

# Carácter pedagógico del juego, parte 2

## Metodología aplicada a los juegos

Dirigir juegos y plantear cualquier sesión con base en estos no es una tarea fácil, quizá precisamente por esta razón es que se ha ido perdiendo paulatinamente este ideal medio de educación, pues los profesores prefieren realizar sus sesiones por medio de ejercicios simples, con un modelo netamente analítico.

El juego podrá ser utilizado dentro de una sesión de educación física bajo dos criterios, el primero como elemento motivador y relajante en cualquier tipo de sesión o, desarrollando toda la sesión con juegos exclusivamente, para lo que se tendrá que contar con una gama extensa de ellos.



Aunque parece un contrasentido hablar de una metodología de los juegos, cuando el mismo juego es un método, en este sentido vale la pena hacer la aclaración de que nos referimos al juego dirigido, y a su planteamiento metodológico y didáctico, como medio para lograr los objetivos que nos hemos trazado, es decir, como una actividad más dentro de la clase.

Para ello, vamos a distinguir varios momentos:

1. Planeación del juego: los juegos han de ser seleccionados en relación

con dos aspectos fundamentales: los objetivos a cumplir dentro del diseño curricular, y las características de nuestros estudiantes (motrices, cognitivas, afectivas, etc.). Aunque no hay que olvidar sus intereses, el número de participantes, materiales, instalación deportiva, etc.

2. Explicación del juego: se inicia enunciando el nombre del juego, para motivar a los jugadores/alumnos a realizarlo. El nombre del juego no es definitivo o absoluto, sino más bien flexible y puede ser cambiado incluso por los mismos participantes. Muchas personas conocen ciertos juegos con un nombre en específico, o por determinadas regiones, por lo cual, un mismo juego puede ser conocido por varios nombres diferentes.



Al introducir modificaciones en el nombre hay que tener en cuenta algunas interrogantes: ¿corresponde mejor el nuevo nombre con los propósitos de la educación? ¿señala el nombre la idea central del juego? ¿contribuye a distinguirlo de otras actividades? Inmediatamente después, se explica el juego de forma comprensible, conjuntamente con la descripción del juego y la utilización de materiales.

El valor de la descripción consiste en la forma artística de exponer el contenido, que debe ser atractiva y dramatizada, con los alumnos mayores donde los juegos y sus reglamentos son más complejos, se realiza una explicación del contenido y de las reglas. Las explicaciones deben ser además de atender el desarrollo evolutivo de los estudiantes, ser fáciles de comprender, para lo que el profesor debe hablar alto, claro, despacio y con naturalidad, concretando la naturaleza del juego.

La explicación debe ser lógica, consecuente, siguiendo en lo posible este orden: nombre, papeles de los jugadores, ubicación, descripción, objetivos y reglas del juego. La explicación se da cuando el juego se realiza por segunda vez, si el juego se repite, es necesario hacer lo mismo con las reglas.

3. Organización y formación: se incluye todo lo relacionado con la distribución, selección apropiada de guías del grupo y formación de equipos nivelados para que no decaiga el interés en el juego. Para

formar grupos equilibrados, se pueden usar diferentes técnicas de formación, en las que se respete en lo posible la elección de compañeros.



Se puede hacer mediante otro juego o una ronda, también según el criterio del profesor, para asegurarse que queden lo más parejo posibles; también por medio de capitanes, que sean los encargados de elegir cada grupo, o simplemente, dejarles libertad que los mismos participantes elijan su grupo. Se explicará también la organización del grupo, para la correcta ejecución del juego, para lo cual se recomienda que el profesor se coloque en un lugar visible para captar la atención de todos, y que a la vez, todos los participantes escuchen las indicaciones y no den lugar a confusiones.

Las formaciones más comunes son: en fila, en círculo, filas, columnas o distribución libre.

4. Demostración: consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma gráfica el juego, ya sea el profesor con algunos alumnos, o todo el grupo de la forma que se debe llevar a cabo el juego, sin contar puntajes ni ganadores/perdedores. Los ejemplos demostrativos favorecen la comprensión y asimilación del juego. Generalmente, acá es donde se aclaran las dudas, es decir, antes del inicio del juego.
5. Práctica del juego: una vez que se ha demostrado el juego, debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego inicia, aprovechando todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo, sólo de ser necesario. El profesor debe procurar que todos los alumnos participen para que reafirmen el aprendizaje de la actividad, además, actuará como árbitro y enmendará las faltas cometidas.
6. Desarrollo del juego: consiste en la ejecución del juego, con sus reglas explicadas, hasta llegar al resultado final, no se procederá a su realización si todos los participantes han comprendido lo que se espera hacer. La puesta en acción debe basarse en la animación, aspecto fundamental para el éxito pedagógico del juego.

La animación, que consiste esencialmente en alentar e impulsar desde el exterior la realización del juego, en este sentido el profesor siempre debe estar presto a modificar o cambiar el juego en caso que éste no esté dando resultados. Los aspectos que el profesor debe observar durante el desarrollo del juego son, entre otras, que todos intervengan lo más

activamente posible en la actividad, que todos estén cumpliendo las reglas – si es necesario, hay que detener el juego para corregir dicha situación – y animar constantemente la participación de todos los jugadores.



Aunque la duración del juego está reglamentada por un tiempo que depende del contenido del juego, número de participantes, edad, nivel de preparación, lugar y condiciones de realización, ritmo del juego, etc. El profesor debe ser un gran observador, ya que debe cambiar de juego antes que decaiga su interés.

En cuanto a los juegos en la educación física, se recomiendan los siguientes:

<b>Fases</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Juegos</b>
<i>Inicial o calentamiento</i>	Proporciona una estimulación fisiológica y progresiva y, consigue una predisposición ideal para la incorporación activa de la actividad	Juegos motores de mediana intensidad, juegos de participación masiva, juegos sencillos de captura y persecución, juegos de desarrollo social
<i>Central o principal</i>	Desarrolla la acción directa sobre los objetivos previstos	Juegos motores, juegos de desarrollo anatómico y orgánico, juegos de alta densidad, juegos de habilidades básicas específicas, juegos predeportivos
<i>Final o vuelta a la calma</i>	Devuelve la recuperación o estado más favorable para volver a las actividades académicas	Juegos sensoriales, juegos de expresión corporal, juegos de relajación, juegos para mejorar la postura

7. Variantes: después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con éstas, la introducción de nuevas reglas. Consiste en que utilizando la misma organización, se puedan cambiar los desplazamientos, aumentar complejidad, cambiar número de participantes, etc. Siempre y cuando siga cumpliendo el objetivo previsto.

8. Evaluación: se comprueban los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los alumnos en específico.



*Ejemplo del profesor:* de vez en cuando, es conveniente que el profesor ceda su papel a un alumno para intervenir directamente en el juego. De esta manera se puede lograr una estrecha relación entre el grupo de jugadores, y de ser necesario, avivar el juego sin renunciar a su papel dirigente, también se puede influir grandemente en los participantes, a que cumplan con las reglas del juego con un comportamiento limpio.