

EL JUEGO COMO PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES

Adolfo Concha Mora

Licenciado en Educ. Profesor de Educ. Física

1. INTRODUCCIÓN

A través del tiempo se ha hecho hincapié que el juego es una actividad inherente al ser humano y desde el punto de vista conceptual, es amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Al respecto Beratti & Casalli (1991), señalan que el juego es la actividad motriz más espontánea del niño y del adolescente, mediante el juego efectúa movimientos naturales y emplea su energía recreándose. Además, que es una actividad cognoscitiva-motriz-afectiva totalmente espontánea que produce placer y energía, las cuales son condiciones ideales para ser aprovechada en el ámbito de la educación y que mediante el juego el niño obtiene conocimientos y experiencias, se ejercita aplicando impulsos innatos y poniendo a prueba sus capacidades, aptitudes y actitudes.

Por su parte, Alzamora, M., Guerra, E., Güin, J., & Tapia, K. (2007), señalan el sentido que tiene el uso del juego, que es una vía para contrarrestar el matonaje escolar, que sirve para generar cambios en la convivencia de los estudiantes, desde el punto de vista de las interacciones.

En ambas ideas, el juego cumple un rol importante como labor educativa, en virtud de esto, es que propongo el uso del juego para la enseñanza y aprendizaje de los deportes, considerando que, a través de ellos, se adquieren conocimientos y experiencias que pueden ser valiosas para el aprendizaje de las técnicas de los deportes, siempre que tenga un sentido de transferencia de conocimiento, por tal razón es necesario establecer un procedimiento de presentación.

2. CONCEPTO DE JUEGO.

La Real Academia Española (2009), define al juego como *“la acción y efecto de jugar y como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”*. Groos (1898), lo concibe, como un modo de ejercitar o practicar los instintos, antes de que éstos estén completamente desarrollados”. Huizinga, (1910), señala que el “Juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”. Fernández (1965), apunta que “etimológicamente procede de la voz latina iocus que significa, acción y efecto de jugar, siendo su derivación semántica la que corresponde a diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas”.

Para Blanchard & Cheska (1988), el juego es una "Actividad en la que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que igual como ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales de ocio".

Beratti & Casalli (1991), señalan que el juego es la actividad motriz más espontánea del niño y del adolescente, mediante el juego efectúa movimientos naturales y emplea su energía recreándose. Además que es una actividad cognoscitiva-motriz-afectiva totalmente espontánea que produce placer y energía, las cuales son condiciones ideales para ser aprovechada en la educación y que mediante el juego el niño obtiene conocimientos y experiencias, se ejercita aplicando impulso innatos y poniendo a prueba sus capacidades, aptitudes y actitudes.

Monroy & Sáez (2010), el juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, incluso antes de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es

perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas.

En síntesis, se podría seguir indagando sobre las distintas definiciones que se tiene al respecto, del punto vista del artículo, tiene mayor sentido lo que señalan Beratti & Casalli (1991), los cuales manifiestan que el juego “es una actividad cognoscitiva-motriz-afectiva totalmente espontánea que produce placer y energía, las cuales son condiciones ideales para ser aprovechada en la educación y que mediante el juego, el niño obtiene **conocimiento y experiencia**”

3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Con relación a la importancia del juego en la educación, debo señalar a Beratti & Casalli (1991), quienes hacen alusión de la importancia que tiene el juego en este contexto, los que puntualizo a continuación:

1. Los juegos ocupan un lugar de privilegio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, ofrecen gran posibilidad de movimiento, permiten acciones motrices libres no estereotipadas.
2. El juego ayuda a fortalecer determinadas habilidades y propiedades motrices para el deporte ya que valiéndose de la organización propia de cada uno, realiza la formación atlética básica. No existe ningún deporte de conjunto que no necesite de los juegos para una mejor ejercitación de sus fundamentos.
3. Por medio del juego el niño combina movimientos con solución de continuidad (recibir y lanzar, correr y recibir, recibir y pasar, atrapar y correr, etc.) pero por sobre todas las cosas, el juego cumple con una característica importantísima en el desarrollo motor del alumno, la situación de un juego se modifica permanentemente, lo que lleva a un constante requerimiento de movimientos imprevistos y repentinos que solicita decisiones rápidas y apropiadas a cada situación.

4. La actividad practicada por el niño debe ser siempre el punto de partida. De nada sirve que el niño practique ejercicios técnicos deportivos antes que haya jugado. En cambio, cuando se percibe que siente la necesidad de determinados aprendizajes, podremos aprovechar la circunstancia para enriquecer su actividad motriz.

5. Si el docente supervisa y prevé los juegos a utilizar, estos permiten responder a los objetivos de la educación física y fundamentalmente a la iniciación deportiva.

Además, señalan que en el juego se establecen unas series de ventajas del punto de vista pedagógico, tales como:

- Que es motivante.
- Que permite una cantidad de trabajo suficiente, eliminando la espera.
- Que favorece los desplazamientos.
- Mejorar cualitativamente las acciones motrices, estableciendo una motricidad no estereotipada.
- Mejora la relación social, porque cada uno ayuda a los demás y necesita ayuda del otro.
- Da mayor equilibrio emocional.
- Aumenta la responsabilidad y fortalece la voluntad.
- Desarrolla la imaginación.
- Establece equilibrio entre la actividad mental y física.
- Facilita la interpretación de la autoridad y las reglas.
- Mejora el espíritu de superación.
- Agudiza la atención.

En síntesis:

1. Lo que guía al alumno en el juego es la tarea que tiene que realizar.
2. Por cada problema que le plantean las acciones del juego, el aporta sus propias soluciones y sus respuestas.
3. El niño que juega es un niño que experimenta, que quiere descubrir y reafirmar sus posibilidades.
4. Jugar es sinónimo de Formar-Educar.

4. CLASIFICACIÓN DE JUEGOS.

En la actualidad, existen distintos tipos de clasificación de juegos, la idea no es identificarnos con una categorización específica, lo más apropiado, es que el juego cumpla con el objetivo de transferencia.

Con respecto a algunas clasificaciones, debo puntualizar a Renson & Smulders (1978), quienes clasifican en juegos de pelota, Juegos de bolos, Juegos de animales, Juegos de puntería, Juegos de lucha, Juegos de locomoción, Juegos de lanzar, Juegos de sociedad, Juegos infantiles y juegos populares. Parlebas (1989), lo clasifica con relación a su lógica interna y a las relaciones que se establecen entre los participantes. Distingue juegos de Situaciones Psicomotrices, Situaciones de cooperación o comunicación motriz, Situaciones de oposición o contra comunicación motriz y Situaciones de cooperación-oposición. Blázquez (1986), hace una clasificación de juegos de acuerdo a su función, del grado intervención, del tipo de movimiento y dimensión social. Subiza (1991), clasifica los juegos en: Tradicionales vigentes, Tradicionales desaparecidos, Lo que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad y Nuevos. Beratti & Casalli (1991) hacen una clasificación de juego: Con pelota y Sin pelota

5. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.

Con respecto a las características de los juegos existen diversas opiniones, una de ellas es la de Bronfenbrenner (1987), quién manifiesta que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva.

En relación a la función cognitiva, Piaget (1946) aclara que el juego cumple dos funciones más, en relación a lo afectivo y terapéutico.

Con respecto a la función Cognitiva, al niño le sirve para explorar y comprender la realidad. En cuanto a la función Afectiva a través del juego, se puede hacer un diálogo bastante exacto sobre las vivencias o la interpretación que hace el niño sobre su propia familia, maestros/as o cualquier persona o situación que el niño juegue interpretando dentro de esa situación de juego. Está muy unido a la función afectiva, ya que el niño/a expresa en el juego lo que piensa y siente en ese momento. En la función terapéutica, se basa en el hecho de que el juego, es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio del juego, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia con adultos.

Además, este mismo autor considera que el juego, es una forma de aprender acerca de objetos y eventos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción. La forma como el niño juegue en un momento determinado depende de su nivel de desarrollo cognitivo.

Achu, M. Cortés, V. Herrera, D. & Leiva, W. (2013), se refieren a otras características del juego, que puede ser espontáneo o dirigido. En la primera situación, el niño o grupo de niños quienes juegan por sí solos; todos los problemas que surgen los resuelven ellos mismos. Como educadores, nos limitaremos

simplemente a observarlos. Es una fuente idónea de información, y cometemos el error con frecuencia de intervenir.

Que en el juego dirigido es aquel propuesto por una persona ajena al juego, normalmente por un adulto o educador que controla al grupo de niños. Estos juegos llevarán implícitos objetivos educativos orientados previamente según las necesidades del grupo. El educador puede dirigir a sus destinatarios un aprendizaje de conocimientos, valores o actitudes, haciéndoles ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

Al respecto, Guitart (1990), en Achu, et al (2013), señala que *“el papel de educador en un juego dirigido es muy importante, porque se puede observar: coordinar, organizar, motivar, observar, revisar, ayudar corregir”*. Indica además, que en todo juego es conveniente considerar las siguientes condiciones:

- El juego ha de ser voluntario.
- En el juego no hay que buscar siempre un rendimiento o resultado final. Organizaremos juegos en los que los niños/as vean una meta a alcanzar.
- Hay que fomentar juegos de diferentes características en los cuales se valoren aptitudes diversas de los alumnos: observación, razonamiento, sentidos, habilidad manual, agilidad instrumental, memoria, etc.
- El juego no ha de afectar la integridad física, psíquica o afectiva de los alumnos.
- El juego ha de adaptarse al marco en donde se desarrolla: esto supone valorar en el momento, el espacio.
- El juego ha de adaptarse al grupo de alumnos que lo realiza, por tanto hay que conocer el entorno del juego de los alumnos, sus disposiciones y características, sin sobrepasar sus capacidades.

Además, señala que se debe evitar; la competición sistemática como única finalidad o motivación de un juego, la valoración excesiva del ganador o ganadores, la eliminación. Todos tienen derecho a jugar y la discriminación.

6. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Achu, M. Cortés, V. Herrera, D. & Leiva, W. (2013), precisan que a través de la historia, existe un convencimiento de la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje y que autores como Piaget, Preyer, Freud, Wallon, Vygotsky, Spitz, validan al juego como forma de aprender y evolucionar.

Además, Basedow (1780), señalaba que el juego es una actividad natural del niño y medio de todos los aprendizajes. Todo el aprendizaje escolar debe partir del juego.

Wundt (1890), indica que el juego es el precursor del trabajo. El juego permite que tengan lugar ciertos aprendizajes, y es uno de los procesos psicológicos superiores, como el razonamiento, el lenguaje y la conciencia.

Freud (1905), sugiere que el juego sirve como compensación de la realidad. Está regido por el principio del placer. Es expresión de instintos conscientes. En el juego, las experiencias traumáticas tienden a aparecer, pueden salir al consciente lo inscrito en el inconsciente.

Schmitt (1920) “El juego comienza, y de repente el tiempo parece no existir. Todas las preocupaciones y hasta el peso de los años se suavizan. Encontramos en nuestro cuerpo y en todo nuestro ser impresiones que creíamos perdidas. Revivimos esta alegría, hecha de tensión armoniosa y de ligereza, ésta unidad del ser, esta presencia particular de los otros, de las cosas, de los sucesos, que sin duda pertenecen propiamente a los niños y a todos los que todavía saben jugar, como si en momento

de la vida se transformara, como si en todo se purificara, como si todo se hiciera sencillo”.

Para Groos (1960), “el juego es un pre-ejercicio para la vida adulta. La niñez es una fase distinta a la adulta. El juego en la niñez equivale al trabajo en la edad adulta y sirve de preparación para la vida adulta”.

Según Testayre(1987), “el juego se agota si no hay creatividad sobre el desafío externo que debe cambiar para conservarse en calidad de tal”.

Jares(1999), opina que “el juego es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, como fuente de placer, como comunicación y diversión”.

7. FORMA DE PRESENTAR LOS JUEGOS COMO VÍA DE TRANSFERENCIA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES

En cuanto a la forma de como presentar los juegos como una vía para la enseñanza y aprendizaje de los deportes, al respecto Beratti &Casalli (1991) nos proporcionan en forma particular la manera de como presentar los juegos, ellos detallan siete fases, las cuales ser detallan a continuación:

- **Primera fase:** Juego simple.
- **Segunda Fase:** Retroalimentación entre alumnos.
- **Tercera fase:** Practica del juego reflexionado.
- **Cuarta fase:** Explicación de las estrategias utilizadas por parte de los alumnos. Retroalimentación y corrección por parte del profesor.
- **Quinta fase:** Aplicación de las últimas correcciones.
- **Sexta fase:** Análisis y adaptación del juego, por parte de los alumnos, para el desarrollo de nuevas habilidades.
- **Séptima Fase:** Aplicación de las estrategias planeadas.

Si duda que estos autores, hacen un aporte importante en la forma de como se presentan los juegos en un contexto educativo, he considerado proponer un nuevo mecanismo de presentación de los juegos, solamente se haría en tres fases, más sintetizado, tratando de evitar una excesiva cantidad de pausas, aumentando el tiempo de práctica, manteniendo su fluidez. Las fases que se propone son las siguientes:

- **Fase 1 Juego Global:** El docente explica las reglas del juego y el objetivo que se quiere lograr por medio de la práctica.
- **Fase 2 Variante:** En esta fase se le agregará una o varias variantes al juego, el docente planteará y explicará en que consiste el nuevo objetivo. Se dan las explicaciones correspondientes, se resuelven dudas y se corrigen situaciones realizadas por los alumnos.
- **Fase 3 Reflexión:** Se reúne a los alumnos y se realiza análisis de las acciones (habilidades) generada por el juego y a continuación relacionarla con las habilidades específicas de los deportes.

Con respecto a Guitart (1990), quién hace alusión al *papel del educador en un juego dirigido, quien observa, coordina, organiza, motiva, revisa, ayuda y corrige, también considero que es importante agregar el concepto relacionar*. Es trascendental, porque en esta fase el docente debe relacionar las acciones o habilidades motrices básicas con las habilidades específicas de los deportes.

8. PRESENTACIÓN DE JUEGO

1. Nombre del juego:	“Diez pases”.
• Material:	Balón.
• Edad:	De 6 años en adelante.
• Tipo de juego:	Colaboración y oposición.
• Habilidades a desarrollar:	Locomoción/manipulación.
• Desarrollo:	Se dividirá el grupo en dos equipos. Uno de los dos equipos que consiga realizar 10 pases consecutivo, sin que el otro lo intercepte. obtiene un punto.
• Variantes:	Los pases pueden ser realizados con los pies. No se puede devolver el pase a la misma persona que nos dio el pase. No se debe correr con el balón...
• Las Habilidades motrices básicas utilizadas en este juego son:	✓ Locomoción: Caminar, correr, trotar, saltar, ✓ Manipulación: Lanzar, recepcionar, atrapar.
• Relación de las habilidades nombradas con los deportes (básquetbol-hándbol) son:	✓ Trabajo de piernas: Cambios de ritmo, cambio de dirección, paradas en uno o dos tiempos, pivotear, salto en suspensión, buscar espacio. ✓ Manejo del balón: Pases, recepción. ✓ Defensa: interceptación, anticipación, presión. ✓ Ataque: Desmarques, pasar y cortar, conservar el balón.

- **Relación de las habilidades con conducta de decisión o estrategia motrices:**
Jugador con posesión de balón: dar pase...
Jugador sin balón del equipo que tiene posesión de balón: buscar espacio, solicitar balón..
Jugadores sin posesión del balón: interceptar el balón...

Fig 1. Formato para la presentación de un juego

9. CONCLUSIÓN.

Este artículo cumple la finalidad de dar a conocer el sentido que tiene el juego en el contexto escolar y el nivel de transferencia que puede aportar en el aprendizaje de las técnicas de los deportes, además permite identificar las habilidades específicas que están implícitas en los juegos y que tienen relación con los deportes. Se establece un mecanismo de presentación del juego. Para este efecto, se hace en tres fases, mucho más sintetizado, tratando de evitar una excesiva cantidad de pausas, aumentando el tiempo de práctica, manteniendo su fluidez.

Además, se agrega una función al papel del educador en un juego dirigido, quien observa, coordina, organiza, motiva, revisa, ayuda y corrige, incorporando el relacionar.

Función que es trascendental, porque en esta fase, el docente debe establecer que los alumnos relacionen las acciones o habilidades motrices básicas con las habilidades específicas de los deportes y que posibilitan un aprendizaje más comprensivo.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Alzamora, M., Guerra. E., Güin. J., & Tapia. K. (2007). Propuestas de Clasificación de juegos con un enfoque socio motriz. Seminario para Optar al Grado de Licenciado en Educación y Título de Profesor Educación General Básica. Universidad de Atacama, Copiapó.

Achu, M. Cortés, V. Herrera, D. & Leiva, W. (2013). Propuesta de juegos útiles para la enseñanza y aprendizaje de los deportes. Seminario para Optar al Grado de Licenciado en Educación y Título de Profesor Educación Física. Universidad de Atacama, Copiapó.

Beratti. A & Casalli. E (1991). Del Juego al Deporte. Argentina. Editorial Tronque.
Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona. Editorial Martínez Roca.

Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Madrid. Editorial Alianza.

Pere Lavega, “La clasificación de los juegos, los deportes, y las tareas motrices”:http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/CLASIFICACION_JUEGOS_DEPORTES.pdf.

García Núñez, J (1986). Juegos y Psicomotricidad. Madrid. Editorial CEPE.

Boulch, J. L. (1990). La educación por el movimiento en la edad escolar. Barcelona. Editorial Paidós.

Omeñaca Silla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Cagigal, J. M. (08 de 12 de 1983). *elpias.com*. Recuperado el 28 de 05 de 2013, de elpais.com: http://elpais.com/diario/1981/11/03/deportes/373590030_850215.html

Klein, S. B. (1994). *Aprendizaje. Principios y aplicaciones*. Madrid: Isabel Capella.

Pérez, L. M. (1994). *Deporte y Aprendizaje*. Madrid. Editorial CEPE

García, J. L. (2001). *Balon Recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Madrid: Editorial Gymnos.

Moreno, J. H. (2005). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE Publicaciones.

Valdivia, J. (2007). *Glosario: Dirección y control del aprendizaje y la interrupción en la educación física*. Copiapó.