

# Carácter pedagógico del juego, parte 1

El juego tiene un valor en sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional, el encanto que comporta éste es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.



El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita que al intentar desarrollar determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social, se esté incidiendo a la vez en otros aspectos.

Cabe anotar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la educación sin despojarlo de sus características fundamentales, por el contrario, convertir la educación en una experiencia lúdica, en donde el profesor, lejos de asumir un papel impositivo, posibilite espacios de libre acceso al conocimiento.

## Conceptos básicos

- **Didáctica:** La didáctica de la educación física es una ciencia de carácter normativo – práctico que describe, analiza, explica y predice los fenómenos de la enseñanza, la forma de intervención más adecuada con el objeto de conseguir un aprendizaje y enseñanza de la educación física más eficiente posible.
- **Pedagogía:** es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.
- **Metodología:** conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos

## Planteamientos metodológicos y didácticos de los juegos dirigidos

Por el mismo carácter del juego, el juego dirigido necesita ir acompañado de una metodología no directiva, de modo que el alumno pueda plantear las

respuestas que crea oportunas.

En cuanto a la forma de presentación, nos debemos olvidar de estrategias analíticas, puesto que sería romper con la fluidez y sentido natural del juego.



Respecto a las técnicas de enseñanza más acordes con la naturaleza del juego, podemos tener en cuenta la del estilo de resolución de problemas, ya que los problemas planteados por el juego constituyen un continuo ejercicio de indagación y adaptación.

En cuanto a la forma de concretar el juego y fundamentalmente la selección y utilización de estos durante la clase de educación física, tendríamos que decir que el elemento fundamental en la selección de un juego obedece a varios factores entre los cuales encontramos como principal el objetivo pedagógico que se desea cumplir; pero los juegos pueden ser seleccionados también por su adecuación a los intereses y desarrollo a una edad determinada, así debemos tener en cuenta que tipos de juegos se ajustan más convenientemente en cada etapa de desarrollo. No hay que olvidar que el papel que juega el profesor en la práctica es de recreador y animador, en donde la motivación, intuición, el saber estar como participante, la flexibilidad, etc. Son algunas de las principales características con las que debe contar.

### **Consideraciones prácticas respecto a la intervención didáctica de los juegos**

En la educación física, la utilización del juego como un recurso metodológico eficaz es aconsejable para el aprendizaje de diferentes habilidades, para ello es importante que se propongan diversos juegos que respondan a una concepción global que integre los diferentes elementos de las mismas. En los primeros cursos de educación básica se pueden emplear tanto juegos libres como codificados con la condición que éstos sean breves, con reglas simples, motivadores y de fácil realización, esto representa el enfoque netamente globalizador que debe dársele a la educación física durante la etapa de la educación primaria. En primer ciclo de educación secundaria, los juegos estarán encauzados a desarrollar habilidades de cooperación – oposición, con el objeto de realizar una iniciación a los deportes a partir de juegos predeportivos, formas jugadas y otras actividades recreativas.



Algunas consideraciones respecto a la intervención didáctica de los juegos a tener en cuenta es que éstos deben propiciar:

- La activación de esquemas de conocimientos anteriores
- Una práctica reflexiva
- Un proceso interno de aprendizaje
- Variedad
- Adaptación
- Producción
- Descubrimiento
- Variabilidad

---

## Clasificación de los juegos recreativos

Al igual que las teorías que surgen acerca del concepto del juego, sus clasificaciones también han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas, en gran parte, con las corrientes gestadas al interior de la educación física. En un principio, el interés por realizar estas clasificaciones giraba en torno a la necesidad de ordenar los juegos y proceder a su estudio.

Actualmente ya no se trata de hacer una clasificación en la que estén presentes todos los tipos de juegos posibles, sino más bien de atender a que cualquier clasificación pueda ofrecer el mayor número de posibilidades.

A continuación tomaremos algunos autores que desde diferentes posturas han

logrado reconocimiento en esta difícil tarea:

- **Piaget** establece desde su postura psicológica tres tipos de juegos diferenciados de acuerdo a los momentos en que hacen su aparición a lo largo del desarrollo psicológico del hombre:
  - Juegos de simple ejercicio o sensomotores: son juegos primitivos de simple funcionamiento cuya principal característica es el simple placer de la acción de descubrimiento del mundo, surgen como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su sistema nervioso. *“El niño que descubre por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce enseguida el resultado para adaptarse a él y comprenderlo”* (Piaget, 1969).
  - Juegos simbólicos: Poseen un único componente de imitación, que se mueve dentro del mundo de lo simbólico; surgen como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación. Piaget ilustra esta etapa con un ejemplo: *“el niño que juega con muñecas, rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera; revive todos los placeres o conflictos, pero resolviéndolos, y sobre todo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción”* (Piaget, 1967)
  - Juegos de reglas: En este tipo de juegos, Piaget no se refiere a la regulación, de hecho característica de todo tipo de juego, sino que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo. Este tipo de juego refleja paulatinamente las reglas de la sociedad, que en el desarrollo se dan primero como “no coercitivas”, que no requieren obligatoriedad de cumplimiento; después como “intangibles”, de obligado cumplimiento y finalmente como ley, resultante del consenso entre compañeros de juego.



- **Johnson**, establece una clasificación del juego con relación al planteamiento de la estructura de meta de cada juego y así distingue tres tipos de juegos diferentes:
  - Juegos con estructura de meta individualizada, cuyos objetivos no están relacionados con el resto
  - Juegos con estructura de meta de competición, en donde existe una relación directa en cuanto a los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego
  - Juegos con estructura de meta de cooperación, cuyos objetivos van

unidos al común de todos los participantes, de forma que cada uno alcanza su meta sólo si todos la alcanzan.

## El juego dirigido y su clasificación

El juego humano no es un tipo de comportamiento exclusivo de la niñez, el hombre juega durante toda su vida de varios sentidos y formas, presentándose bajo circunstancias y modos diferentes. El primero de ellos es cuando se manifiesta espontáneamente, forma característica de la niñez, en donde es propio el jugador que establece los límites temporales y espaciales de la actividad, este caso de **juego libre o espontáneo**, constituye un fin en sí mismo, se realiza por iniciativa propia y es autodirigido por el propio jugador o jugadores.



El juego libre deja de serlo cuando se estereotipa, se convierte en un modelo y se sistematiza, así pues hace su aparición el **juego dirigido**, que reglamentado y esquematizado por una persona ajena al jugador, cumple unos objetivos educativos o de cualquier otro tipo de exteriores a la propia actividad lúdica.

En la aplicación del juego en el campo educativo hace imprescindible la dirección del mismo para la consecución de los objetivos que le son propios de este campo, pues frente al aspecto fundamental del juego libre, el juego dirigido establece objetivos, lo ordena y lo representa en función de los objetivos que constituyen su finalidad.

De acuerdo con lo anterior, podemos definir el juego dirigido (también llamado juego organizado, educativo, pedagógico, intencionado, didáctico, etc.), como una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo

predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, la psicología, la industria de juguetes, etc. Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como una actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos, etc. A los que se les antepone siempre la intención de quien los aplica y en los que casi toda acción de su desarrollo está prevista de antemano.



La clasificación de los juegos dirigidos ha surgido de acuerdo a criterios heterogéneos, según las condiciones que determinan el tipo de juego que se emplea. En ese sentido, los juegos se pueden ordenar de la siguiente manera, teniendo en cuenta lo que mejor se adapte a nuestras necesidades:

<b>Clasificación según los participantes</b>	
<i>Cantidad de jugadores</i>	<i>Edad de los jugadores</i>
Individuales Parejas Tríos Pequeños grupos Juegos en equipos Juegos masivos	Infantiles Juveniles Para adultos

<b>Clasificación según su contenido</b>
Mentales: lógica, memoria Psicomotores: fuerza, resistencia Predeportivos Educativos: aprendizaje, científicos Sociales: morales, reflexión

<b>Clasificación según los recursos utilizados</b>	
<i>Sitio de realización</i>	<i>Utilización de material</i>
De Interior: salón, de mesa De Exterior: al aire libre, campo, de piscina	Sin materiales Pelotas Aros Materiales combinados, etc.

<b>Clasificación según la estructura</b>		
<i>Intensidad</i>	<i>Organización</i>	<i>Duración</i>
Pasivos Semiactivos Activos	Círculo Filas / columnas Dispersos	Cortos Medios Largos

<b>Clasificación según los contenidos motores</b>				
<i>Sensoriales</i>	<i>Complejidad de las tareas</i>	<i>Motores</i>	<i>Desarrollo anatómico</i>	<i>Predeportivos</i>
Auditivos Visuales Táctiles Del gusto Del olfato De orientación	Genéricos Específicos Adaptados Deportivos	Velocidad Locomoción Saltos Equilibrio Lanzamiento Coordinación	Musculares Articulares	Para la adquisición de habilidades Para manejo de elementos