

**TITULO:** LOS JUEGOS Y SU EMPLEO COMO MEDIOS EDUCATIVOS.

**AUTORES:** M. Sc. Vivian Domínguez Jiménez

Dr. C. José Enrique Carreño Vega

## **INTRODUCCIÓN.**

Los vocablos "juegos" y "jugar" tienen muchas acepciones; pero la palabra juego se emplea con el significado de diversión "jugar" significa divertirse, también se emplea en el sentido de trastear a alguien "jugar con una persona" o de obrar con honestidad " jugar en limpio", ocupar cierta posición "jugar un papel rector ", correr un riesgo "jugarse la vida", tratar algo con ligereza "jugar con fuego". Los diccionarios hacen distinción entre el sentido directo (fundamental) y el figurado de estas locuciones, no obstante la diferencia no aparece con la suficiente claridad.

La primera descripción sistemática de los juegos infantiles en Rusia pertenece a E. A. Petrosvskij en su libro dedicado a los juegos infantiles comienza así. "El concepto de juego presenta alguna diferencia entre los distintos pueblos. Así para los griegos antiguos la locución juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que entre nosotros se denomina hoy hacer chiquilladas". (1)

Entre los hebreos, la palabra juego correspondía al concepto de broma y risa; mientras que entre los romanos "Ludo" significaba alegría, jolgorio.

En sánscrito "kilada" era juego, alegría entre los hermanos, la antigua palabra "spilan" definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer.

El ilustre biólogo y psicólogo holandés F. Buytendik (1933) ofrecido a si mismo un análisis etimológico de la palabra "juego" e intentó deducir los rasgos característicos de los preseros definidos con ellas. Entre estos rasgos encontró el movimiento de "vaivén" la espontaneidad y la libertad, la alegría y el esparcimiento.

El comienzo del estudio de la teoría de juego suele asociarse con los nombres F. Schiller, H. Spencel y W. Wundt. En la exposición de sus concepciones filosóficas, psicológicas y principalmente estratégicas, estos pensadores del siglo XIX trataron de pasada el juego como uno de los fenómenos mas estudiados de la vida, ligando su origen al de antes.

He aquí algunas de las manifestaciones F. Schiller (1935), en una de sus cartas sobre la Educación estética del hombre escribió " es cierto que la naturaleza también ha dotado a los seres irracionales por encima de sus necesidades y proyectado sobre la oscura vida animal y destello de libertad. Cuando el león esta atormentado por el hombre y siente necesidad de pelear hace de su energía ociosa su objetivo en sí, llena con su potente rugido el resonante desierto y se deleita a gastar totalmente su plétora de energía, el insecto revolotea a la luz del sol, disfrutando de la vida, indudable que en esas ocasiones vemos libertad, mas no la de sentirse libre da la necesidad en general, sino solo de una necesidad determinada, la externa, el animal trabaja cuando carece de algo y juega cuando rebosa energía" (2)

Para F. Schiller, el juegos es mas bien un placer relacionado con la manifestación de un exceso de energía "esquemmatizado", el objeto que mueve al jugar, pude ser denominado imagen viva, concepto que sirve para significar todas las propiedades estéticas del fenómeno, en suma, todo lo que el sentido mas alto de la palabra se llama belleza.

El juego es actividad estética. El exceso de energía es solo una condición de la existencia del placer estético que según el proporciona el juego. H. Spencel (1897), expone sus opiniones sobre el juego " hay un rasgo común que vincula las actividades denominadas juego a las actividades estéticas y es que ni la una ni la otra intervienen los procesos vitales" (3)

Quien mas cerca estuvo de llegar al origen del juego fue W. Wundt (1887), aunque también optó por considerarlo un placer, sus ideas son así mismo fragmentarias "El juego nace del trabajo" no hay un solo juego que no tenga su prototipo en una forma de trabajo serio que siempre le precedió en el tiempo y en

la existencia misma la necesidad de subsistir obliga al hombre a trabajar e ir aprendiendo a considerar la aplicación de su propia energía como fuente de gozo "El juego suprime además la finalidad útil del trabajo y por consiguiente hace que el fin sea agradabilísimo resultado que acompaña al trabajo"(4)

Existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que se tienen para jugar. Unos lo enfocan desde el punto de vista biológico, otras desde el punto de vista psicológico y psicoanalítico, como expresión del "yo".

Antiguamente (punto de vista biológico) predominaba la "teoría del descanso" con la cual, los autores no coinciden, en ella solo se analiza el punto de vista biológico. El juego no es descanso el cual exige muchas veces de un excesivo consumo de energía. Las vacaciones en si, tampoco pueden considerarse como descanso, sino como cambio de actividades que requieren casi siempre mayor actividad muscular, motora y psíquica, hasta el punto de cansarnos o agotarnos por ejemplo excursiones, campismos, práctica de deportes, etc.

Las teorías contemporáneas tienen un punto de vista psicoanalítico, por ejemplo, Freud ve en el juego condiciones eróticas disfrazadas y Adler dice que en el juego se valora el sentimiento de inferioridad, en general, se considera el juego con la expresión del "yo".

Aquí no se incluyen los aspectos biológicos, psicológicos y sociales. Sostiene que el juego es una necesidad instintiva de primer orden. Que el niño tiene necesidad de expresarse, de proyectarse dentro del ambiente y fuera de el, que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad, nivel adecuado en su mundo y conciencia del propio valer.

Las teorías modernas hacen un análisis donde se ve la interrelación entre lo biológico y lo social las cuales plantean que el juego es preparación para la vida, revelando que el juego, en la medida que satisface las necesidades personales del niño, lo preparan para la vida. Es precisamente, con este posicionamiento que los autores se identifican.

El juego ofrece la oportunidad de educar a los niños en el colectivo donde cada uno se acostumbra a lo que podía hacer, a lo que no podía hacer y era necesario hacer. Los conceptos más elementales de lo malo y lo bueno son captados por el niño durante la vida y en los juegos.

Entre los niños, hay algunos que tratan de obtener siempre el primer lugar tomando las iniciativas sobre los otros, podemos encontrar otros que no se destacan por su paciencia ni por su estabilidad. Pueden existir además niños tímidos que no se atreven a asumir un rol determinado. En tales casos las conversaciones y charlas pueden examinarse como un procedimiento para enseñar a los niños a organizar el juego.

### **Empleo de juegos como medio educativo:**

El Deporte y fundamentalmente los Juegos Deportivos como medio de la Educación Física cada día gana mayor peso por sus potencialidades instructivas y educativas y por su gran aceptación por parte de los alumnos; constituye uno de los medios esenciales para el desarrollo de las capacidades y habilidades motoras, de forma tal que a partir aproximadamente de los 12 años, cuando los alumnos terminan su escuela de nivel primario, se convierte en el instrumento principal de trabajo de la Educación Física; pero antes de avanzar en este contenido se considera oportuno precisar algunos conceptos básicos.

**Desarrollo de las habilidades perceptivo – motrices:** una habilidad es “toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado”, (5) una habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz.

**La competencia motriz** es “el conjunto de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos que intervienen en las múltiples interacciones que realiza (el niño) en su medio y con los demás, y que permiten que los escolares superen las diferentes problemas motores planteados, tanto en las sesiones de educación física como en su vida diaria”. (6)

La Educación Física establece las bases motrices para el desarrollo de las habilidades técnico deportivas en los estudiantes y posibilita la detección de las

aptitudes deportivas de los futuros deportistas. No obstante, se debe aclarar que para los autores lo fundamental radica en el conjunto de valores que proporciona la práctica sistemática de estas actividades.

La programación de actividades relacionadas con los juegos deportivos debe ofrecer diversidad de opciones para tratar de orientar las inclinaciones de los alumnos y evitar aspectos selectivos que puedan minimizar la acción que deben ejercer las actividades, sobre todo si se considera que más importante que la propia especialización es el desarrollo multifacético y multilateral de los educandos.

El concepto "multilateral", sin embargo, significa no solamente el desarrollo de capacidades y habilidades básicas y generales, sino también aprender y practicar diferentes deportes. Sobre todo en la educación física es esencial que los alumnos conozcan una amplia gama de actividades para tener más opciones de encontrar aquellas que les pueden interesar y que podrían seguir practicando en su tiempo libre. La selección de los deportes a aprender en la escuela depende, obviamente, de aspectos históricos y regionales; sin embargo, se pueden determinar ciertas actividades deportivas que por la generalidad y complejidad de sus acciones motrices son predestinados como deportes básicos de la educación física.

Entre ellos se encuentran primero los juegos deportivos por su importancia para el logro de los objetivos sociales y afectivos a través de la convivencia grupal bajo determinadas reglas y de sus situaciones cambiantes y no previsibles lo que establece su carácter altamente motivacional. La complejidad estructural de las exigencias físico-técnicas apoya el desarrollo multilateral de las capacidades coordinativas y físico-motrices. Sin embargo, su contribución principal para el desarrollo multilateral es el aprendizaje táctico, tanto en lo individual, como en lo grupal y colectivo. Así, entran en juego también objetivos cognitivos que se relacionan con la justificación y comprensión de las acciones tácticas en dependencia de las características de las situaciones del juego.

Concretamente puede justificarse la inclusión del fútbol, el voleibol y del baloncesto en los deportes básicos por sus contribuciones al desarrollo de la coordinación ojos pies y ojos-manos, respectivamente. Las características del voleibol obligan a la cooperación entre los participantes y a la anticipación de los resultados tácticos de cada acción motriz, mientras los juegos que permiten la conducción del balón facilitan las decisiones tácticas de los jugadores (hay más tiempo para decidir) y permiten cierto individualismo (egocentrismo).

Los Juegos Predeportivos tienen como objetivo fundamental en estos primeros grados del nivel primario iniciar a los alumnos en el aprendizaje de los elementos fundamentales de las técnicas, conducción, recepción y pases, tiros, saque, recibo, bateo, fildeos y lanzamientos propios de los deportes baloncesto, voleibol, fútbol y béisbol, además de propiciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas y capacidades motoras.

Estos juegos se caracterizan por su sencillez y carácter competitivo permitiéndoles a los alumnos el conocimiento de algunas reglas de los diferentes deportes que se tratan en el grado y en grados posteriores. Además por su forma lúdica ayudan a la formación de valores en los educandos.

El profesor para seleccionar los juegos predeportivos debe tener presente primero los menos complejos y posteriormente los de mayor dificultad, estos se deben ejercitar lo suficiente antes de aplicar variantes. Aunque los juegos predeportivos no exigen un alto nivel técnico de ejecución el profesor debe insistir en la correcta realización de las habilidades con el objetivo de evitar la adquisición de hábitos incorrectos que puedan afectar el aprendizaje de los elementos técnicos del deporte.

El deporte en los programas escolares despierta un elevado interés y motivación en los estudiantes por su práctica y constituye un medio pedagógico de elevados valores educativos y por ende en la formación integral de los educandos.

Los Juegos Predeportivos, es un proceso pedagógico de carácter formativo que tiende a sentar las bases metodológicas, psicológicas y sociológicas que norman

la práctica del deporte escolar y en su opcional, desarrollo posterior, entendiendo al deporte como una actividad de carácter lúdico y formativo para el educando, realizada con ejercitación física; portadora de valores, integradora de actitudes y formadora de carácter del que emplea de forma periódica, cuya práctica está animada por el deseo de obtener cada vez mejores resultados, no en tiempos ni en distancias, sino en la eficiencia, prontitud y exactitud de movimientos corporales.

La educación física como disciplina pedagógica formativa ha reconocido el valor del deporte como factor de formación y desarrollo, lo retoma como un elemento generador de aprendizaje de habilidades y actitudes. Sus técnicas, tácticas, actividades de enseñanza-aprendizaje, así como los medios que se utilizan respetan el proceso de desarrollo del educando, las que se proponen en razón de sus necesidades de movimiento. De esta forma, los juegos predeportivos es una alternativa que la educación física utiliza para abordar este campo de acción pedagógica con metodología a favor del desarrollo integral del educando.

A través del juego se pretende establecer una base sólida para el desarrollo físico del niño, en relación a su salud con una amplia gama de experiencias motrices que le aporte un punto de referencia para que el término de su desarrollo, seleccione la actividad física que más le satisfaga para los fines que considere convenientes: conservación de la salud; aprovechamiento del tiempo libre; competencia escolar y en algunos la canalización al alto rendimiento. Para lograrlo se debe pugnar por evitar el manejo inadecuado de cargas en tiempos, distancias y pesos, sin exigir al educando más de lo que su grado de desarrollo biológico y psicológico le permita, a fin de no ocasionarle daños irreversibles sobre todo, en lo que se refiere a la conformación y desarrollo del sistema músculo esquelético.

Aspectos a tener en cuenta para obtener buenos resultados en el desarrollo de los juegos predeportivos:

- Preparación de la base material de estudio.

- Acondicionamiento del área (en este caso el profesor podrá adecuar los juegos que se sugieren a sus condiciones de trabajo).
- Conformar los equipos de acuerdo al nivel de desarrollo de los alumnos tratando de que estos sean los más homogéneos posibles.

### Sugerencias de pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos en las primeras clases.

- Dar a conocer el nombre del juego, explicar y demostrar los elementos más importantes y sus principales reglas si el profesor lo considera necesario según la complejidad de la actividad.
- Práctica o ensayo por parte de un equipo (corrección de errores y reglas fundamentales)
- Práctica o ensayo por todos los equipos.
- Ejecución del juego con carácter competitivo (a la hora de definir la ubicación final de los equipos no solo se tendrá presente el lugar alcanzado, sino la ejecución aceptable y el cumplimiento de las reglas).

En la transmisión de conocimientos el profesor explicará la importancia que tienen los juegos para el futuro aprendizaje de los diferentes deportes y su utilidad para la vida.

Es necesario recalcar que el profesor debe ofrecer oportunidad a los alumnos para que propongan variantes de juegos, mediante la guía o indagación. Esto ayudará en gran medida al desarrollo de la creatividad en nuestros educandos.

En la actividad del juego se crean las habilidades motrices como la destreza, flexibilidad y algunas capacidades motrices como: rapidez, resistencia y habilidad particularmente útiles en este sentido, son los juegos de carácter competitivo a través de ellos, se mejora el estado físico de los participantes.

Los juegos motores son fuentes de conocimientos sobre el ritmo de los movimientos, la amplitud, dirección (sentido) y la orientación. A través de los juegos los niños se enriquecen con muchas impresiones sobre los múltiples

movimientos, cualidades y forma de los objetos utilizados, elaboran sentido de tiempo y espacio.

Todo juego tiene repercusiones y presupone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia

Estas condiciones previas y resultados no son el juego mismo por lo que no afectan su esencia; el juego no procede de las condiciones previas y no se realiza por razón de sus repercusiones. Las condiciones y repercusiones muestran sin embargo, como el juego está enmarcado en el conjunto de la vida y del comportamiento, en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos; de esto es lo que se ocupan las teorías del juego.

El juego tiene realmente un significado para la vida activa, influyendo en el plano del habla; así las palabras pronunciadas en los juegos posibilitan el desarrollo del vocabulario y desarrolla un importante papel en el desarrollo intelectual del niño.

Todos estos hechos evidencian con suficiente fuerza que en el juego se reestructura sustancialmente la conducta del niño, al presentar un papel asume el modelo de conducta implícito en el mismo.

En el juego se cumplen dos funciones: por una parte interpreta su papel y por otra verifica el comportamiento. Así pues el juego reviste así mismo importancia para formar sentimientos de colectivismo, inculcan independencia, para educar amor al trabajo y para corregir algunas desviaciones conductuales.

El juego es una fuente inagotable de experiencias, conocimientos y vivencias positivas, constituyendo una vía idónea y fundamental para el pleno desarrollo de la personalidad.

Los juegos dinámicos y predeportivos constituyen medios significativos de la Educación Física para el desarrollo de cualidades positivas de la personalidad de los escolares. Esto se debe a las condiciones que caracterizan a los juegos, puesto que son actividades abundantes en una serie de movimientos naturales y

activos que influyen directamente en todo el organismo del escolar y a su vez conducen su actuación práctica hacia el logro de un fin básico, el desarrollo de cualidades morales y volitivas de la personalidad.

Cuando el alumno este realizando actividades lúdicas – deportivas se encuentran imbuidos en situaciones variadas de contenido social que lo obligan a interactuar con otros educandos y expresarse de modo activo y conciente. El escolar al participar en este tipo de actividad tiene la oportunidad de exponer con toda amplitud sus capacidades y controlarlas de modo original, así como de poder valorar los efectos (positivos o negativos) de sus acciones prácticas durante el desarrollo de la actividad. Por medio de los juegos dinámicos y pre-deportivos el educando comprueba por si mismo las influencias de las interacciones sociales sugeridas por la acción común y las complejidades que emanan de los objetivos de la actividad que desarrolla, lo que se verifica, precisamente, por el hecho de que los niños demuestran un gran contenido emocional y reflejan comportamientos durante el proceso de la actividad que se ajustan totalmente a la programación de los contenidos.

En el proceso de desarrollo de los juegos pre-deportivos siempre se exponen explicativamente y de manera marcada, contenidos emocionales que enriquecen el comportamiento de las acciones intelectuales y motrices del escolar, lo que trae aparejado que el juego se asimile con una mayor disposición, durante el aprendizaje y ejecución las normas sociales intrínsecas en la actividad.

La observación de los juegos demuestra que el alumno al estar en contacto directo con la actividad, refleja las exigencias de esta, las sensaciones de su actuación concreta y las vivencias de sus compañeros. En este sentido, es importante destacar, que el alumno por medio de estas actividades lúdico deportivas esta constantemente percibiendo influencias sociales que sirven de base orientadora al papel que lleva a cabo en el proceso de su actuación concreta, esto se debe a que la observación de los comportamiento de los demás es una actividad común, estimula al sujeto y a la vez lo ayuda a corregir y controlar sus actos.

Otra cuestión a destacar es que el juego educa en el escolar formas específicas de conductas que se convierten con el tiempo en comportamientos importantes para el desarrollo exitoso de las acciones deportivas complejas y el cumplimiento de los deberes sociales; por ejemplo: la subordinación de los intereses individuales a los del grupo, el sentimiento de grupo, la cooperación, la crítica y la autocrítica. Además durante la actividad lúdica – deportiva, los juegos manifiestan conductas que son la expresión de sus sentimientos y forma de pensar y por ello facilitan la armonización y estructuración jerárquica del sistema de influencias instructivas y educativas que reciben los escolares durante la lección de Educación Física.

No obstante, aún con todos los beneficios que reporta el uso de los juegos en el desarrollo del niño, ello podría verse empañado si no se consideran las particularidades psicosociales y biológicas que son típicas para la edad dada.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- 1- PETROSVSKI, E. A. Juegos Infantiles. Moscú, Editorial Progreso, 1988.- p 400.
- 2- SCHILLER, F. Entrego mi corazón a los niños. Moscú. Progreso, 1986, p 450.
- 3- SPENCEL, H. Teoría sobre los juegos. Moscú. Progreso, 1897, p 140.
- 4- WUNDT, W. El juego en la educación y la terapéutica. Moscú: Progreso, 1986, 125 pág.
- 5- AUTORES, C. D. Programa de Educación Física SEP Dirección General de Educación Física. DF. 2000. 57 pág.
- 6- AUTORES, C. D. Programa de Educación Física SEP Dirección General de Educación Física. DF. 2000. 66 pág.