



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN

Antonio Baena Extremera

Profesor Ayudante-Doctor (Área de Expresión Corporal. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada. Granada, España)
Email: abaenaextrem@ugr.es

Pedro Jesús Ruiz Montero

Investigador-Doctor (Área de Expresión Corporal. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada. Granada, España)
Email: pedrorumo@ugr.es

RESUMEN

El juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje. Diversos han sido los autores que han contribuido a ampliar la definición de juego, explicar características, teorías y aplicaciones útiles a lo largo de la historia hasta llegar a la actualidad.

La utilización del juego como recurso en el área de Educación Física debe atender a una serie de premisas que faciliten la correcta ejecución del mismo por parte del alumnado y, faciliten la labor de los docentes. La legislación educativa de índole nacional y autonómica, ha hecho alusión a la importancia del juego y su tratamiento en las diferentes etapas educativas en el sistema educativo español. Por consiguiente, el presente trabajo aborda el carácter lúdico y educativo del juego en todas sus dimensiones y ámbitos, sin olvidar su repercusión directa en el área de Educación Física.

PALABRAS CLAVE:

Acción voluntaria; participación; educación física; juegos deportivos; juegos tradicionales.

INTRODUCCIÓN.

El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía.

Igualmente, el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX. Por ello, habría que tender a enseñar jugando, sobre todo en los primeros ciclos de la enseñanza. Aunque el juego es una característica propia de la infancia, es cierto que el afán de juego no se pierde a lo largo de toda la vida, siendo las diferencias más visibles entre el juego infantil y el del adulto, la forma y contenidos del mismo.

Cuando el juego motor es compartido con los demás, se transforma en un poderoso medio socializante, ya que ayuda a los niños/as a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones que podrán extrapolar a sus propias vidas.

En cuanto a la aparición del juego y su estudio sistemático, se comienza a adquirir consistencia a partir de autores como Claparède, Groos; posteriormente Huizinga, Caillois, Elkonin o Chateau y a finales del siglo XX con Piaget o Parlebás (Manzano y Carrera, 2005). Son muchos los autores, expertos en disciplinas dispares, que se han preocupado por exponer su definición sobre el juego tales como Schiller (2005): *“El juego es una actividad estética”*; Gross (1902): *“El juego es pre ejercicio de funciones que van a ser necesarias para la vida adulta”* o Huizinga (1998): *“Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”*.

Definiciones más actuales entienden el juego como una *“acción de libre elección que se desarrolla dentro de unos límites de espacio y tiempo, según reglas de obligado cumplimiento y aceptadas voluntariamente”* (Torres, 2000). En la ampliación del concepto, encontramos diferentes versiones del juego que según Gardner (1998), describen características intrínsecas como el juego autóctono (dícese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra), tradicional (es el juego conservado de tradición en tradición), popular (que es peculiar del pueblo o que procede de él), convencional (que se establece en virtud de precedentes ó de costumbres) y recreativos (divertir, alegrar). Según Gil Madrona (2006), los juegos son transmisores de valores y contenidos actitudinales tanto en el ámbito escolar como fuera que estimulan el juego limpio y la subordinación de los intereses particulares a los generales. Además, se consideran una herramienta útil para adquirir y desarrollar actividades intelectuales y motoras (Bautista, 2002), realizándose de manera libre y potenciando la espontaneidad

relacionada de las primeras etapa de la vida (Rodríguez Fernández, Pazos Couto y Palacios Aguilar, 2015).

1. TEORÍAS, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES SOBRE EL JUEGO EN EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Las teorías relacionadas con los juegos motrices son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales. Sin embargo, aún no han resuelto el problema de la formulación de una única teoría capaz de satisfacer a estudiosos e investigadores (Navarro, 1997).

Por consiguiente, es necesario enmarcar el conjunto de creencias en dos grupos como son la visión clásica y la visión moderna sobre el juego (Baena-Extremera, 2005) para ofrecer un marco de referencia previo a los conceptos modernos del juego tal y como se entienden en la actualidad. No todas las teorías definen de igual manera el concepto de juego e incluso a veces, no comparten la misma idea o función del mismo, por ello es necesario conocerlas todas.

1.1. TEORÍAS CLÁSICAS

Se consideran clásicas porque han permanecido durante muchos años, siendo la referencia fundamental sobre la explicación del juego.

- Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.): Defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable.
- Teoría del Recreo (Schiller, 2005): Su concepción del juego tiene que ver con lo estético y está orientada hacia el ocio. El juego es una actividad cuya finalidad es el recreo. Consecuentemente contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida.
- Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer, 1861): Spencer llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso del juego (Burgos, 2009).
- Teoría del Descanso (Lazarus, 1883): El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas.
- Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Gross, 1902): Su tesis deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo.
- Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (Hall, 1904): Para este autor, el juego es la semilla de generaciones anteriores que han persistido en el niño/a y que se explica por la denominada "Ley Biogenética de Haeckel (1899)". Según esta, el desarrollo del niño/a es una recapitulación breve de

la evolución de la especie. Muchos juegos motores tendrían, pues, su génesis en las actividades de sus generaciones anteriores: carreras, capturas, luchas...

- Teoría Catártica (Carr, 1925): Basa su teoría en la creencia de que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos, obtienen en el juego una salida inocente, actuando este como purga de las tendencias antisociales.

1.2. TEORÍAS MODERNAS

Muestran las corrientes de pensamiento propias de nuestra época, referidas al origen y explicación del juego.

- Teoría de la Infancia (Buytendijk, 1935): Para este autor, la infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. El juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propios del individuo. Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo.
- Teoría del placer funcional (Bühler, 1924): El juego se define como aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer. Y explica que el placer no está en la repetición de un acto motor o juego, sino en el progreso ganado en cada repetición y en el dominio del acto.
- Teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1959): Realiza una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño/a. Desde esta perspectiva, clasifica el juego en tres grandes manifestaciones. La primera es el "Juego sensoriomotor (0-3 años)": el infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos. La segunda sería el "Juego simbólico (3-6 años)": crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de los mayores. La última manifestación sería el "Juego de reglas": de gran importancia pedagógica como agente de desarrollo social y moral.
- Teoría Sociocultural del Juego (Elkonin, 1980): La naturaleza del juego es histórica-cultural y los niños/as en sus juegos, muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en la que viven.

Además de las teorías clásicas y modernas citadas anteriormente, se pueden enumerar otras en función de la ciencia o disciplina que la sustenta (Baena-Extremera, 2005; Ruiz Alonso, 1991) tales como la "teoría fisiológica": juego como descanso y placer en el niño o alumnado de Educación Física; "teoría antropológica, social y cultural": juego como creador de cultura y aprendizaje a través de experiencias escolares o la propia vida (Huizinga, 1998); "teoría biológica": el juego como ejercicio o autoeducación (Gross, 1902) o las "teorías psicoanalíticas" tales como la "teoría infantil" de Freud (1971): el juego como único medio de asimilar los traumas infantiles en cualquier contexto o la "teoría evolutiva" de Wallon (1987): el juego está cargado de representaciones semióticas, signos que prescriben tanto una actividad mental, como cultural, determinadas por una imitación diferida.

Las teorías del juego motor son necesarias y útiles para los profesionales de la educación y concretamente, la Educación Física. Ellas van a facilitar la adquisición de habilidades necesarias para entender las características del juego que, según Huizinga (1998) son la libertad y no implicación de obligatoriedad, el placer por la ejecución de determinadas actividades, el carácter superfluo y sin consecuencias prácticas en el niño/a que juega, la determinación en el espacio y en el tiempo de ejecución y, donde se efectúa. Además, el orden en el que todas las manifestaciones están reguladas, la tensión y emoción como incertidumbres aseguradas junto al misterio y evasión, son también características que acompañan al juego durante su realización.

García y cols. (1998) destacan otras peculiaridades del juego como son su carácter voluntario y placentero, a la vez que motivador para el niño/a que lo practica de forma natural. El juego también favorece el desarrollo creativo y un crecimiento más equilibrado, favoreciendo la exteriorización de sentimiento y comportamientos y mejorando los hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. Por último, es interesante manifestar la visión que del juego se representa en el diseño curricular base y en el área de Educación Física. El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, que facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del ejercicio físico. Igualmente, se afirma que constituye un factor que desarrolla el conocimiento y que propone a los niños y niñas esforzarse para superar retos y oposiciones, establecer relaciones de compromiso con los demás, integrándose en el grupo, sin olvidar de la propia aceptación del nivel de destreza y reconocimiento de las propias limitaciones.

Navarro (1997), al hablar del juego en toda su dimensión, admite que las clasificaciones construidas siempre han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas con la Educación Física. El juego debe revestir diversas modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan en su organización, el grado de implicación que exija de los participantes y las capacidades que pretende desarrollar. Por lo tanto, al entender el juego como una actividad organizada, puede verse la multiplicidad de tipologías de juegos, organizados según una idea principal, y con objetivos siempre dispares. Por ende, el juego se puede clasificar y organizar atendiendo a diferentes directrices básicas (Baena-Extremera, 2005):

Clasificación científica	
BULHER (1934)	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionales (de 0 a 3 años). • Imaginativos (de 3 a 8 años). • Constructivos (más de 8 años).
PIAGET (1959)	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos sensomotores • Juegos simbólicos • Juegos de reglas
GROSS (1902)	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de experimentación o funciones generales • Juegos motores • Juegos de funciones especiales • Juegos de lucha, caza, persecución, sociales, familiares y de imitación
MOYLES (1990)	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos Físicos: motor grueso, motor fino, psicomotor. • J. Intelectual: Lingüístico, simbólico, matemático, científico, creativo.

	<ul style="list-style-type: none"> • J. Socioemocional: Terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, autoconcepto, lúdico.
PARLEBAS (1981)	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos Deportivos Institucionales • Juegos Tradicionales • Los Cuasi-Juegos deportivos.

Figura 1. Clasificación científica de los juegos según diferentes autores.

Otras clasificaciones útiles para la programación en Educación Física han sido establecidas en función de diversos factores que afectan al grupo clase cuando realizan juegos, o el contexto. Trigueros (1998) establece los juegos sensoriales (perceptivos y psicomotrices) como medios y recursos adecuados para que se desarrolle el juego.

Navarro (1997) propone una clasificación de juegos en función de la dinámica del grupo (juegos de presentación, simulación o cooperación), en función de la participación y la comunicación (juegos de oposición o autosuperación), en función de la complejidad de la tarea y progresión de la situación (juegos genéricos y específicos, adaptados o deportivos), en función de la etapa evolutiva (juegos infantiles, de jóvenes y adultos) y por último, en función de la situación motriz (juegos sin situación y con situación motriz). Pero sin duda, la recopilación efectuada por Blázquez (1999) completa a la anterior ya que se basa en la situación motriz del alumnado cuando juega.

Clasificación de los juegos motrices	
Dimensión social	<ul style="list-style-type: none"> • Individual • Grupo • Equipo
Grado de participación	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminación progresiva • Participación total • Intervención libre • Intervención parcial
Energético	<ul style="list-style-type: none"> • Muy activos • Activos • Intensidad media • Baja intensidad
En función de la dificultad	<ul style="list-style-type: none"> • Corporales • Desplazamientos • Dependientes del objeto
En función del defecto	<ul style="list-style-type: none"> • Sensoriales • Motores • Anatómicos • Orgánicos • Gestuales
En función del movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Marcha • Carrera • Salto • Lanzamientos • Lucha • Equilibrio • Coordinación

Figura 2. Clasificación de los juegos motrices (Blázquez, 1999).

2. EL COMPONENTE LÚDICO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Baena-Extremera (2005), habla del juego como actividad física organizada atendiendo a “ejercicios” que requieren un nivel de implicación muy escaso por parte del ejecutante, realizados de forma repetitiva. Los juegos se pueden presentar mediante “formas jugadas” o ejercicios presentados con una organización lúdica, en la que aparece la competencia con otros o consigo mismo; mediante “juegos simples” de baja organización, con un funcionamiento mínimo o “juegos populares-tradicionales”, “deportivos” con elementos idénticos a los deportes y por último, los “grandes juegos”, con un alto nivel organizativo.

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea y tienen una evolución a lo largo de las etapas educativas, que va desde las formas más espontáneas de los primeros ciclos, a formas más regladas y especializadas de la etapa de secundaria y bachillerato, donde tiene un peso específico el concepto cultural del deporte y, los juegos pasan a ser “deportes jugados” (Díaz Lucea, 1994). Los juegos tienen un carácter cooperativo y por consiguiente, facilitan el desarrollo del aprendizaje de estrategias de cooperación y cooperación/oposición (defensa y ataque), que son la base de la mayoría de los juegos de equipo. Las destrezas y adaptación a diferentes contextos también perfeccionan o aplican determinadas destrezas o habilidades en situaciones de juego, sin olvidar la importancia de los juegos de iniciación a habilidades deportivas, donde existe una adaptación en la iniciación de habilidades deportivas y deportes concretos. Es una forma de la didáctica y de la iniciación deportiva donde el deporte se transforma, mediante adaptaciones de su reglamento, en juegos más sencillos que progresivamente se van acercando más a la situación habitual lúdica. Las actividades de enseñanza tenderán a ampliar los conocimientos del alumno/a en la gama más amplia de deportes y de manera que pueda elegir, no en función del peso social de cada uno de ellos, sino en función de sus aptitudes e intereses.

Los juegos tradicionales y autóctonos también proporcionan una función primordial en el alumnado de todas las etapas educativas debido al acervo común que forma parte de su patrimonio cultural. En este punto se puede plantear una relación clara con otras áreas. En cuanto a los juegos de simulación, estos pretenden que el alumnado reproduzca situaciones concretas de su vida, de su entorno natural, social y cultural. El objeto es que los alumnos/as se identifiquen con personajes, asuman esquemas de comportamiento que ellos interpretan en dichos personajes. Otras veces se pretende que, a través de los personajes que libremente creen, puedan expresar (con su cuerpo, movimiento y gestos) sus sentimientos internos, consiguiendo de ese modo la liberación de sus propios conflictos. El medio natural es otro recurso educativo que ayuda a crear situaciones y medios nuevos, perceptivamente ricos para que los alumnos/as adapten sus movimientos y conductas motrices a las necesidades del propio juego. Estos espacios nuevos enriquecen y consolidan los esquemas de las habilidades y destrezas motrices, así como desarrollar la autonomía y seguridad del niño/a.

Las nuevas tecnologías aplicadas al juego y a la recreación juegan un papel muy importante en el desarrollo de sesiones en la clase de Educación Física. El uso de las PDAs (Personal Digital Assistant) en nuestras clases está cada vez en aumento (Franklin y otros, 2007). Además, integrar las computadoras móviles en la Educación

Física tiene efectos positivos. En la PDA, podemos grabar una base de datos de juegos, ordenados por número de alumnos/a, material,...la cual nos podrá servir de ayuda en cualquier sesión, o incluso en un día lluvioso, donde tienes que buscar rápidamente un juego. Además, internet ofrece multitud de herramientas para trabajar con todo tipo de juegos, desde los programas JClic, al HotPotatoes, Webquest, Blogs, Simuladores, etc. A esto, había que sumarle los recursos que están en Internet, en diferentes páginas, como Averroes, Educarm, Cnice, Maixua, Efydep, Pntic, etc. Por ello, creemos que Internet presenta nuevas oportunidades para enseñar y aprender en todos los niveles educativos (Brill y Galloway, 2007).

2.1. VALORES EDUCATIVOS DEL JUEGO Y SU TRATAMIENTO COMO CONTENIDO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Uno de los grandes problemas del juego es la correcta utilización de la competitividad (Blázquez, 1999; Parlebas, 1986). Diferentes recursos y juegos llevados a cabo en centros y contextos escolares tienen un componente competitivo. La gran mayoría de juegos de competición tienen como objetivo principal el enfrentamiento entre oponentes oportunidades similares (Caillois, 1958). Por consiguiente, es preciso educar en la competición para evitar caer en casos como "no querer participar por miedo al fracaso", "temer ser objeto de burla" o "perder la autoestima ante sucesivos fracasos". Al pensar en el juego como una parte del currículum de la Educación Física, se deben proporcionar determinadas características que permitan hacer del juego un elemento educativo capaz de contribuir, como el resto de los componentes, y conseguir los fines y objetivos que la educación se plantea. A continuación veremos algunas de estas características (Manzano y Carrera, 2005):

- Los juegos propuestos deben potenciar la creatividad. Una persona creativa se encuentra más preparada para afrontar la vida actual, que una persona con muchos conocimientos. Esta característica en los juegos, es valorada por diversos autores (Huizinga, 1998; Schmidt, 1982; Seybold, 1974).
- Deben permitir en primera instancia, el desarrollo global del alumnado y posteriormente se podrán potenciar aspectos más específicos. Sobre este punto, coinciden los autores estudiados en la globalidad de los juegos en los primeros años de la vida de los niños y niñas (Huizinga, 1998; Piaget, 1959).
- Deben constituir preferentemente una vía de aprendizaje cooperativo, evitando situaciones de marginación que traiga, en muchas ocasiones consigo, una excesiva competitividad. Corresponde a los juegos un carácter de sociabilidad destacado por diferentes autores, (Chateau, 1973; Huizinga, 1998; Seybold, 1974). La práctica del juego surte mayores efectos formativos sino práctica cada uno por sí solo, sino juntos con el fin de alcanzar una meta común.
- Deben de mantenerse la actividad de todos los alumnos/as, procurando huir de los juegos eliminatorios, buscando otras opciones, cambios de rol, puntuaciones, etc. (Chateau, 1973; Schmidt, 1982).
- Mediante el juego se pueden conseguir vivencias en la vida cotidiana que aseguren la experiencia, (Huizinga, 1998; Seybold, 1974).
- La aceptación personal pretende sobre todo, la aceptación plena del otro, traduciéndose esto en una mayor tolerancia, sinceridad y seguridad. Son los

puntos de partida en que el individuo debe apoyarse, (Claparède, 1932; Groos, 1902).

- El juego debe ser una actividad gratificante, sobre todo al introducir una característica tan importante como es la participación de manera lúdica y placentera. Esta consideración es destacada en los juegos por la totalidad de los autores que han estudiado los mismos, (Claparède, 1932; Huizinga, 1998; Schmidt, 1982; Piaget, 1959).
- Es imprescindible la participación del profesorado en las diferentes sesiones de juegos, tratando en todo momento conseguir una mayor motivación e integración de todos los alumnos y alumnas en la clase y desarrollo de los mismos. Sin olvidar la necesidad de observar los problemas que puedan surgir tales como la separación de niños y niñas, zonas de peligro, situaciones de violencia o agrupaciones inadecuadas entre otras.

2.2. EL JUEGO COMO CONTENIDO EN EDUCACIÓN FÍSICA

El diseño prescriptivo presenta al juego, dentro del área de Educación Física, como uno de los bloques de contenidos de todos los Reales Decretos establecidos para la etapa de Primaria hasta el momento, pero señala que la actividad lúdica puede utilizarse también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado (Real Decreto 126/2014). El juego adquiere, por tanto, un doble papel: como contenido activo y como mediador (recurso metodológico) para el tratamiento intradisciplinar del área y, para la búsqueda de nexos de unión a través del cuerpo en movimiento, entre la Educación Física y el resto de ámbitos curriculares y transversales (Baena-Extremera, y Ruiz-Montero, 2009).

Durante la etapa Secundaria, el juego suele ser la principal estrategia metodológica del docente, siendo muy frecuente su utilización como actividad de enseñanza-aprendizaje. De manera concreta, el juego se relaciona con los objetivos, determinándose que es el juego y cómo nos va a permitir adquirir las capacidades formuladas en los objetivos de la etapa.

En Educación Secundaria, y concretamente en nuestra área según el Real Decreto 1631/2006 (derogado) y en menor medida el Real Decreto 1105/2014, el bloque de contenido que engloba al juego, tendría una línea de progresión según las orientaciones de contenidos que va desde juegos genéricos, colectivos e individuales hasta trabajar con contenidos relacionados con los deportes adaptados o juegos modificados en los primeros cursos. Mientras que la segunda referencia legislativa citada, incide más en la correcta utilización del juego para la correcta adquisición motriz del alumnado de esta etapa. De esta manera se trabajará el respeto y tolerancia hacia los adversarios y compañeros/as del propio equipo, reglas del juego y aceptar tanto la victoria como la derrota. Además, la práctica de juegos populares y tradicionales acercará al alumnado la idiosincrasia y cultura del lugar donde resida. Sin embargo, los últimos cursos de la etapa de Secundaria imperará más el trabajo de juegos con alto contenido técnico-táctico individual y colectivo, a la vez que se fomentará una actitud crítica hacia el deporte de competición.

Durante la etapa de Bachillerato, el tratamiento del juego quedaría enmarcada donde se trabajarán los juegos y deportes convencionales, recreativos y alternativos, valorando la condición física y los aspectos culturales y sociales para favorecer el respeto y cooperación, al igual que la mejora de habilidades específicas en el alumnado y hábitos adecuados de salud (Real Decreto 1105/2014).

Determinados aspectos deben de ser considerados en el desarrollo del juego motor como es el material y el espacio. Respecto a los primeros, el material utilizado durante las clases de Educación Física o fuera del contexto escolar, debe ofrecer un carácter multifuncional según el objetivo del juego. Además, debe de evitar riesgo alguno en el niño/a. Tampoco hay que olvidar el espacio donde se desarrollan los juegos porque a veces suelen ser un espacio delimitado y incluso peligroso por infraestructuras obsoletas o construidas con falta de previsión. Este hecho es conveniente tenerlo en cuenta para comenzar a trabajar con alumnado de primeros cursos y sobretodo, alumnado con determinadas limitaciones funcionales.

La propuesta de actividades y juegos motores se llevará a cabo en función de una consecución de objetivos por parte del alumno/a, siendo el docente el principal responsable de que se alcancen de manera consolidada. Deben de ser acordes los contenidos según cada curso. Igualmente, los contenidos deben de ser acordes a las limitaciones cronológicas, fisiológicas, intelectuales y sociales del propio alumnado, evitando una posible frustración que condicione el proceso de aprendizaje debido a la no consecución de los objetivos iniciales propuestos. Los criterios de evaluación tendrán siempre como referente principal las referencias legislativas vigentes para el curso y etapa, así como los objetivos propuestos en cada unidad y programación didáctica.

Las explicaciones del docente deben de ser claras y precisas, evitando divagaciones. Si es necesario se repetirán varias veces y no se deben de proporcionar antes, durante y después del juego, siendo la intervención del docente lo menos posible.

En todas las etapas citadas anteriormente, el juego debe de seguir un procedimiento a la hora de llevarse a cabo ya que puede funcionar desde cuatro perspectivas (Trigueros y Rivera, 1996) como es la perspectiva perceptiva (auditivos, visuales, táctiles y espacio-temporales), psicomotriz (básicos, genéricos, de equilibrio y de coordinación), motriz (de fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad) y expresiva (de imitación, creación y de representación). Por otra parte, el juego es el mejor medio para globalizar e interrelacionar los contenidos de Educación Física, en un medio de aprendizaje y socialización, donde las conductas de habilidades motoras se relacionan con las cognitivas y afectivas. Esta facultad, que le permite hilvanar relaciones de tal naturaleza, es la que le confiere su verdadero valor educativo siempre que el docente/educador no olvide conjugar a través de la acción lúdica, las facetas de la naturaleza del ser humano. Hay que referirse entonces a los ámbitos de la personalidad relacionados con lo cognitivo, lo motriz, lo afectivo, lo social y lo moral.

Respecto al desarrollo del juego dentro de la sesión, el juego se puede presentar como complemento de la parte principal de la sesión; como parte

principal propiamente o donde el desarrollo casi totalitario de la misma se basa en la realización de ese (Baena-Extremera, 2005).

3. CONSIDERACIONES GENERALES Y CONCLUSIONES.

La gran versatilidad que el juego ofrece en el desarrollo de la sesión de Educación Física, hace que se pueda considerar como un gran recurso didáctico o *"como conjunto o elemento disponible para resolver una necesidad"* (Delgado, 1991). Por consiguiente, el juego podría alcanzar su máxima importancia dentro del contexto educativo. En primer lugar hay que señalar la capacidad de utilizar el juego como elemento motivador del alumnado para propiciar la participación en las actividades en clase. En cuanto a sus características, son especialmente versátiles para poder adaptarse a los diversos objetivos educativos y a las características de los alumnos y alumnas. Esto se debe a la posibilidad de modificar las normas para acercar la participación a la consecución de los objetivos, creando un juego más participativo.

Además, el juego también puede ser utilizado como otro recurso didáctico diferente, facilitador de un "diagnóstico" que ayude a conocer mejor al alumnado (sus pautas de actuación, sus roles en las clases, sus relaciones y lazos socio-afectivos). La motivación es una de las mayores cualidades del juego, sin perder el carácter educativo de este ya que es el referente principal según los decretos de enseñanza y en las propias clases de Educación Física. El juego también ayuda a una mejor organización de grupos e incluso organizar al alumnado para la tarea posterior. Puede servir para separar alumnos/as de un nivel u otro, para formar equipos, para organizar el material, para ponerlo y recogerlo o distribuir los roles entre otros aspectos.

Ante situaciones conflictivas como agresividad, tensión o ansiedad por parte del alumnado, el juego también puede ayudar mediante la función de catarsis o que ejerce, sin importar la etapa educativa. Esto viene a corroborar las diferentes teorías abordadas en el presente trabajo, de que lo importante no es el juego, sino, la forma de jugar. En todos estos casos, se apunta hacia la importancia de la acción educativa en su conjunto y no sólo por la aplicación de un programa de juegos determinado. Por todo esto, se añade como condicionamientos al juego, otros factores que configuran el verdadero contexto educativo del niño. La edad, el sexo, la salud, la inteligencia natural, la condición física, las actitudes de padres e hijos, las experiencias de éxitos y fracasos del pasado, la naturaleza de las relaciones entre el profesor y el alumno/a y otros factores más, dependen los resultados que se obtengan en la evaluación del alumnado (Cagigal, 1971).

Por consiguiente, se podría utilizar el juego como recurso de nuestra evaluación e incluso de la autoevaluación del discente. La utilización del juego como recurso en el área de Educación Física debe atender a una serie de premisas (Trigueros y Rivera, 1996) como la de prescindir de explicaciones largas y complicadas o aclarar dudas emitidas por los discentes; realizar el ensayo del juego si fuera necesario para que no hubiese dudas y que el juego esté acorde con el espacio, tiempo y material disponible. Según los mismos autores, todos los alumnos/as deben intervenir durante el juego, sin olvidar el respeto por las normas y a los propios protagonistas de la acción. Tampoco se ha de olvidar el control del

entusiasmo por parte del docente y adecuar el juego a la diversidad del aula y/o a las propias características psicoevolutivas de los niños. Si se aprecia una falta de interés por el alumnado se debe de cambiar de juego y para finalizar, valorar la actuación de todos los participantes destacando lo positivo sobre lo negativo.

Como conclusión final, hay que destacar el papel que el juego adquiere en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su consideración como contenido necesario en la educación, más específicamente en la clase de Educación Física. La importancia que al juego se le ha otorgado desde la perspectiva de diferentes filósofos, pedagogos y especialistas de la Educación Física, eleva esta acción motriz al grado de contenido esencial para integrar y posibilitar la adquisición de otros aprendizajes y conocimientos, sin importar el área de la escolaridad en la que se desarrolle.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Baena-Extremera, A. (2005). *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Granada: Ed. Gioconda.

Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2009). Tratamiento educativo de la coeducación y la igualdad de sexos en el contexto escolar y en especial en Educación Física. *Revista Aula Abierta*, 37(2), 111-122.

Bautista, J. M. (2002). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.

Blázquez, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Editorial Inde, 1999.

Brill, J. y Galloway, C. (2007). Perils and promises: University instructors' integration of technology in classroom-based practices. *British Journal of Educational Technology*, 38(1), 95-105.

Bühler, K. (1924). *The mental development of child*. New York: Harcourt.

Burgos, I. (2009). <<De la Educación Física>>. Herbert Spencer, 1861. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 10, 119-134.

Buytendijk, F.S. (1935). *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.

Cagigal, J.M. (1971). *Necesidad psicológica del ocio activo en el hombre de nuestro tiempo*. Madrid: INEF.

Caillois, F. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Ed. Seix Barral.

Carr, H.A. (1925). *Psychology: a study of mental activity*. New York: Longmans, Green.

Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.

Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Cátedra.

- Delgado, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física*. Granada: Universidad de Granada.
- Díaz Lucea, J. (1994). *El currículum de EF en la Reforma Educativa*. Zaragoza: Ed. Inde.
- Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Franklin, T., Sexton, C, Ly, Y. and Ma, H. (2007). PDAs in Teacher Education: A case study examining mobile technology integration. *Journal of technology and teacher education*, 15(1), 39-57.
- Freud, S. (1971). *Introducción al psicoanálisis*. Madrid: Alianza Editorial.
- García, A. y otros (1998). *Los juegos en la EF de los 6-12 años*. Barcelona: Ed. Inde.
- Gil Madrona, P. (2006). Educar en valores a través de la práctica en juegos y deportes. *Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-La Mancha*, 3, 152-159.
- Gross, K. (1902). *The play of animals*. New York: Appleton.
- Haeckel, E. (1899). *Riddle of the Universe at the Close of the Nineteenth Century*. Buffalo: Prometheus Books.
- Hall, S. (1904). *Adolescence*. New York: Appleton.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Lazarus, M. (1883). *Über die Reize des Spiels*. Berlin.
- Manzano, J.I. y Carrera, I. (2005). *La E.F. en el proceso educativo*. Madrid: Ed. Infornet.
- Moyles, J.R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata, MEC.
- Navarro, A. (1997). *El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación*. Las Palmas: ICEPS.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.
- Rodríguez Fernández, J. E., Pazos Couto, J. M. y Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 1(1), 53-74.

- Parlebas, P. (1986). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Ed. Unisport.
- Piaget, J. (1959). *The language and thought of the child*. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Ruiz Alonso, G. (1991). *Juegos y deportes alternativos*. Lleida: Ed. Agonós.
- Schiller, F. (2005). *Cartas sobre la educación estética del hombre, en Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Trad. Feijóo, J. y Seca, J. Barcelona: Anthropos.
- Schmidt, R. A. (1982). *The schema concept*, en J. Kelso (ed.). Londres: Human motor behavior, LEA.
- Seybold, A. (1974). *Principios pedagógicos de la Educación Física*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Spencer, H. (1983). *Educación Física, intelectual y moral. En Ensayos sobre pedagogía (Cap. IV)*, 181-228. Madrid: Akal.
- Torres, J. (2000). *Contribuciones de la Actividad Física recreativa en la educación constructiva del ocio en la EF*. Granada: CEP Granada.
- Trigueros, C. (2002). *Reflexiones acerca del juego*. Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital, 46.
- Trigueros, C. y Rivera, E. (1991). *Educación Física de Base*. Granada: Gioconda.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación infantil*. Madrid: Visor-Mec.

Fecha de recepción: 12/11/2015
Fecha de aceptación: 24/11/2015