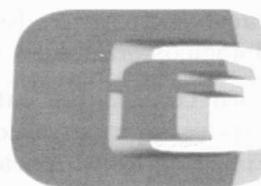


# ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE EL JUEGO COMO RECURSO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA. LA JUSTIFICACIÓN DEL JUEGO PURO



César Vallejo Martín-Albo \*

El juego es el recurso básico en las clases de Educación física; sus bondades son evidentes. Sin embargo, nos encontramos con que en la actualidad no son muchos los niños y niñas que "saben jugar" y, además, el abuso a la hora de utilizar la palabra "juego" para referirse a cualquier práctica más o menos lúdica nos obliga a realizar una reflexión sobre lo que debe ser el "juego puro" y cómo debe ser aplicado en las clases de Educación Física.

## ABSTRACT

Game is the basic resource in Physical Education lessons; its advantages are obvious. Nevertheless, we often find that there are not so many boys and girls who currently know "how to play". On the other hand, there is a great abuse of the word "game" in order to refer to slightly ludic activity so that we are compelled to reflect on what the "genuine game" ought to be and how it should be applied to Physical Education lessons.

## 1. INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de Metodología, pensamos en una serie de conceptos como: instrucción directa, asignación de tareas, resolución de problemas etc. Todos ellos acuñados para una concepción de la educación física previa a la propuesta de la reforma del sistema educativo. En la LOGSE se proponen una serie de orientaciones enfocadas para lograr aprendizajes significativos partiendo de un trabajo globalizado y que haga del juego y las actividades recreativas un medio fundamental para el desarrollo de este tipo de aprendizajes.

¿Debemos abandonar las clásicas taxonomías metodológicas? ¿Hasta qué punto tenemos las manos libres a la hora de proponer un determinado método didáctico? ¿Cuál sería el más idóneo para trabajar en cada uno de los tres ciclos de edu-

\* Maestro especialista en Matemáticas y Ciencias Naturales; Experto en Educación Física y Licenciado en Pedagogía. Es asesor de formación en el CAP de Colmenar Viejo.

cación primaria? ¿Es el juego la panacea que resuelva todos los problemas metodológicos en el área de Educación física?

Para contestar a estas preguntas debemos analizar los conceptos hasta ahora expuestos e introducirnos en el estudio de los contenidos del Área de Educación Física en la Educación Primaria.

❑ *Aprendizaje significativo:*

El aprendizaje significativo pretende la adquisición de conocimientos, hábitos, capacidades partiendo de la persona como entidad global, de sus experiencias y de sus intereses.

Todo lo que el alumno aprenda debe estar relacionado con estructuras previas, de ahí la importancia de una correcta evaluación inicial y de una programación que parta de las capacidades ya adquiridas anteriormente por el alumno.

❑ *Globalización:*

La compartimentación que se produce de la realidad a partir de su estructura en áreas es, cuando menos, artificial.

Sin tener en cuenta concepciones psicológicas de la percepción "Gestalt", debemos decir que el entorno del alumno es único e indivisible y por lo tanto, la presentación que hagamos del mismo, se debe adaptar a esta realidad.

Tal como se emplea el concepto de globalización en la reforma, se pueden producir errores de interpretación, ya que se refiere a una presentación de la realidad, partir de lo global para llegar a lo específico, y no a un concepto de la teoría del aprendizaje, en el que partiendo de los intereses del alumno y de su forma de percibir lo cotidiano se estructuran los contenidos de la clase, identificar el todo a través de una de sus partes, lo que conocemos como centros de interés.

Este método no se abandona, ya que es idóneo para las características de los alumnos del primer ciclo de primaria, pero lo deberemos desechar para los alumnos más maduros del segundo y tercer ciclo. Con ellos, el profesor debe evolucionar su método y, mediante las actividades que proponga, ayudar a sus alumnos a superar la yuxtaposición y el sincretismo.

❑ *Los Bloques de contenido:*

En el Real Decreto por el que se establece el Currículum de Educación Primaria, aparecen cinco bloques de contenido:

- ◆ El cuerpo: imagen y percepción.
- ◆ El cuerpo: Habilidades y destrezas.
- ◆ El cuerpo: Expresión y comunicación.
- ◆ Salud corporal.
- ◆ Los juegos.

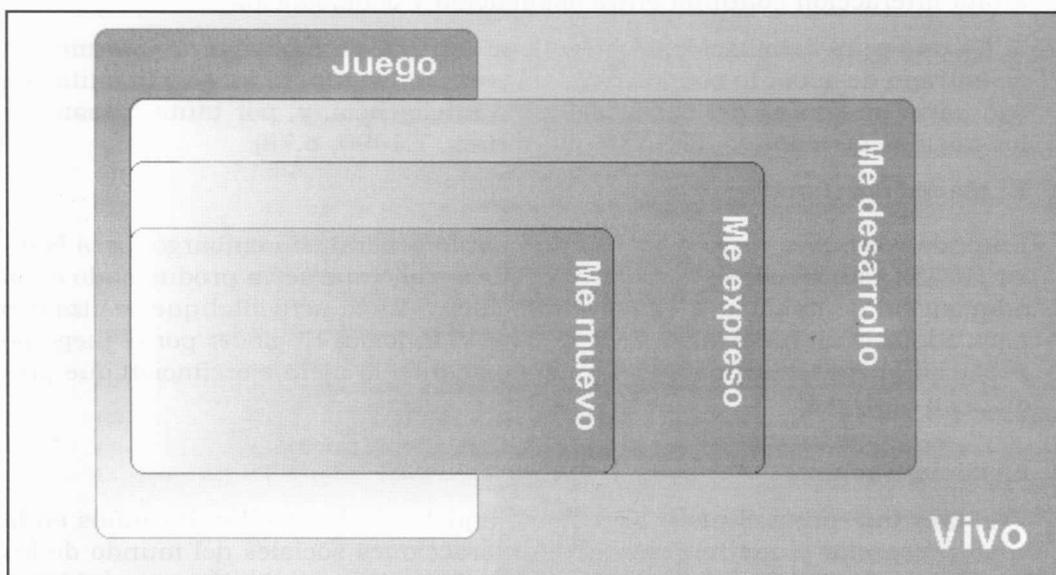
Estos bloques de contenidos poseen características muy distintas, si bien, suponen la consecuencia del análisis de lo que es el niño.

Entre ellos existen unas íntimas relaciones que nos deben conducir, de nuevo, a un planteamiento global de la tarea docente y que se deduce de la respuesta a las

siguientes cuestiones:

- ¿ Qué trabajo ?.
- ¿ Cómo lo hago ?.
- ¿ De qué me valgo ?.

El gráfico que exponemos a continuación nos permite analizar la relación que existe entre los distintos contenidos de la educación física. El yo (el cuerpo: imagen y percepción) se integra y complementa mediante el movimiento, la expresión y el juego, en un ámbito mayor que es el de la vida.



La salud, tal como está concebida en la reforma, aparece en el área de relación del yo y el movimiento, el juego es el medio del que me valgo para establecer normas, relaciones, conductas, y para desarrollar las capacidades motrices y expresivas de la forma más motivadora y próxima al niño.

Mediante el juego me desenvuelvo en el medio, desarrollo mi esquema corporal, me expreso de forma espontánea y me relaciono con los demás; es, por tanto, el juego el medio fundamental para trabajar la educación física en la Enseñanza Primaria.

## 2. EL JUEGO

Hasta ahora hemos presentado el juego como el medio más idóneo para trabajar en el área de la Educación Física; se hace por tanto necesaria una justificación de este papel tan preponderante.

Son numerosas las teorías que tratan de explicar el porqué del juego. De manera sucinta vamos a enumerar algunas que, además de darnos una visión más completa del mismo, se identifican con lo expuesto hasta ahora.

### ■ El desarrollo

Piaget relaciona íntimamente su teoría sobre el juego con aquellos aspectos fundamentales del desarrollo de la inteligencia: asimilación y adaptación.

"El término asimilación hace referencia (al aplicarlo al orden intelectual) a cualquier proceso por el que el organismo transforma la información que recibe, de modo que dicha información pasa a formar parte del conocimiento del organismo...

... El término acomodación significa el ajuste que el organismo debe hacer al mundo externo para asimilar la información. El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación....

... Es una pura asimilación (el juego) que consiste en modificar la información de entrada de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia, y, por tanto, pasan por los mismos periodos..." (Beltrán, en Andrés, T.1990, p.78)

### ■ El placer funcional

Entendemos que el juego es placentero por lo general, sin embargo, para Bühler (1935), este placer se desprende del desarrollo que se va produciendo en la adquisición de habilidades a través del juego. Es la actividad que realizamos para adquirir un progresivo desarrollo de la función. El placer por el juego no existe en la consecución de unas metas, sino en la mera ejercitación que produce su actividad.

### ■ La socialización

Vygotsky interpreta el juego puro como áquel que desarrollan los niños en la edad preescolar y que representa las interacciones sociales del mundo de los adultos, es el juego simbólico. Con un gran carácter de ficción se establecen las reglas del rol social que debe interpretar cada uno. A través del juego el niño se conoce a sí mismo y establece las futuras relaciones de su yo social.

Estas tres teorías son visiones parciales de una realidad compleja, el juego; y si acaso son, también, una breve muestra de todo lo que se ha hablado sobre este tema. De ellas extraemos varias consecuencias:

- Mediante el juego el niño aprende, desarrolla la inteligencia.
- Mediante el juego el niño aprende, desarrolla su motricidad.
- Mediante el juego el niño aprende, desarrolla su yo personal y social.

Cubrimos así, con la práctica del juego, todos los ámbitos de la personalidad infantil. Jugando estamos formando al niño, desarrollando sus capacidades y lo hacemos, además, de una forma motivadora.

Sin embargo, debemos orientar el juego hacia los intereses del alumnado, recordando lo dicho sobre aprendizaje significativo, y para ello, debemos procurar que el juego se adapte a los distintos ciclos de la educación primaria y, si es posible, a las diferencias particulares de cada niño.

No basta con plantear los juegos, es necesario saber qué juegos plantear y cómo hacerlo. Además, debemos tener presente los objetivos a cubrir por la Educación

Primaria, en especial los planteados para el área de Educación Física, y los distintos bloques de contenidos que se postulan en el Currículum.

### **3. EL JUEGO EN LOS DISTINTOS CICLOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

#### **3.1. Primer Ciclo: "El juego reglado y social"**

Esta etapa supone el desarrollo fundamental del Esquema Corporal, nos introducimos también en el mundo de las Habilidades Básicas, aunque a modo de soporte del mundo de las percepciones.

Es el período en el que se transita del juego en casa al juego escolar. Se practican fundamentalmente juegos en los que el niño adquiere papeles de responsabilidad de forma libre, adoptando un rol dentro del grupo. Es un juego social-grupal con carácter de cooperación para alcanzar metas (proezas). Éstas deben fundamentarse en aspectos colectivos y aunque los niños y niñas tienen tendencia a compararse a otros grupos, debemos evitar la competición.

Refiriendo las hazañas hacia la superación de metas imaginarias, el grupo se enfrenta a situaciones problema planteadas en forma de cuento-reto, canalizando así su yo social y ansias de competición hacia la cooperación, interpretando dicho cuento. A través de estos juegos desarrollaremos la imaginación, la introspección, la motricidad y la libre expresión. El niño interpreta papeles, asumiendo el que le corresponde en el juego.

#### **3.2. Segundo Ciclo. "El juego competitivo"**

Esta es la etapa fundamental para el desarrollo de las Habilidades Básicas, sin olvidarnos de seguir el trabajo para afirmar el Esquema Corporal, aspecto que se logrará en el tercer ciclo. La Expresión pasa a ser un aspecto fundamental del juego, ya que, los niños pasan a agruparse en pandillas y en estos pequeños grupos, se establecen numerosas discusiones.

El juego adquiere un carácter competitivo, previo a la práctica de los deportes. A veces, esta competitividad es excesiva y se enfrenta a la competencia que pretendemos desarrollar con los juegos.

Siendo conscientes de la necesidad que tienen como grupo de amigos de superar a los demás, debemos reconducir esta competitividad hacia otras metas.

Evitar el juego competitivo puede ser un error, pero fomentarlo, lo más fácil, puede ser peligroso a la hora de desarrollar otras conductas.

En el periodo anterior planteábamos situaciones imaginarias, retos fantásticos para que cada niño interpretara su papel. Ahora, debemos exponer retos reales, en los que la pandilla deba superar situaciones problema y en las que ponga todas sus habilidades en juego, demostrando su competencia motriz.

Los circuitos de habilidad, los juegos de exploración e investigación, las actividades que plantean un desarrollo de las capacidades motrices motivan sobremanera a los alumnos de estas edades y permiten un desarrollo menos competitivo de su actividad física.

### 3.3. Tercer Ciclo. "El juego de ejercitación"

Entramos en el periodo prepuberal. Cambia la actitud de los niños y las niñas hacia lo que es la pandilla y lo que son los adultos. Empiezan a canalizar su actividad hacia los juegos-deportes donde pueden desarrollar a la vez su carácter infantil y adulto.

La diferenciación sexual se acrecienta mucho y pasamos a una etapa de separación de ambos sexos y en algunos casos incluso de rechazo. Conscientes de ello, los juegos y predeportes que planteemos deben estar condicionados por los aspectos de:

- Estructuración y reglamento del juego.
- Coeducación.
- Respeto del grupo.
- Atención a la individualización progresiva del carácter en su evolución hacia el desarrollo como adulto.

Las orientaciones que presentamos para la realización de los distintos tipos de juegos en cada uno de los ciclos, las debemos complementar con la descripción del aspecto a desarrollar en cada una de las edades, para después alcanzar una síntesis del método de trabajo.

### 3. 4. Tipologías de juegos

#### ■ Primer Ciclo.

- ◆ Juegos perceptivo motrices.
- ◆ Juegos sensoriales.
- ◆ Juegos fantásticos.
- ◆ Juegos de imitación y adopción de roles.

#### ■ Segundo Ciclo.

- ◆ Juegos motrices.
- ◆ Juegos de proezas.
- ◆ Juegos de pandilla.
- ◆ Juegos cooperativos.
- ◆ Juegos de representación.

#### ■ Tercer ciclo.

- ◆ Juegos predeportivos.
- ◆ Juegos cooperativos.
- ◆ Juegos alternativos.
- ◆ Juegos en la Naturaleza.

## 4. ¿ENSEÑAR A JUGAR?

En las clases de Educación Física los profesores y profesoras nos planteamos la necesidad de aplicar los juegos para alcanzar unos determinados objetivos y trabajar unos contenidos cuya importancia ponemos por encima de la propia práctica lúdica. La sociedad en la que vivimos es una sociedad "deportiva", los perí-

dicos que más se venden son los deportivos, los medios de comunicación dedican programas diarios a los deportes, la mayoría de los niños y muchas niñas practican deportes (juegos reglados). Es imposible, por lo tanto, que a la hora de plantear un juego, pretendamos que, simplemente, se juegue. Parece una paradoja que nos planteemos la necesidad de enseñar a jugar. Siempre se ha dicho que el juego es la actividad básica, tal vez vital, de los niños y niñas. Sin embargo, la sociedad actual nos está conduciendo hacia una nueva práctica lúdica en la que el interés por el juego se ve superado por el de conseguir la victoria.

Hasta hace algunos años, cuando planteábamos un juego a nuestros alumnos éstos comenzaban a practicarlo, simplemente. Al cabo de un cierto periodo de actividad y, en función de las experiencias que la práctica iba aportando, se resolvía el problema que nos planteaba cada juego. En la actualidad, la resolución del juego pasa por una fase previa de comprensión de las reglas y utilización de las mismas para resolver el problema, aunque todo ello en un nivel mental previo al motriz. ¿Dónde está el placer de jugar? Se ha visto superado por la búsqueda de una utilidad.

Si entendemos que el juego es una actividad que se justifica en sí misma, podemos observar que los fines que se persiguen en la actualidad van más allá del puro placer. El aspecto lúdico se ve superado por el agonístico y el hedonista. Jugamos para vencer, ya sea a los contrarios o a nosotros mismos. La clave se encuentra en desentrañar la estrategia de cada juego y resolver el problema que me plantea su desarrollo.

Ante todo esto cabe preguntarse si debemos enseñar a jugar. Evidentemente sí. Esta respuesta la podríamos justificar simplemente desde la necesidad de trabajar el bloque de contenidos de los juegos. Sin embargo, existen otras muchas razones que así lo justifican:

- *El acortamiento del periodo infantil:* Los niños y niñas están dejando de ser eso, niños y niñas, mucho antes.
- *El aprendizaje de valores:* A través de los juegos se alcanzan valores que permiten al individuo una adecuada inserción en la sociedad.
- *El estrés infantil:* Nos encontramos con que los vicios de nuestra sociedad, las prisas, el ocupar el tiempo, el hacer..., se están asomando al mundo infantil a pasos agigantados. Ya no se “pierde el tiempo”, los adultos vivimos esclavos del reloj y los niños nos acompañan en este proceso.
- *La representación de la sociedad:* tenemos juegos que nos permiten representar cualquier situación social, a través del juego aprendemos a establecer relaciones y nos medimos y asociamos con nuestros compañeros.

El juego infantil no es sólo motricidad, es afectividad, es relación, es inteligencia, es placer. Se juega por todas estas razones y por ninguna en especial. Existe una necesidad de movimiento, pero también de comunicación y de relación, y de sentirse bien, con uno mismo y los demás. Se juega sin que deba existir ninguna razón especial para hacerlo. Ahora, sin embargo, se juega para. Y es en esta preposición donde nos encontramos con nuestro problema. No se juega para nada, y es eso lo que debemos enseñar. El juego es positivo en sí mismo, no necesitamos justificarlo, ni cargarlo de valores, ni darle ningún sentido, pues es todo lo contrario, puro sin-sentido.

## 5. ENSEÑAR A JUGAR

Todo juego es un reto, sin embargo la superación de dicho reto no nos debe suponer ningún premio, ya no sería un juego. Esta afirmación puede parecer equivocada, sin embargo debemos hacer memoria, buscar en nuestros recuerdos y pensar en cuando éramos niños. ¿A qué jugábamos? Jugábamos: al rescate, al pañuelo, tula, sangre, cortahilos, las cuatro esquinas, polis y cacos, churro, etc. Muchos de estos juegos no terminaban nunca. Otros, terminaban pero se cambiaban los equipos y volvíamos a empezar. Daba igual quien ganara, ya que en la vez siguiente mis enemigos podían ser mis compañeros. Jugábamos para pasar el rato. El tiempo volaba y jugábamos.

Pensemos ahora en el presente. No hay lugares públicos donde jugar. Existe una sensación de inseguridad alta y los amigos se hacen en los colegios, únicos lugares donde se desarrollan los juegos entre iguales (pero sólo en los recreos). El niño o la niña juegan ahora solos en sus casas o con un grupo muy reducido de amigos. No hay pandillas, no hay juegos de veinte o más chiquillos. Se ha urbanizado y hecho adulto el juego infantil.

Cuando estamos en una clase de educación física planteamos una actividad diciendo "vamos a jugar a...", cuando realmente, ver quién da veinte toques con una pala a una pelota o quien anda unos metros sin salirse de una línea no es un juego. Olvidémonos de todo eso y pensemos en jugar. Retomemos nuestras experiencias infantiles y pensemos cómo eran:

- Libres.
- Independientes.
- Equilibradas.
- Autoreguladas.

Pues bien, para enseñar a jugar debemos ser capaces de que nuestros alumnos y alumnas se sientan como nos sentíamos a su edad. Con capacidad para organizarse, para decidir y para respetar. Por lo tanto, si queremos enseñar a jugar deberemos proporcionar situaciones, espacios y tiempos en los que nuestros alumnos y alumnas puedan debatir para organizarse, decidir y cooperar. Pero, estas situaciones deben estar medidas en función de la capacidad de nuestros alumnos. Si los problemas que planteamos para que se organicen son excesivamente complejos, si no les damos el tiempo necesario, si intervenimos de forma precipitada, si no conocemos y confiamos en la capacidad de nuestro alumnado no llegaremos a enseñar a jugar.

A jugar se aprende jugando, pero se juega desde que se decide a qué jugar; desde que se "echa a pies", hasta que el juego se agota. Si lo damos todo organizado, todo cerrado, es muy difícil que nuestros alumnos aprendan a jugar. Ofrezcamos situaciones abiertas, en las que puedan decidir, pero sabiendo que decidir requiere una progresión y hasta qué punto nuestros alumnos y alumnas son capaces de adoptar las decisiones que les estamos pidiendo.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ANDRÉS, T. (comp.) (1991). *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Publicaciones E.U. "Pablo Montesino".
- BLÁZQUEZ, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1991). *La educación física en la enseñanza primaria*. Barcelona: INDE.
- GALLEGO, P. y otros. (1982). *Presupuestos Psico-didácticos en el Ciclo Medio*. Madrid: Ed. Narcea..
- GONZÁLEZ MILLÁN, C. (1987). *Juegos y Educación Física*. Madrid: Alhambra.
- MOSSTON, M. (1988). *La enseñanza de la Educación Física*. Barcelona: Paidós.
- MOSSTON, M. y ASHWORTH, S. (1993). *La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza*. Barcelona: Hispano Europea.
- ORLICK, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Popular.
- SÁNCHEZ, F. (1989). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- SANTOS, P. (1999). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Barcelona: José J. de Olañeta.
- VILLÁN, J. (1999). *Tete, Catole, Cuneta*. Madrid: Akal S.A.