

Carácter pedagógico del juego, parte 3

Papel del profesor en la dirección del juego y su ubicación

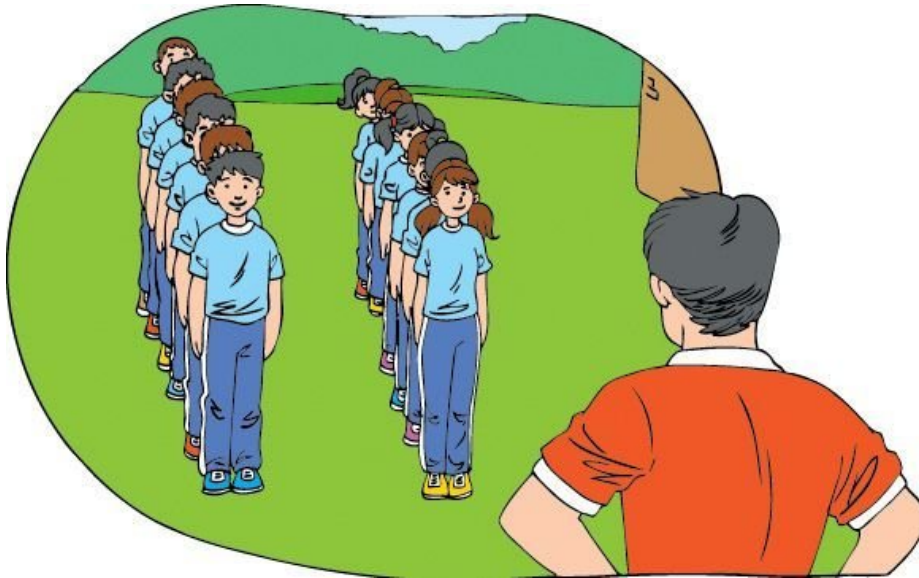
La dirección del juego comienza cuando el profesor da la orientación para que se inicie el mismo. Debe tratar en lo posible que no sea necesario el abandono del juego por parte de los jugadores, no obstante, si se realiza algún juego con eliminación, es conveniente que los eliminados reanuden rápidamente el juego.

Las decisiones deben darlas a conocer en forma clara, en voz alta y posteriormente crear un ambiente amistoso entre los jugadores.



Antes de comenzar con las explicaciones del juego, el profesor debe tener en cuenta:

1. Que el grupo de alumnos esté en una forma adecuada que les permita ver y oír las explicaciones y demostraciones, a su vez el profesor debe tener una visión general de todo el grupo.
2. Se recomienda que durante la explicación del juego, el profesor sienta a los alumnos
3. No debe quedar ninguno a espaldas al profesor, así como evitar que los alumnos estén frente al sol
4. Que la atención de los alumnos no se desvíe hacia otras actividades que se realicen a su alrededor. Esto se garantiza utilizando una adecuada formación y colocándose entre los alumnos, formando parte del mismo, por ejemplo:
 - Cuando la formación es en círculo, el profesor debe colocarse entre los alumnos, formando parte del mismo
 - Si utiliza la formación en filas, estas no deben ser muy largas y se colocará al frente, a una distancia prudencial, aproximadamente en el centro para que los estudiantes lo puedan escuchar y observar, y a su vez el profesor pueda controlarlos a todos.
 - El semicírculo es una de las formaciones más adecuadas y el profesor se colocará frente a los alumnos en el centro de dicha formación
 - En hileras se recomienda mayor cantidad de las mismas y la ubicación del profesor será la misma que en filas.
 - Al utilizar en un juego la formación en círculo por equipos, el profesor debe colocarse separado de los círculos y aproximadamente en el centro de los mismos, para tener una visión general de todos los alumnos, y estos a su vez lo puedan ver y escuchar. Cuando se realice un juego que la meta esté alejada de la arrancada, el profesor debe colocarse en la meta para dar decisiones justas.



Cada profesor debe tener una imagen clara del juego que enseñará a sus alumnos. La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos, y con ello, garantizará el dominio por parte de los alumnos del contenido del juego y su participación activa en los mismos.

Selección apropiada de los juegos

Dentro de los juegos motrices como medio de la educación física se destaca fundamentalmente la variedad de movimientos que puedan adquirir diferentes características como por ejemplo: juegos donde predominan las carreras, los saltos, lanzamientos, etc. Y que nos dan la posibilidad de desarrollar los movimientos básicos de movilidad o perfeccionar las capacidades motrices.



Sin embargo, durante la práctica sucede muy a menudo que al aplicar un mismo juego, en algunos casos se califican como buenos y en otros como malos o regulares. Si hacemos un análisis más profundo con respecto al contenido del juego y las condiciones en que se realizan, nos damos cuenta que la principal causa de la diferencia en cuanto a la efectividad del juego, se debe a la

inadecuada e incorrecta selección del juego.

Para obtener buenos resultados, el profesor, al seleccionar el juego, debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El tipo de actividad en que van a ser utilizados, ya sea en la clase de educación física, entrenamiento deportivo, gimnasia matutina, gimnasia básica, actividades recreativas, entre otras, ya que cada una tiene tareas bien planificadas.
- Las particularidades intelectuales y físicas de cada edad, del sexo, como exigencias básicas en la selección de uno u otros juegos que permiten ejercer una influencia correcta y relación con el desarrollo del niño
- Se debe tener en cuenta el desarrollo motriz del juego, basándose en los movimientos predominantes que posibiliten ir orientándolos fundamentalmente en función de la enseñanza de los deportes.
- Su influencia educativa, el profesor debe fijar para cada juego objetivos concretos con el fin de desarrollar continuamente las capacidades físicas y mentales de los niños o estudiantes
- Conocer previamente el material que se va a necesitar y disponerlo con tiempo suficiente



Un buen juego debe:

- No exigir instalaciones muy grandes o amplias
- Aprender con facilidad y basarse en reglas precisas y sencillas
- No depender de pura casualidad
- Gimnásticamente lograr la participación de un número no muy pequeño de jugadores
- No requerir un espacio demasiado grande que no esté en relación con el número reducido de jugadores
- Entre los jugadores, no debe haber espectadores sin hacer nada
- Debe haber un equilibrio adecuado entre esfuerzo y descanso
- No permanecer en una eterna monotonía, jugando siempre lo mismo sin variación alguna
- Se requiere habilidad y agilidad de los jugadores
- De ser posible, jugarlo repetidamente con nuevo afán y participación activa

Los requerimientos mencionados anteriormente son muy importantes para la elección de los juegos, ya que permiten valorar su utilidad y valor. Pero además, deben tener en cuenta diversos factores para lograr organizar adecuadamente la clase desde el punto de vista pedagógico y metodológico. Por ejemplo, ordenar los juegos en parejas antes que los juegos colectivos facilitarían el trabajo de los estudiantes y del profesor. Pero si se alternan este tipo de juegos, con el fin de socializar entre participantes, formando nuevas parejas, se estarían cumpliendo otros objetivos planteados para la clase.



Los diferentes juegos plantean exigencias distintas a los participantes. Si los alumnos son sumamente sencillos en su concepción, otros implican una participación intelectual elevada.

Además de las formas relativamente pobres en movimientos, existen juegos con tareas ya más difíciles. Si algunos abarcan el organismo en su conjunto, teniendo por consiguiente mayores valores formativos, tenemos otros que, por el contrario, presentan exigencias menores. Mientras los típicos juegos varoniles requieren arrojo, decisión y actividad física plena en la competencia con el rival, las muchachas tienen a preferir juegos de habilidad y agilidad. En relación con el grado de desarrollo, el sexo de los alumnos, los propósitos metódicos del profesor, las peculiaridades de la clase o del grupo, el carácter de la clase a impartir y las condiciones locales, estos criterios son esenciales para la elección de los juegos al preparar las clases de educación física.

Resumiendo, debemos elegir el juego dirigido, teniendo primeramente el objetivo a cumplir, generalmente son varios objetivos, en estos casos, no necesariamente debemos elegir juegos que cumplan todos, sino más bien, cada objetivo puede ser cumplido por uno o varios juegos diferentes.

Recomendamos ver este [artículo](#) de SVDEPORTES, Actividades para la clase según las edades.