



EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Autor: Daniel Muñoz Rivera, adaptado y modificado por Alexander Kliebs Quitral, el 25 de marzo del 2020. Extraído desde efdeportes.com

Resumen.

En general, cuando se habla del Juego, se refiere a una actividad gratuita, más o menos ficticia, que busca un objetivo común, que por lo general, es la diversión. Su importancia radica, entre otras razones, en que es uno de los primeros lenguajes del niño, además de ser una de las primeras actividades a través de la cual conoce el mundo que le rodea, los objetos y su funcionamiento, las personas y la forma de interactuar con éstas. Por tanto, es necesario que el juego se incluya en la vida de los estudiantes, tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Palabras clave: Juego. Educación Física. Enseñanza. Aprendizaje.

MARZO DEL 2020, EMPEDRADO.



1. Introducción.

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, y también, un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

El juego es un término polisémico, y como tal, se puede encontrar una gran cantidad de definiciones.

Tras un análisis de contenidos de varias definiciones dadas por autores como *Antón, Huizinga, Castañer, Camerino, Omeñaca*, se puede concluir que el Juego es:

“una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados”.

2. Características y teorías relacionadas con el juego.

Según *Omeñaca, R, y Ruiz Omeñaca, J.V. (1998)*, las características fundamentales del juego son:

- **PLACENTERO:** debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.
- **NATURAL Y MOTIVADOR:** el juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.
- **LIBERADOR:** hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.
- **MUNDO APARTE:** la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.
- **CREADOR:** la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- **EXPRESIVO:** es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.
- **SOCIALIZADOR:** la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.



Por otro lado, es importante señalar algunas *Teorías* que intentan dar explicación a las actividades lúdicas, como pueden ser:

- **Teoría del Descanso** (Lazarus): el juego es visto como una actividad para descansar y recuperar energías de la vida cotidiana.
- **Teoría del Exceso de Energía** (Spencer): descargar la energía no agotada del día a día.
- **Teoría Intelectual** (Piaget): la actividad lúdica es reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo del individuo.
- **Teoría Social** (Vigotsky): el individuo se desarrolla en función de los juegos que va practicando.

3. El juego en el sistema educativo actual.

Hablar del juego como *actividad de enseñanza*, es hablar del juego desde la perspectiva de los *profesores*, unos profesores que bajo el amparo de la legislación vigente luchan por hacer de la escuela un lugar en el que tenga cabida la ilusión, la fantasía, etc.

En cambio, hablar del juego como *actividad de aprendizaje*, es hablar del juego desde la perspectiva de los *estudiantes*, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro de la escuela.

En el área de la educación, por medio del juego se pueden globalizar e interrelacionar los contenidos de E. F., consiguiendo así un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo (capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).

Según *Moor, P. (1981)*, el juego como elemento educativo contribuye sobre el estudiante en los siguientes aspectos:

- Aceptación del Yo.
- Conocimiento y dominio del mundo que le rodea.
- Conocimiento de los demás.
- Desarrollo armónico e integral.
- Favorecer la motivación y la socialización.
- Aceptación de las reglas y potenciación de la responsabilidad.



3.1. El juego como contenido

El juego educativo debe servir de complemento necesario al juego autónomo que puede practicar el estudiante fuera de la escuela. Dentro del ámbito escolar, el juego alcanza su máxima expresión al emplearlo con toda su magnitud y en todas sus posibles manifestaciones.

Para que el estudiante progrese en su propio proceso de Enseñanza-Aprendizaje, el juego educativo debe reunir los siguientes requisitos:

- Permitir el desarrollo global del estudiante.
- Constituir una vía de aprendizaje de comportamientos cooperativos.
- Permitir la participación constante de todo el estudiantado, asumiendo cada uno su propio rol.
- Procurar el equilibrio entre la actividad ludo-motriz y el descanso.
- Suponer en todo momento un reto alcanzable.
- Primar el proceso y no el producto.

Atendiendo a esta propuesta, en el Primer Ciclo, el juego aparece como una actividad espontánea, natural y sin aprendizaje previo, que desarrolla el conocimiento del estudiante. Para el diseño de las actividades de este ciclo se debe tener en cuenta que:

- Favorezcan la aceptación de sí mismo y de los demás.
- El estudiante disfrute con el juego.
- Fomenten la participación y las relaciones afectivo-sociales.
- El estudiante acepte el papel que le toque en el juego y respete las normas establecidas.

En el Segundo Ciclo, el estudiante a través del juego se recreará en su práctica, aplicará las diferentes estrategias que convengan en cada situación (de cooperación, de oposición,...) y también, valorará sus propias posibilidades y las del compañero. En este ciclo se desarrollarán juegos sencillos y nuevos, así como variantes de juegos conocidos. Se comenzará a trabajar el conocimiento de juegos populares y tradicionales de su localidad y se inicia al estudiante en la práctica de los juegos en el entorno cercano, respetando en todo momento el medio que les rodea.



Ya en el Tercer Ciclo, toma gran importancia el trabajo en equipo. Se trabajarán los juegos populares, así como juegos de campo, de orientación, de aventura. En cuanto al predeporte, se trabajará la aceptación del nivel propio y de los demás compañeros, la comprensión del juego y sus reglas, así como, aspectos relacionados con el compañerismo, rivalidad, es decir, “saber ganar y perder”.

3.2. El juego como procedimiento metodológico

El juego puede utilizarse como método de aprendizaje de aspectos motrices, conceptuales y de actitudes positivas. A través de éste, los bloques de *Conocimiento y Desarrollo Corporal y Salud Corporal*, serán tratados de la siguiente forma:

A. El juego en el núcleo de conocimiento y desarrollo corporal

Según *Rivera, E. y Trigueros, C. (1990)*, el núcleo de Conocimiento y Desarrollo Corporal se divide en dos bloques importantes: *Educación Física de Base y Expresión y Comunicación*.

- EN E. F. B.

El profesor utilizará los *juegos perceptivos, motores y psicomotores* para desarrollar en el estudiante los elementos psicomotores básicos y las diferentes habilidades básicas y genéricas. El juego será propuesto como una actividad exploratoria del espacio y del conocimiento del cuerpo, es decir, el paso hacia el mundo del pensamiento y la autonomía.

Además, el profesor, en edades tempranas, a través del *juego simbólico* puede ayudar al estudiante a descubrir actitudes y comportamientos afectivos y sociales. También, debe utilizar, frecuentemente, el *juego libre* para desarrollar de un modo espontáneo las situaciones de cooperación. Más adelante, el profesor podrá utilizar el juego como medio didáctico, ya que los niños aceptan de muy buen grado estas propuestas y se obtienen resultados óptimos.

- EN EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

El profesor utilizará los *juegos expresivos* para potenciar la creatividad y espontaneidad del sujeto. En edades tempranas, el profesor debe proponer de forma general, el trabajo del Mimo, ya que se trata de la forma más primaria de juego que desarrollan los grupos de niños, representando a través de gestos actuaciones propias del juego de calle.

En edades más avanzadas, se trabajará la expresión a través de juegos expresivos más complejos y mediante el juego teatral, donde el movimiento y la acción son fundamentales.



B. El juego en el núcleo de salud corporal

El juego es el vehículo principal que usa el estudiante para moverse, para realizar actividad física, entonces está claro el papel del juego:

- El juego es sinónimo de salud física y salud mental.
- La correcta realización de los juegos nos lleva a conseguir una buena calidad de vida y evitar lesiones.
- A través del juego se pueden trabajar hábitos de higiene.

4. Adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos en el área de Educación Física.

En este apartado se trata lo que realmente ocupa y preocupa al profesor, es decir, la aplicación práctica de los conceptos relacionados con el Juego.

4.1. El juego en la sesión de E. F.

Una sesión de E. F. puede estar compuesta por un solo juego o por una extensa gama de ellos, utilizados de manera ordenada y con un claro sentido de la progresión.

- Libre o Espontánea: el niño escoge y plantea sus juegos, mientras el profesor observa.
 - *Ventajas*: conocer mejor al estudiante y observar los juegos que mejor se ajustan a ellos.
 - *Inconvenientes*: escasa o nula intervención del docente, por tanto no conducen a los objetivos.
- Dirigida: el profesor dirige y el niño ejecuta.
 - *Ventajas*: son más adecuados para la acción educativa, gracias a la intervención del docente.
 - *Inconvenientes*: disminuyen la expresividad, creatividad y libertad del estudiante para escoger



4.2. El juego como método de trabajo

Desde la perspectiva docente, la utilización del juego en la sesión de E. F. persigue un objetivo fundamental: “*ser un elemento motivador para conseguir los objetivos propios del área*”. Es decir, se debe utilizar como medio para conseguir unos fines establecidos, sistematizando su práctica como recurso en todos los bloques de contenidos. Para llevar a la práctica los juegos en la sesión de E. F. hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Los objetivos planteados:** ajustados a la edad y características del estudiante.
- **El nº de estudiantes:** condicionará el tipo de juegos que se podrá utilizar.
- **El terreno de juego:** en un principio, cualquier espacio parece indicado para desarrollar los diferentes juegos, siempre que cumpla unas condiciones básicas de seguridad.
- **El material didáctico:** según los recursos materiales de los que se dispone, se podrán ejecutar unos juegos u otros.
- **Tipo de organización:** gracias a una buena organización del grupo de clase se conseguirá un mayor control en la actividad.
- **Momento de la sesión donde se utilice el juego:** variarán en función de si son utilizados en el calentamiento (baja intensidad), parte principal (mayor intensidad) o vuelta a la calma (baja intensidad).
- **Control del esfuerzo:** alternar juegos de alta intensidad con otros de relajación.
- **Control de la motivación:** utilizar siempre los juegos más motivantes después de otros que lo sean menos. El papel del profesor como animador será fundamental.



4.3. Consideraciones didácticas

El proceso de Enseñanza-Aprendizaje se dinamiza alrededor de tres elementos fundamentales: Estudiante, profesor y acción motriz (en este caso Juego Motriz). De esta manera, hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- A. Consideraciones didácticas sobre los estudiantes: procurar una enseñanza *Individualizada*, por lo que habrá que conocer sus motivaciones, intereses, así como el nivel de evolución ludo-motriz en el que se encuentra, todo ello, con la intención de proponer los juegos más idóneos.
- B. Consideraciones didácticas sobre el rol del profesor: debe estar supeditado siempre a las características del estudiante. Dentro de la sesión de trabajo, las funciones que desempeña el profesor son:

FASES	FUNCIONES
PREPARACIÓN	<ul style="list-style-type: none">. Seleccionar los juegos que se van a desarrollar.. Preparar el material y el terreno de juego que se va a utilizar.
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none">. Colocar a toda la clase en una situación adecuada para dar las explicaciones pertinentes (en semicírculo, el profesor en una posición destacada y fuera del grupo).. Realizar alguna demostración, si es necesaria, y aclarar las dudas.. Formar los equipos y asignar los diferentes roles.. Distribuir el material.
EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none">. Animar, motivar, arbitrar y controlar la clase.. Proporcionar feedback a los estudiantes.
VALORACIÓN	<ul style="list-style-type: none">. Calificar y evaluar.. Solicitar la opinión personal sobre la sesión en general.



C. Consideraciones didácticas sobre el juego motriz: hay que tener en cuenta varios aspectos:

- Los juegos deben estar adaptados a las características psicoevolutivas del estudiante, deben ser motivantes y de fácil comprensión y ejecución.
- Hay que evitar las exclusiones de los estudiantes durante el desarrollo del juego.
- A través de los juegos se debe fomentar la solidaridad y el compañerismo entre los participantes.
- Es más importante el participar, divertirse y aprender, que la excesiva competencia.
- Es importante realizar una reflexión sobre los juegos propuestos (objetivos que se perseguían, posibles variantes, errores que se han producido, cambios necesarios, etc.).



Trabajo N° 1.

Instrucciones: De acuerdo a la información proporcionada deben elaborar dos fichas con un juego cada una, el primer juego debe estar orientado al desarrollo de habilidades o cualidades físicas (resistencia, fuerza, velocidad, coordinación, agilidad, equilibrio, etc.). En el caso del segundo juego, este deber estar orientado al desarrollo de habilidades deportivas o el desarrollo de los fundamentos técnicos o tácticos del deporte seleccionado, ya sea hándbol, voleibol, futbol, basquetbol, entre otros.

Cada ficha debe incluir:

- Nombre del juego.
- Número de participantes.
- Objetivo.
- Habilidad o cualidad que se trabaja.
- Implementos.
- Lugar.
- Descripción.
- Reglas.

Pueden utilizar una tabla para la elaboración de la ficha, e incluir una imagen del juego.

Deber ser elaborada en Word, hoja tamaño carta, letra Times New Roman tamaño 12, y ser enviada al correo: **alex_kliebs@hotmail.com**, con datos del estudiante.

Plazo de entrega: viernes 3 de abril del 2020.