

**TEMA 13: EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.**

- 1. INTRODUCCIÓN.**
- 2. El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje.**
  - 2.1. Teorías sobre el juego.**
  - 2.2. Características del juego.**
  - 2.3. Clasificaciones del juego.**
- 3. El juego en la Educación Física (el juego motor).**
- 4. Adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos.**
  - 4.1. Aplicación de los juegos teniendo en cuenta los contenidos específicos de cada ciclo.**
  - 4.2. Consideraciones metodológicas sobre el desarrollo didáctico del juego.**
- 5. Conclusión.**
- 6. Bibliografía.**

## 1. INTRODUCCIÓN.

Buenos días...

*En base a la Resolución de..., de la Dirección General de Personal Docente, por la que se convoca el procedimiento selectivo para el ingreso en el Cuerpo de Maestros la cual viene recogida en el... se nos exige en la Parte 1.B una Prueba escrita consistente en el desarrollo por escrito de un tema de entre dos extraídos al azar; Así pues he decidido desarrollar el tema titulado:*

### **EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.**

El término juego procede del latín “**broma o diversión**”. Quizás por esto, el juego se ha venido considerando tanto por padres como por los propios educadores como algo banal o superfluo, poco serio comparado con el trabajo, y relegando al juego como una actividad de descanso. Pero hoy en día, el juego aparece como una **actividad libre, espontánea, formativa** y no solo está aceptada sino recomendada como elemento educativo, considerándose el juego como una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona contribuyendo a su desarrollo físico, psíquico, social y cognitivo. (*Óscar Zabala definía el juego como un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización y regulador y compensador de afectividad. En resumen, medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad*).

De la importancia que se le atribuye hoy en día como elemento formativo se hace eco la **LOMCE**, ya que se refiere a él como principio metodológico fundamental de la etapa y del área, aparece también como bloque de contenidos propio así como recurso vehículo educativo imprescindible para el área de Educación Física y para las demás áreas. En este sentido, **el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en el territorio español (RD.126/2014 en adelante) aparece el juego como un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador.** (“El juego espontáneo y el reglado tienen un lugar importante en el aprendizaje y configuran una metodología que favorece el trabajo libre al principio para ir atendiendo a normas y reglas cada vez más elaboradas que constituyen el fundamento del deporte”).

En el campo de la Educación Física veremos como el juego se presenta como motor de una actividad motriz educadora, natural y espontánea que reporta al alumno placer, alegría y le posibilita la relación con los demás, además de permitirle el desarrollo de las capacidades físicas y habilidades básicas así como el desarrollo de la capacidad de adaptación a diferentes situaciones.

**Es importante señalar, antes de comenzar con el desarrollo del mismo que desde una perspectiva normativa, en el tratamiento de los aspectos de ordenación y curriculares vamos a utilizar el marco regulador de la LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa y esta normativa es desarrollada a efectos de currículo por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en el territorio español (RD.126/2014 en adelante); y a través del DECRETO 89/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Madrid. *(Modificaremos la normativa según la comunidad por la que nos vayamos a presentar)*.**

*Por ejemplo en Extremadura:* DECRETO 103/2014, de 10 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura y la ley 4/2011, de 7 de Marzo, de Educación de Extremadura (LEEX).

*Por ejemplo en Andalucía:* Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía y Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía

Por tanto, para tratar el tema del juego abordaremos los siguientes puntos, **en primer lugar** analizaremos su definición desde el punto de vista de varios autores de reconocido prestigio, el carácter educativo que tiene, así como las principales teorías, clasificaciones y características existentes sobre el juego. **En segundo lugar**, veremos el papel que adquiere el juego en E.F. (el juego motor) como elemento educativo imprescindible, **y en último lugar** veremos cuales son los aspectos metodológicos y orientaciones didácticas que debemos tener en cuenta en el tratamiento del juego, sin olvidar mencionar las fuentes bibliográficas consultadas para la elaboración del tema.

Comenzamos por...

## 2. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN E.F.

Sería difícil reunir en una única definición el concepto de juego, por ser un término polisémico, versátil y elástico. El vocablo juego viene del latín "iocum" que significa broma, divertirse, actividad lúdica.

En general podemos considerar como juego cualquier actividad cuyo objetivo consista en divertirse, pasarlo bien.

Desde siempre muchos autores han tratado de definir el concepto de juego, aunque existen multitud de definiciones citemos solo algunas de importancia:

- **Guy Jacquin**: Define el juego como "una actividad espontánea, desinteresada, que tiene unas reglas libremente aceptadas y escogidas. Tiene un obstáculo a vencer que puede ser las mismas reglas o un compañero".
- **Russell**: "el juego es la base de la existencia de la infancia. Es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por si misma".
- **Claparede**: "el niño está hecho para jugar. El niño es un ser que juega y nada más".

Pero si atendemos al **carácter educativo del juego**, que es el que más nos interesa, debemos decir que el juego es una acción libre y voluntaria que supone un fin en si mismo y que contribuye al desarrollo físico, psíquico, social y cognitivo del alumno en un clima favorable y positivo.

A pesar de la multitud de definiciones que existen en torno al juego, la mayoría coinciden en **su valor educativo**; por lo que podemos decir que el juego como recurso didáctico tiene un:

- ✓ **Carácter Motivador**: estimula al niño haciéndolo salir de su rutina escolar.
- ✓ **Carácter de transferencia**: la alegría del adulto y de los otros se les contagia.
- ✓ **Carácter de refuerzo**: el juego posibilita el ensayo-error en una situación no considerada frustrante y permite su realización en situaciones motivantes.
- ✓ **Carácter globalizador**: es decir, los juegos tratan desde la educación en valores hasta todas las áreas curriculares.

- ✓ Carácter significativo: se acerca a conocimientos que el niño ya posee posibilitando la modificación de los esquemas de conocimiento.
- ✓ Carácter activo: promueve la actividad de cada alumno tanto física como mental.

Mencionadas algunas definiciones del juego, pasamos a las:

## 2.1. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.

Los estudios teóricos sobre el juego son relativamente recientes; no será hasta finales del S. XIX cuando se inicien los primeros estudios teóricos sobre el juego, es este momento cuando surgen los planteamientos relativos al por qué y para qué de la actividad lúdica.

Las teorías sobre el juego más extendidas son las siguientes:

### A. Teoría del Recreo de F. Shiller (1875).

Considera que el juego sirve para recrearse, es decir, su fin principal es el recreo, siendo fundamentalmente el placer el elemento constitutivo del mismo. Vincula el juego a la actividad estética, recreativa y artística de la persona.

### B. Teoría del descanso de M.Lazarus (1883).

Este autor estudia el efecto recuperatorio del juego, y desde esta óptica el juego se considera que sirve para descansar y para restablecer energía consumida en las actividades serias.

### C. Teoría del exceso de energía de Spencer (1897).

Plantea la hipótesis de la existencia de energía sobrante en el organismo, si no ha de ser empleada para la supervivencia, se utiliza en actividades carentes de finalidad inmediata, fundamentalmente de tipo motórico, que liberan de tensiones al organismo. El juego, constituye en consecuencia, un medio para eliminar esa energía sobrante. (Asume este planteamiento cuando observaba a los animales, por ej la caza). Quizás el uso pedagógico que se le da hoy al recreo lleve implícita esa idea.

### D. Teoría de la anticipación funcional de K. Gross (1902).

Para Gross el juego es un ejercicio previo de las funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye al aprendizaje de capacidades que el niño llevará a cabo más adelante. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio y necesario para la maduración. En esta misma línea de interpretación de la actividad lúdica como preparación para la vida adulta, está la teoría de de Stern (1.922).

### E. Teoría de la recapitulación de S. Hall (1906).

Adopta una perspectiva evolucionista y trata de vincular las distintas fases del desarrollo infantil a la evolución de la especie humana, de tal forma que los juegos que en distintos momentos de su crecimiento van practicando los niños reproducen los grandes periodos evolutivos de nuestra especie.; es decir, los juegos serían de edad en edad, la reviviscencia de las actividades que en el curso de las civilizaciones se han sucedido en la especie humana.

### F. Teoría Psicoanalista de S. Freud.

**Freud comienza vinculando el juego a la expresión de instintos que obedecen al principio de placer.** El juego posee un carácter simbólico, que permite la expresión de la sexualidad infantil y la realización de deseos insatisfechos. A través del juego se pueden realizar los sueños y deseos que no se pueden conseguir en la vida real. El niño cuando juega vive como propios los roles que asume, no diferenciando entre la ficción y la realidad.

## G. Teoría de Wallon ( 1941)

**Desde una perspectiva evolutiva, ve el juego como un elemento importante en el desarrollo motor, afectivo e intelectual del niño.** Para Wallon en su obra "la evolución psicológica del niño", el juego es una forma de adaptación que tienen los humanos respecto al medio. Para este autor jugar es una actividad propia del niño, es una forma de adaptación al mundo que tienen los seres humanos. Nos dice que se trata de una actividad que se realiza sin gran esfuerzo, aunque a veces se produce un gran gasto de energías

## H. Teoría de Piaget.

**Piaget describió una teoría que sigue siendo la más citada por investigadores y de mayor repercusión en la educación escolar.** Según él el origen el juego y el desarrollo cognitivo parten de la acción. Piaget define el juego como una conducta de orientación, es decir, una conducta autotélica, con fin en sí misma.

Estudia la psicología del juego infantil y propone que la función del juego simbólico es la de asimilación de la realidad al yo, es decir, el niño transforma la realidad con su imaginación. Para Piaget a cada estadio evolutivo le corresponde un tipo de juego. (Sensoriomotor: juegos acción, o ejercicio, preoperacional, juegos simbólicos, y a partir de ahí los juegos de regla).

***Después de haber hecho referencia a las teorías es lógico inferir de las que consideramos válidas para el desarrollo del individuo unas características sobre el juego a modo de síntesis de lo que hasta ahora se ha expuesto sobre la actividad lúdica. Sin más pasamos por tanto a las:***

### 2.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

Si seguimos avanzando en el estudio del juego, se hace necesario distinguir lo que es actividad lúdica de lo que no lo es; por ello, **vamos a establecer de modo claro los elementos más significativos del juego, señalando como relevantes los siguientes:**

- **El juego es acción libre:** El hecho de que el juego sea libre supone el querer jugar, así como la elección del mismo. Todo juego es ante todo una actividad libre, ya que el juego por obligación deja de ser juego. Un ejemplo claro es que cuando los niños van al parque o están en el recreo de su colegio, se comportan de una manera libre y espontánea, eligiendo los juegos que más les gustan.
- **El juego es una necesidad para el niño:** Desde el nacimiento el niño siente la necesidad de jugar; los juegos van a ser diferentes según las edades por las que vaya pasando, pero siempre expresión de su personalidad.
- **El juego es orden:** A partir de una determinada edad las reglas de un juego ofrecen a todos los niños la misma oportunidad para conseguir los objetivos. El respetar las reglas conduce al núcleo de toda educación, esta aceptación de las reglas dará lugar a una madurez de cara a la vida social futura.
- **El juego propicia el aprendizaje:** El juego está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida. Pero su



potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de ella. (desarrollo cognitivo, motriz, adquisición de habilidades comunicativas...).

- **El juego es una forma de expresión y una actividad creadora:** La actividad lúdica ha sido y es valorada con frecuencia como una representación simbólica de sentimientos y experiencias. Según **Chateau**, los juegos son un puro producto de la imaginación creadora del hombre. La primera actividad creativa del niño consiste en jugar.
- **El juego estimula la sociabilidad:** Los niños permanecen mucho tiempo jugando juntos y los grupos que se organizan tienen las mismas sensaciones, inquietudes..., lo que hace que se creen lazos de amistad que perduran más lejos del juego.

Por último y como característica más importante desde nuestro punto de vista es que **supone la Base de desarrollo del niño:** Según la UNESCO, el juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas durante la mielinización.

**A continuación seguiremos con las:**

## 2.3. CLASIFICACIONES DEL JUEGO.

Tal y como venimos diciendo, con el cambio del tiempo ha cambiado la consideración hacia el juego, y antropólogos, psicólogos, sociólogos y pedagogos nos han advertido de la importancia del juego y su trascendencia en el desarrollo evolutivo del ser humano.

A la hora de realizar una clasificación de los juegos tenemos que tener en cuenta aspectos como las acciones que se realizan (juegos de cualidades físicas, de habilidad...), el material e instalación utilizada, el número de participantes y la finalidad del juego (fuerza, velocidad, predeportivos...). Aunque existen multitud de clasificaciones realizadas sobre el juego (Clasificación de Erika y Hugo Dobler, Clasificación de B.Cratty...), nosotros citaremos solamente algunas de ellas basándonos o bien en la importancia del autor o bien en su aplicabilidad en el campo de la E.F.

**Veamos, a continuación, algunas clasificaciones que consideramos claras e importantes:**

- I. **Clasificación Piaget:** atendiendo al **desarrollo evolutivo** del niño, representado por el modelo de Piaget, en él detalla el desarrollo del juego en relación con las etapas paralelas del pensamiento:
  - Etapa sensorio-motriz (0-2 años), **juegos funcionales o de ejercicio**. Repite acciones por propia diversión.
  - Etapa pre-operativa (2-7 años). **Paralela al juego simbólico o de ficción**. Se subdivide en *juego de imitación* (2-4 años) donde fija la atención en actividades de los adultos e imita de forma aislada; *juegos de escenificación primaria* (4-7 años) son capaces de representar una escena, juegan unos con otros, distribuyen papeles, prima el carácter socioafectivo ya que escenifican situaciones de la vida cotidiana (maestros, médicos...)
  - Etapa concreta (8-11 años). **Aparece el juego de escenificación secundaria o socializada** (7-11 años) donde se consolida la colaboración, participando más los niños. Existe un mayor acercamiento a la realidad. Paralelo al juego con reglas. Lleva implícito la socialización y la competición.

- Etapa de las operaciones formales (11- 15 años), que coincide con el **momento en que finaliza el desarrollo del juego.**

## II. Clasificación de P. Parlebas.

- A. *Juegos de puro azar:* cara y cruz, dados, loterías, cartas...
- B. *Juegos de pura razón,* donde predomina la inteligencia: ajedrez, damas..
- C. *Juegos de semiazar:* interviene no solo el azar sino también la habilidad de los jugadores.

## III. Hernández Antón divide el juego en:

- a. *Juegos sensoriales:* referidos a las capacidades perceptivas y sensitivas: Visuales, auditivos, táctiles, olfativos y de gusto, y de orientación.
- b. *Juegos motores:* De Coordinación, de velocidad de reacción, de locomoción (marchas, carreras y cuadrupedias), de Saltos y Lanzamientos.
- c. *Juegos de desarrollo anatómico :* de fuerza
- d. *Juegos de desarrollo orgánico:* de resistencia
- e. *Juegos gestuales.*

**Para E. Primaria hemos seleccionado otra clasificación más amplia que nos permitirá desarrollar todos los contenidos de la materia utilizando del juego como recurso pedagógico:**

- a) *Juego perceptivo: auditivo, visual, táctil, espacial, temporal, rítmico.*
- b) *Juego psicomotor: básicos, genéricos.*
- c) *Juego motriz: fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad.*
- d) *Juegos coordinativos: psicomotor, motriz.*
- e) *Juego expresivo: imitación, recreación.*
- f) *Juego tradicional: de la zona, de siempre.*
- g) *Juego popular: recuperación social, entorno (rayuela, goma, tejo, chapa...)*
- h) *Juegos alternativos: indiacas, discos voladores, bádminton...*

**Después de tratar diferentes clasificaciones pasamos al:**

## **3. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA (EL JUEGO MOTOR).**

Una vez delimitado el concepto de juego, así como las distintas teorías y clasificaciones a las que ha dado lugar, explicadas las principales características del juego y por tanto enmarcado su contexto teórico, vamos a tratar de avanzar a través del estudio del juego aplicado a la Educación Física.

**El maestro de Educación Física se encuentra con un recurso muy valioso, este es el juego motor (el juego específico del área de educación Física);** este aparece en nuestra área como un elemento educativo imprescindible y utilizado diariamente. Éstas son algunas de

las características por las que se considera el juego motor en sí, en su propio proceso, como una actividad motriz educadora y adecuada para un correcto aprendizaje:

- *Es una realidad motriz natural y espontánea, que reporta al alumno un placer y una satisfacción.*
- *El juego motor, tanto libre como dirigido, es una de las actividades motrices que posibilita y ofrece una interacción. Posibilita unas relaciones entre iguales.*
- *Permite un desarrollo de la capacidad de adaptación, ya que quien participa en el tiene que adaptarse a situaciones, problemas, entornos y medios diferentes y diversos, así como a normas y reglas a convenir con otros.*
- *El juego motor ayuda a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas.*
- *Y sobre todo el juego motor contribuye al desarrollo integral del alumno en su **aspecto social** (ya que va ligado de manera importante al movimiento y la manipulación de objetos), **cognitivo** (ya que implica la aparición constante de problemas que el niño ha de resolver en el momento desarrollando su creatividad, agilidad mental y atención), **afectivo** (ya que expresa sus alegrías, tristezas, rabias...) y **cultural** (a través de los juegos populares y tradicionales).*

Pero todas estas ventajas de índole educativo que posee el juego motor no se pueden plasmar en la práctica sin la labor pedagógica del maestro de E.F., siendo el papel de este imprescindible para asegurarnos el éxito; para ello como **maestros especialistas de E.F.** deberemos procurar crear las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar, como por ejemplo la utilización del espacio adecuado así como proponer juegos variados, amenos pero a la vez llenos de contenidos ( conociendo la validez de los juegos y realizando una preparación metódica con unos objetivos a lograr).

Es importante que los alumnos puedan participar de forma activa, pero **deberemos intervenir en la distribución de las responsabilidades, evitando que algunos niños monopolicen los papeles de líderes o los puestos mas llamativos, para que ninguno de ellos pierda el interés por el juego.**

Por tanto, el maestro de E.F. debe proporcionar a los alumnos propuestas variadas y diversas, en las que participen todos, posibilitando las decisiones de los alumnos así como sus propuestas, y evitando situaciones de competición, ya que indudablemente podemos utilizar en esta etapa otros mecanismos de motivación; todo ello llevado a cabo en un clima de respeto a la diversidad, tolerante y agradable. Para presentarles nosotros estas propuestas variadas, resulta fundamental elaborarnos un **fichero de juegos** que iremos completando con nuestra experiencia y con la aportación de compañeros y libros, recogiendo cada juego aspectos como los objetivos, competencias desarrolladas, nombre, desarrollo, dibujos, material y la edad a la que va dirigido; o bien podemos enmarcar estos juegos dentro de las unidades didácticas integradas de nuestra programación enmarcados según los objetivos y competencias clave a conseguir.

Hagamos a continuación una clasificación del juego motor (propia del área de E.F.) que consideramos clara:

## **A. Juegos perceptivos:** referidos a las capacidades perceptivas y sensitivas:

- Conocimiento del cuerpo.
- Conocimiento del mundo exterior



- Sensoriales (visuales, auditivos, táctiles...)

## B. Juegos de habilidades motrices

- De desplazamiento (carreras, marchas, saltos...)
- De equilibrio (dinámico y estático)
- De coordinación ( general y segmentaria)

## C. Juegos de condición física

- De desarrollo anatómico: de fuerza y flexibilidad
- Juegos de desarrollo orgánico: de resistencia aeróbica.

## D. Juegos populares y tradicionales.

## E. Juegos predeportivos.

## F. Juegos de Expresión Corporal.

### 4. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.

Venimos viendo a lo largo del tema la importancia del juego como elemento educativo imprescindible y la labor del docente de E.F. para garantizar su éxito.

Pero tenemos que tener en cuenta a la hora de utilizar los juegos en las sesiones de E.F una organización correcta y responsable, que estos tengan relación con los contenidos a desarrollar y una correcta adaptación a la edad a la que vayan dirigidos, tratando al juego de acuerdo a los principios metodológicos que rigen la educación primaria.

Si atendemos a esto último, debemos tener en cuenta que:

- En el juego debemos poner un mayor énfasis en las estrategias globales, prevaleciendo siempre sobre las analíticas.
- El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje y como herramienta didáctica por su carácter motivador.
- Buscar que el alumno construya su propio aprendizaje, y que este sea significativo, permitiendo establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas y nuevos conocimientos. ( Por ejemplo, si queremos iniciar a los alumnos hacia los juegos predeportivos antes tienen que haber adquirido experiencias y conocimientos de juegos motores más sencillos donde hayan aprendido a moverse por el espacio, reglas sencillas, saltar, lanzar...). Para esto es fundamental graduar los aprendizajes en función del grado de madurez de los alumnos.
- Que los aprendizajes sean funcionales: el alumno ha de comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido y que los contenidos trabajados sirvan de base para la adquisición de otros. En este sentido, el juego es un contenido muy agradecido ya que es muy fácil conectar con los intereses del niño y lo practicado y aprendido le sirve para su ocupación de su tiempo libre. La actividad lúdica es de por sí motivadora y gratificante para el alumno por lo que aprovecharemos para ofertarle el mayor número de juegos y actividades jugadas posibles que le sirvan para su tiempo libre.
- Trataremos que las formas jugadas sean aplicables a múltiples contenidos posteriores: esto lo haremos introduciendo variantes, adaptando reglas, materiales... por ejemplo si hacemos un juego para mejorar los pases y vamos variando las situaciones en las que se dan (con distintos balones, con distintos móviles, distintas partes del cuerpo, de distinta forma...) estaremos sentando las bases de futuros contenidos como son los juegos colectivos (o predeportivos como baloncesto, balonmano, voley...).
- Se buscará un buen **equilibrio entre la actividad** ludomotriz y **el descanso** (es aconsejable la recuperación activa).

- Se **evitará** que en los juegos siempre **destaquen los mismos** alumnos, presentando juegos diferentes y dando más **importancia al proceso** que al resultado final.
- **Y por último, debemos desarrollar la autonomía del alumno:** por lo que se hace fundamental que sean los alumnos los que resuelven los conflictos en el juego ( de manera dialogada y pacífica), tomen sus propias decisiones... de manera autónoma, pero está claro que esto requiere de un trabajo bien hecho y planificado desde los primeros niveles.

(Es mejor que el niño aprenda primero las habilidades genéricas mediante juegos y tareas variadas, para luego pasar al aprendizaje de tareas y habilidades más específicas y complejas. Es importante seleccionar los tipos de juegos y tareas, de manera que sean significativos para el niño y, además, cambien algún tipo de transferencia positiva a otras áreas o juegos más complejos).

Pero junto a estas indicaciones metodológicas de carácter general también tendremos que fijarnos en una serie de **consideraciones didácticas** de verdadera importancia para la aplicación de los juegos:

#### **4.1. Aplicación de los juegos teniendo en cuenta los contenidos específicos de cada ciclo.**

**Tal y como adelantábamos en la introducción**, independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural. Por esto, tenemos que tener en cuenta como dicho contenido se tiene que aplicar en cada uno de los cursos atendiendo a los contenidos que nos marca nuestro **Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria** en el territorio español así la progresión de contenidos que llevaríamos a cabo en nuestros programas educativos sería el siguiente:

**En el primer y segundo curso:** Prácticas de juegos colectivos sencillos y más complejos: se trata de que los alumnos reconozcan los juegos como forma relevante de realizar actividades físicas y como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre. Juegos basados en el conocimiento del cuerpo y el desarrollo de las capacidades perceptivas. Por ejemplo, juegos de exploración, juegos espontáneos, libres... variados y motivantes; es importante que el niño experimente en estos cursos muchas situaciones, con muchos objetos, con los compañeros....

**En el tercer y cuarto curso** Conocimiento de las estrategias básicas del juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición y Práctica de juegos colectivos así como reconocimiento de las diferentes funciones implícitas: simbólica, sensorial, recreativa, de oposición, de cooperación...: al igual que en el anterior, los juegos tienen que ser utilizados como medio de disfrute, de relación y de empleo de tiempo libre, y utilizando en sus momentos de ocio juegos populares y tradicionales. Se deben conocer y utilizar las estrategias básicas de cooperación-oposición. Es el comienzo de los juegos colectivos y cooperativos y además podemos comenzar la investigación de juegos a través de las TICS.

A lo largo del nivel se produce un progreso en el respeto a las normas, la aceptación de los otros con independencia de sus características personales y sociales, y los alumnos se van acercando a los deportes e introduciendo el carácter competitivo como componente saludable del juego. Todo ello, sin olvidar incidir en los bloques anteriormente tratados.

**En quinto y sexto curso** Realización de juegos derivados de las características propias de cada deporte utilizando las estrategias básicas **DE JUEGO: COOPERACIÓN, OPOSICIÓN Y COOPERACIÓN – OPOSICIÓN:** es importante incidir en los contenidos de los juegos y comenzar el trabajo de iniciación deportiva con actividades adaptadas a su edad, teniendo estas un carácter más recreativo que de aprendizaje de una disciplina deportiva. Igualmente, en estos momentos los

alumnos han de reconocer el carácter arbitrario de las normas y posibilidades de adaptación de las mismas por parte del grupo. Se han de evitar especialmente en esta edad la discriminación a los compañeros y las conductas agresivas.

Las características psicoeducativas, biológicas, y socioafectivas constituirán la base para orientarnos en la elaboración de los juegos; en todos los cursos mediante el juego inculcaremos valores de tolerancia, cooperación, esfuerzo y no discriminación.

#### **4.2. Consideraciones metodológicas sobre el desarrollo didáctico del juego.**

Pero no solo deberemos tener en cuenta los contenidos específicos de cada ciclo sino también otros aspectos relativos al antes, durante y después del desarrollo del juego, así como los elementos constitutivos del mismo:

##### ❖ **PREPARACIÓN:**

- **Correcta selección de los juegos:** contando con una bibliografía (o creatividad) adecuada que nos permita realizar una selección acorde con los objetivos a lograr.
- **Preparación del material:** es muy importante tener preparado el material que vamos a utilizar.
- **Elección de la instalación:** teniendo en cuenta si contamos con pista abierta, pista cubierta, sala de psicomotricidad, alturas... ( incluso es importante prever los días de lluvia sino se tiene pista cubierta).

##### ❖ **PRESENTACIÓN DEL JUEGO:**

- Que los alumnos **presten la atención debida**, evitando explicaciones largas y resolviendo las dudas antes de empezar.
- Podemos presentar el juego de varias formas: **información visual**, realizando el maestro una demostración; **información auditiva**, en la que se describe y explica el juego.
- Explicarlo con claridad.
- Poca teoría para tener más práctica.
- Tener constancia de que los alumnos lo han entendido perfectamente.

##### ❖ **EJECUCIÓN DEL JUEGO:**

- **Disposición de los participantes:** puede ser para la presentación del juego, durante la cual los alumnos están frente al profesor, y para el desarrollo del juego, donde se asigna el espacio a utilizar.
- **Formación de equipos o grupos:** se pueden formar libremente o elegidos por el maestro. Aquí es conveniente combinar ambas para evitar tanto que siempre caigan los mismos miembros como el sentirse excesivamente dirigidos, también se pueden utilizar otras maneras como, por ejemplo media clase a la izquierda y otra media a la derecha, por números pares e impares...
- **Distribución de roles:** el profesor debe distribuir los puestos que debe ocupar cada uno, (evitando presencia de líderes....).

- **Distribución de material:** este se debe entregar en último lugar una vez que los alumnos hayan comprendido las instrucciones, de lo contrario los alumnos se distraen.
- **Animación:** en pleno desarrollo del juego, el maestro debe animar constantemente, motivando a los alumnos y dinamizando el juego.
- **Arbitraje:** haciendo hincapié en las reglas y las normas de cooperación entre ellos, incluso el arbitraje puede ser llevado a cabo por los alumnos, los cuales deben saber bien los aspectos reglamentarios del juego que se trate.
- **Adaptar el juego al nivel de los alumnos** (en caso que realmente veamos que no se adapta al grupo).

## ❖ CALIFICACIÓN.

En este sentido, evitaremos cualquier eliminación de los alumnos en los juegos, evitando que se sienta así excluido y proponiendo otras formulas de calificación y alternativas.

El maestro también debe hacer una valoración personal sobre los juegos propuestos, analizando si han sido motivantes, si han estado al nivel de los alumnos, si han sido didácticos, si se han cumplido los objetivos...

### **Además el maestro de E.F. deberá tener en cuenta:**

- Que los alumnos participen en la elección de los juegos.
- Buscar juegos que desarrollen las relaciones sociales (que participen todos y se relacionen todos)
- Respetar las reglas del juego.
- Que el proceso sea mas importante que el resultado en el juego
- Que el profesor tenga un número mayor de juegos en mente de los que plantee. (es decir que haya variedad en un mismo juego).
- Utilizar la variedad de los juegos para mantener el interés y evitar la rutina.
- El maestro deberá incidir mucho en las actitudes.
- Cuidaremos los problemas afectivos que puedan surgir en algunos alumnos cuando su nivel de competencia sea menor que el de sus compañeros; en este sentido, es importante ir alternando estrategias de oposición con las de cooperación, o transformar los juegos competitivos en cooperativos. (El objetivo de nuestras sesiones es que todos los alumnos experimenten sensaciones de éxito en la E.F., y no solo los mejor dotados físicamente).
- Emplearemos juegos de participación masiva, animados y con reglamentación sencilla.
- Cambiaremos de juego antes de que pierda el niño el interés por el mismo.
- No exaltaremos a los ganadores y quitar importancia al hecho de perder.
- Equilibraremos los grupos para repartir las victorias y derrotas, porque los triunfos y fracasos, a estas edades, condicionan el correcto desarrollo de la personalidad infantil.

## 5. **CONCLUSIÓN**

A modo de conclusión, debemos decir que de la importancia del juego se hace eco nuestro actual Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero , por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en el territorio español entendiendo este como aspecto fundamental para el desarrollo, el logro y la consecución de la competencia motriz siendo ésta la finalidad principal de la Educación Primaria, es decir tenemos que considerar el juego en un sentido mucho más amplio, en el que se le de sentido a la propia acción motriz y permita explotar su potencial motor y obteniendo de ésta un nivel básico funcional, una

sensación sensorial, una adecuada estructuración espacio-temporal, un código expresivo y una capacidad comprensiva y reflexiva en torno al desenvolvimiento motor, así pues **buscaremos en nuestros alumnos el ser capaz, el saber hacer y el saber estar en relación a lo corporal y el movimiento**. En definitiva, procuraremos hacer unos alumnos competentes motrizmente que sepan interpretar diferentes situaciones en diferentes contextos., que se sientan confiados y seguros en las situaciones motrices planteadas ya sean deportes, juegos o acciones jugadas.

Por último, y como colofón al desarrollo de este tema, resaltamos una vez más la importancia que adquiere en la E.F. el juego como elemento educativo imprescindible, por lo que como maestros especialistas en la materia nos convertimos en máximos responsables de que su tratamiento contribuya de manera ineludible al desarrollo integral de nuestros alumnos.

Terminaremos el tema con la bibliografía consultada para el desarrollo del tema:

## 6. BIBLIOGRAFIA

- EDUCACIÓN FÍSICA ADAPTADA AL AULA. ED. PEREA. JULIO AMOROS.
- JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA. ED PAIDOTRIBO. RAÚL Y JESÚS VICENTE OMEÑACA.
- VARIOS AUTORES. FUNDAMENTOS DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA ENSEÑANZA PRIMARIA. ED INDE, BARCELONA, 1993.
- LE BOULCH, J: “EL DEPORTE EDUCATIVO”, PAIDOS. BARCELONA. 1991.
- Gutiérrez, M. (1991): “La educación psicomotriz y el juego”. Ed. Wanceulen. Sevilla.
- Moor, P. (1981): “El juego en la educación”. Ed. Herder. Barcelona.
- Omecaña, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J.V.: “El juego cooperativo”. 2.001.
- **Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa**
- **Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero , por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en el territorio español**

*TRANSFORMA EL NO PUEDO POR SI  
QUIERO Y CONSEGUIRÁS TODO LO QUE  
TE PROPONGAS.*