

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:

Clasificación según los participantes	
<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

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

Clasificación según los recursos utilizados	
<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.

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

Clasificación según los contenidos motores				
<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