debe contener una organización mínima con el doble objetivo de, por un lado, conseguir eficientemente los objetivos perseguidos y, por otro lado, activar y despertar en el alumnado la máxima motivación posible. Por consiguiente, no sería viable el desarrollo de un juego si no existe orden y, por tanto, unas fases claras de puesta en acción.

En todo juego podemos distinguir las siguientes fases:

1ª Fase: "Explicación normas y reglas del juego"

2ª Fase: "Desarrollo"

3ª Fase: "Variantes del juego"

Las dos primeras son imprescindibles y la última es resultado de la costumbre, es decir, existen elementos comunes en muchos municipios, sin embargo pueden darse algunos cambios dependiendo del ámbito geográfico en donde nos encontremos.

Tras unas claras consignas e indicaciones del juego, se lleva a la práctica el mismo, pero es en la última fase donde se desarrolla la práctica más creativa y donde podemos hacer partícipes al alumnado.

5.2. Diseño de fichas, unidades didácticas y sesiones de juegos.

La confección de fichas se hace imprescindible en la labor de un buen docente especialista en EF. Las propuestas de actividades tienen que estar apoyadas por su planteamiento teórico, ya que las fichas establecen unos objetivos, contenidos y desarrollo de competencias motrices específicas. Las fichas se pueden ordenar y clasificar por contenidos u objetivos propuestos, por materiales que se vayan a utilizar, por temáticas (juegos populares, tradicionales, de expresión corporal, capacidades físicas,...), por utilización del espacio, etc.

Otras posibilidades es emplear algún dibujo adjunto que haga más sencillo la comprensión de la ficha y no debemos olvidarnos de las variantes del juego que harán de éste un recurso siempre abierto y dinámico, posibilitando diversas variables y cambios que se pueden ir introduciendo en las fichas, contribuiremos a tener un bagaje de juegos cada vez más amplio.

5.3. El papel del docente

El papel del profesor es fundamental en la aplicación de los juegos desde la interpretación del juego como una necesidad del alumnado contribuyendo a su desarrollo (el juego libre), a la aplicación metodológica de los juegos o la invención de nuevos juegos.

La función de un buen docente es la de estimular a su alumnado en la realización de las actividades que se propongan. Estimular para motivar, esa debe ser su función y estrategia para conseguir los objetivos deseados. Sin embargo, no es fácil mantener esta estimulación y se puede caer en la rutina y en la repetición. Por tanto, el docente debe ser un gran observador e investigador en su desarrollo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40, MARZO DE 2011

profesional, tener inquietud por mejorar en sus planteamientos y compartir con otros profesionales las propuestas que exponga a su grupo clase.

La acción del docente en los juegos debe ir encaminada a:

- Potenciar las máximas capacidades del alumnado.
- Ser tolerante y paciente.
- Aprovechar para dar refuerzos positivos, estimular y dar apoyos.
- Cuando sea posible participar e integrarse en el desarrollo del juego.
- Estar atento en la aplicación de las reglas.
- Procurar que el alumnado se aficione por los juegos para consolidarlos y practicarlos en su tiempo libre y de esta forma contribuir en los hábitos y prácticas saludables.
- Tener preparados los juegos de antemano y no dejar nada en manos de la improvisación.
- Aprovechar las distintas oportunidades educativas que ofrecen los juegos.
- Favorecer la integración y la atención a la diversidad.

A la hora de seleccionar el juego debe tener en cuenta una serie de requisitos:

- Valorar la implicación didáctica.
- La adaptación del juego a las características psicoevolutivas del alumnado.
- El empleo de materiales adecuados y no peligrosos.
- El número de participantes en el juego.
- La organización del juego, el espacio, la climatología, el tiempo del que dispone para la práctica, el estudio del grupo- clase, etc.

5.4. El juego: su relación con los Temas Transversales y la atención a la diversidad.

Otro elemento importante a tener en cuenta es la de la relación con los temas transversales.

La Educación para la paz, para la salud, la moral y cívica, para el ocio, son temas que pueden potenciarse a través de las propuestas lúdico-recreativas, ya sea de forma continua o a través de jornadas o semanas concretas en el centro educativo. Además se puede ver reforzado con la mayor participación de la comunidad educativa, ya sea de los padres-madres o a través de organismos público-privados que puedan aportar experiencias a todo el alumnado.

A través de la educación para la paz y el juego podemos mejorar la cooperación, la atención a la diversidad, la ayuda; la Coeducación puede ayudar en la eliminación de estereotipos; la educación para la salud y el juego, mejora los hábitos de higiene y salud; la educación moral y cívica, en el reconocimiento y aceptación de normas y reglas de convivencia; la educación para el ocio y el juego, para entender mejor que hay tiempo para divertirse y para realizar las obligaciones personales.

La atención a la diversidad, es un elemento que preocupa al profesorado y a toda la comunidad educativa. La metodología será la que posibilite un tratamiento adecuado a la atención a la diversidad. La diferenciación de niveles dentro del juego, intensidades, ritmos, explicaciones didácticas visuales y auditivas, tratamiento más específico para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y todas aquellas propuestas metodológicas y de adaptación que proponamos en nuestros juegos beneficiarán la integración del alumnado menos dotado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40, MARZO DE 2011

6. EL JUEGO MOTOR EN EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Desde el punto de vista pedagógico el juego es una actividad vital y espontánea para el alumno/a, fomenta las relaciones sociales, se practican valores que más adelante se pondrán en práctica, se desarrolla la personalidad y los aspectos cognitivos y favorece el desarrollo del esquema corporal, el equilibrio, la coordinación y las capacidades motrices.

El docente deberá tener en cuenta la edad cronológica y psicoevolutiva del alumnado para la puesta en práctica de los juegos, dosificará los esfuerzos y atenderá a la diversidad.

En **Educación Infantil**, atenderemos al juego simbólico y de ficción. Se deberá proponer juegos que potencien las capacidades perceptivas y sensoriales, en los que se trabaje la percepción espacial y temporal, la percepción rítmica, así como la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y el conocimiento del esquema corporal. En esta etapa es de gran importancia la conexión entre el desarrollo motor y el cognitivo, el juego favorece la exploración del propio entorno y del conocimiento de si mismo. A través del juego se dan las primeras nociones topológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas.

La evolución del juego psicomotor se dará en tres niveles: con su propio cuerpo, con los objetos y con los otros.

Propuesta de juegos motores para Educación Infantil: “Gallinita ciega”, “El corro de las patatas” “Los colores” “Los globos”, “Simón dice”, “Seguir al rey”, “Los troncos rodantes”, juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de desplazamientos, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas (“Los rodillos”, “Los molinos”), juegos de imitación y construcción.

En **Educación Primaria**, deberemos atender a los ciclos:

- En el **Primer Ciclo**:

El alumnado se encuentra en el estadio de operaciones concretas, van superando el egocentrismo y el subjetivismo de la etapa anterior, desarrollan la capacidad de atención y observación, poseen gran curiosidad, evolucionan en la concepción de espacio y tiempo, respetan las normas de convivencia y las reglas de los juegos, dominan la motricidad fina, la lateralidad y se va consolidando el desarrollo del esquema corporal.

Los juegos irán orientados a potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas con juegos donde el desplazamiento y el mayor tiempo posible de actividad sea la mayor característica y la adquisición de esquemas motores nuevos mediante la diversidad de estímulos y el fomento de las capacidades perceptivas.

Juegos como: “El espejo”, “La marioneta”, afianzarán la lateralidad y el esquema corporal; “Un, dos, tres, pollito inglés” ayudará al desarrollo del equilibrio, “El pilla-pilla” trabajará los desplazamientos, etc. Deberemos trabajar juegos donde se desarrollen las nociones espacio-temporales, el ritmo y el movimiento, tales como juegos de danzas, de corro, bailes, etc.

- En el **Segundo Ciclo**:

Continúan en el estadio de operaciones concretas, hay autores que lo definen como la “edad de oro”, ya que no existen conflictos evolutivos y poseen una gran vitalidad. Al alumnado les gusta jugar y relacionarse con sus compañeros/as, es una etapa relativamente tranquila e idónea para el juego, ya que se estimulan fácilmente y muestran una actitud participativa y colaboradora. Aparece la figura del compañero/a y la pertenencia al grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 40, MARZO DE 2011

En este ciclo se avanza en la coordinación y se establece la dominancia lateral y ocular, se mejora el equilibrio y la independencia de los segmentos corporales. Se produce una mejora en la percepción espacial siendo capaz de situar derecha e izquierda respecto a los otros y de orientarse con respecto a los objetos y un avance en la percepción temporal reproduciendo estructuras rítmicas conocidas. Continúa el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas.

Juegos que potencien el ritmo con bailes sencillos, individuales y por parejas, dramatizaciones y mimos. Juegos que utilicen reglas sencillas, juegos colectivos de oposición/cooperación, iniciación a los juegos de exploración y aventura, juegos populares y tradicionales de la zona, ("El pañuelito", juegos de comba, las canicas, la peonza, ...)

o En el **Tercer Ciclo**:

El alumnado accede de forma paulatina al estadio de operaciones formales alrededor de los doce años, por lo que poseen capacidad de abstracción, manejan conceptos de espacio y tiempo, se sigue avanzando en el desarrollo físico de forma importante, es fundamental para ellos la inclusión dentro del grupo, alcanzan mayor autonomía y van definiendo su autoconcepto. Consolida su esquema corporal y adquiere una imagen global de su cuerpo.

Los juegos pueden ir dirigidos a aspectos predeportivos y gestos técnicos, aprecia las trayectorias y velocidades de los objetos, es capaz de expresar sensaciones, ideas, gestos, le gusta participar en los juegos y fundamentalmente los competitivos. Es fundamental seguir con el desarrollo de habilidades básicas mediante juegos que impliquen desplazamientos ("Policías y ladrones", "Plata y oro", "Carreras", "juego de la cadena"...), saltos, lanzamientos, recepciones, ("Tiro a matar", "La rayuela", "Juego de a, e, i, o, u", "Los diez pases"...), etc.

Los juegos irán encaminados a la iniciación deportiva, con reglas y normas más sencillas incluso ideadas por los propios alumnos/as. Se deberá fomentar la diversidad de situaciones y la resolución de problemas, juegos en la propia naturaleza y en los entornos más cercanos, juegos de aventura, de orientación, de campo, etc.

7. CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS EN EL FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO MOTOR

- El tiempo del juego debe ser flexible, dependiendo de la edad del alumnado y las características psicoevolutivas.
- Es importante dejar espacio de tiempo para que los alumnos/as creen sus propios juegos.
- Hay que respetar los ritmos de los alumnos/as y las necesidades individuales.
- Se debe atender a la dosificación del esfuerzo.
- El material debe ser lo más atractivo posible y a la vez variado para proporcionar la mayor disponibilidad motriz.
- Se debe respetar el tiempo de juego.
- El docente debe mostrar una actitud participativa y motivadora.
- Realizar explicaciones y demostraciones cuando sean necesarias.
- Posibilitar el interés y la participación de todos los alumnos/as.
- Evitar riesgos y peligros con los materiales, el espacio o la organización.
- Evitar la pérdida de tiempos muertos, espera de turnos.
- Propiciar el juego limpio.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 40, MARZO DE 2011

8. CONCLUSIONES

En Educación Infantil y Primaria se deberá potenciar el juego como recurso pedagógico y como valor en sí mismo.

El juego tiene un gran valor didáctico, a través del juego se fomenta el aprendizaje ya que el mundo del niño/a gira entorno al juego que es una actividad vital y espontánea.

Mediante el juego el alumno/a va a desarrollar su personalidad, se van a fomentar valores, normas de relaciones sociales y morales.

Debe ser un objetivo prioritario en el currículo de Educación Física el incluir como elemento central en su propuesta el desarrollo e implementación del juego motor. En una sociedad donde el sedentarismo se hace cada vez más presente debemos intentar, desde nuestra labor profesional, realizar planteamientos que fomenten la cultura de la salud y el movimiento a través del juego.

9. BIBLIOGRAFÍA

- BANTULÁ, J. (2001). *Juegos motrices cooperativos*. Paidotribo. Barcelona.
- LINAZA, J.L. (1991). *Jugar y aprender*. Alambra. Madrid.
- MENDEZ, A Y MENDEZ, C. (1996): *Los juegos en el currículo de la educación física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*. Paidotribo, Barcelona.
- MÉNDEZ, A. (1999) *Los juegos en el currículo de Educación Física*. Barcelona. Ed. Paidotribo.
- MORENO PALOS, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos. Madrid.
- PALACIOS, J.; MARCHESI, A. Y CARRETERO, M. (1985): *Psicología Evolutiva. 2. Desarrollo cognitivo y social del niño*. Madrid. Alianza psicología.
- PINTO, A. (1987). *Juegos populares infantiles*. Miñón. Valladolid.
- TRIGO AZA, E. (1989) *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Ed. Paidotribo.

Autoría

-
- Nombre y Apellidos: José Antonio Cobos Pino
 - Centro, localidad, provincia: CEIP "Tirso de Molina", Córdoba
 - E-mail: jcobos2001@hotmail.com