

LOS JUEGOS Y LA FORMACIÓN DEPORTIVA BÁSICA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Lic. Francisco Edgardo Aínza Alegría¹, Dr. C. José Enrique Carreño Vega²

1. *Centro de Estudios Superiores de la Sección 54 del SNTE A.C, Hermosillo, Sonora, México.*
2. *Facultad de Cultura Física. Autopista a Varadero Km 3 ¹/₂ Matanzas. Cuba.*

Resumen.

Los especialistas que en el último lustro, obligados por las leyes del desarrollo científico y por los cambios introducidos en la actividad de la Educación Física contemporánea, que ha derivado en un sistemático perfeccionamiento de los programas, con sus correspondientes orientaciones metodológicas, recomendaciones didácticas y la sugerencia de actividades. Existen avances importantes en la materialización del mismo; sin embargo, el tratamiento al eje temático III Formación Deportiva Básica, el uso de los juegos pre-deportivos admite ser enriquecido en virtud de conseguir resultados cualitativamente superiores en el cumplimiento de los objetivos definidos al efecto. En este sentido, se hace necesario profundizar en el conocimiento de este importante medio, sus características, clasificaciones, ordenamiento metodológico y organización para su uso en la clase de Educación Física y en la práctica deportiva. Con el propósito de revelar los argumentos que sostienen el recurrente uso de los juegos durante la enseñanza y práctica de ejercicios físicos, los autores, consideraron pertinente indagar en el estudio de los juegos como actividad motora que favorece la formación deportiva básica en la Educación Física. Ello permitió detectar que el tema de los juegos ha sido ampliamente tratado en la literatura, aunque su tratamiento durante la formación deportiva (muy recomendado) esta insuficientemente abordado, a lo cual hay que agregar que no existe una suficiente preparación del personal para su uso desde el punto de vista metodológico.

Palabras claves: *Educación Física, juegos, formación deportiva básica.*

Introducción

La Educación Física, comprende “Una disciplina pedagógica que a través de la actividad física tiende a la eficiencia del movimiento desde las habilidades más simples hasta las más complejas, con la finalidad de propiciar y conservar el equilibrio de la capacidad funcional del educando, de manera que favorezca las condiciones de salud que repercuten en sus ámbitos cognoscitivos, afectivos y sociales” (Ley general de educación).

Ella asume para si actividades que puedan ser ejecutadas por el individuo en las diferentes etapas de la vida, ya que la comunicación consigo mismo y con el mundo exterior de este, debe ser constante a través de las actividades motrices, a lo que se denomina enfoque Motriz de Integración Dinámica.

Uno de los elementos indispensables que se desarrollan con este enfoque son los hábitos, actitudes y habilidades referidos a la formación para la vida del educando. En este sentido, los juegos ocupan un lugar preponderante por su contribución en la formación de los componentes psicológico, biológico y pedagógico, convirtiéndolos en un medio sumamente socorrido para el desarrollo integral de los niños. Mediante los juegos es posible contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos; cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamientos, lenguaje, memoria y la atención,); afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, entre otros). Ellos, también permiten desarrollar rasgos educativos como disciplina, responsabilidad, trabajo en equipo y ayuda mutua.

El actual Programa de Educación Física (Motriz de Integración Dinámica, 1993), como reconocimiento a la diversidad para conseguir integralidad formativa, estimula la formación deportiva y ello lo hace a través del eje III que comprende la Formación Deportiva Básica.

El deporte como medio de la educación física constituye un importante recurso, donde los juegos tienen un importante papel por sus posibilidades movilizativas; así como para fomentar la competición y estimular la conducta deportiva. Estos se usan como medio para posibilitar a los educandos la comprensión y la práctica de las habilidades motoras de modo que eleven su nivel de salud y bienestar. También, propician la cooperación entre los practicantes para aprender y se consideran adecuados para potenciar las habilidades del trabajo en equipo, a la vez que devienen en un importante recurso educativo.

No obstante a lo antes referido, esta dirección de trabajo, su organización, la distribución de la carga, la selección de los métodos y medios a utilizar, en el programa Motriz de Integración Dinámica, quedan a la consideración del profesor, a su experiencia y preferencias deportivas, lo cual hasta el momento no ha favorecido el desarrollo de esta actividad. La disponibilidad de referentes opcionales para este tipo de actividad, facilitarían su orientación al enfrentar esta tarea, al tiempo que disminuiría la subjetividad y potenciaría la diversidad de actividades que incidiría de manera particular en la riqueza de la experiencia motora.

Para una mejor comprensión del asunto, los autores consideraron pertinente profundizar en el estudio de los juegos como actividad motora que favorece la formación deportiva básica en la Educación Física. Este sería un argumento para sostener las acciones (estrategia) a emprender para revertir, a un estado favorable, el uso de este importante medio durante la práctica de ejercicio físico y en particular durante la formación de habilidades deportivas básicas.

1.1.- Consideraciones generales acerca de los juegos

Los vocablos "juegos" y "jugar" tienen muchas acepciones para 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 (1988), 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".

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 sí 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 los juegos 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 más estudiados de la vida, ligando su origen al de antes. En este sentido, F. Schiller (1935), citado por F. Y. Aquino (1979) 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" . Este considera que los juegos son más bien un placer relacionado con la manifestación de un exceso de energía "esquemmatizado", el objeto que mueve al jugar, puede ser denominado imagen viva, concepto que sirve para significar todas las propiedades estéticas del fenómeno, en suma, todo lo que el sentido más 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) citado por Ashmain, A (S/A), expone sus opiniones sobre el juego, refiriendo " hay un rasgo común que vincula las actividades denominadas juego a las actividades estéticas y es que ni la una ni la otra intervienen en los procesos vitales".

Quien más 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 va 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"(Pedagogía , 1981)

Ya en el pasado siglo, Luschen (1979), citado por L. Paulin Zambrano (2002), considera al juego, como una acción u operación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con sus reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia, que encuentra su finalidad en sí misma y va acompañada de un sentido de tensión y alegría y de la conciencia del ser algo distinto de la vida normal.

En la contemporaneidad, el juego, es asumido como una actividad natural, espontánea y esencial en el ser humano. Se apoya en el movimiento; satisface intereses y produce cambios placenteros en los estados anímicos. Su valor se ha reconocido a través del tiempo por el efecto formativo que produce al ejercitarse, desde el momento en que nace y en el curso de toda la vida, además de ser factor apreciable para el mejor desarrollo de las facultades físicas y psicológicas (Secretaría de Educación Pública, 1990).

El juego, es una de las actividades más habituales en la edad infantil, entendida como ocio y como aprendizaje que hay que considerar de gran interés en la práctica educativa. Este, incide en el desarrollo global del niño a partir de la acción que realiza, del interés que le produce, de la comunicación que se establece con las personas, objetos, así como en su crecimiento físico y su desarrollo sensorial, afectivo, emocional y cognitivo social (J. A. García Soriano, 1994).

Según D. Fonseca (1996), citado por Leonardo Paulin Zambrano (2002), el juego, en el fondo, da respuesta a la misma finalidad de la psicomotricidad, es decir, la exploración de las posibilidades exteriores y en el descubrimiento de las posibilidades funcionales. La actividad lúdica es una pantalla en la que se proyecta lo que ocupa o invade el espíritu y la sensibilidad del niño. En consonancia con ello L. Paulin Zambrano (2002), enfatiza como el juego, es una forma de preparación para la vida, mecanismo para inculcar en los niños ciertos patrones de conducta, hábitos sociales, ubicación de roles y orientador de la actividad futura.

Todos estos acercamientos al juego, dejan claro sus posibilidades como recurso educativo en que pueden modelarse conductas sociales y paralelamente a ello desarrollar las capacidades y habilidades motoras que precisaran en su paso por la vida; pero sobre todo, el autor, se alinea con lo expresado por la Secretaría de Educación Pública (1990).

He aquí algunas de las manifestaciones de las teorías más reconocidas en la literatura sobre este tema:

a) Las Teorías psico-afectivas del juego

Durante los estudios realizados por S. Freud (1920), este trató de dar explicación al comportamiento lúdico que incluyera su descubrimiento del inconsciente como proceso interno de naturaleza emocional que implica a los instintos funcionales, esto es, el principio del placer o tendencia compulsiva hacia el goce "el ello". El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo. Esta teoría, sugiere que las primeras percepciones y discriminaciones sociales son de carácter afectivo-cognitivo y durante ella el niño selecciona aquellas situaciones que, habiendo sido cargado de afecto, producen la motivación principal para la comprensión del mundo real por parte del niño y dos grandes grupos de representaciones, lo conocido y lo desconocido en el desarrollo del juego.

b) Las teorías funcionalistas y naturalistas del juego

Esta fue desarrollada específicamente por Kohler (1935) y después fue retomada por Bruner (1972) en sus estudios sobre el juego y dominio instrumental. Sus trabajos denotaban la gran importancia de las actividades lúdicas en el dominio de las tareas instrumentales y solución de problemas prácticos. El segundo, encontró que cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos, son más rápidos y hábiles en conseguir la meta. Por otro lado visiona una perspectiva etiológica que se encarga del estudio de las causas de las cosas, que relaciona el juego con la conducta exploratoria e indagatoria y la curiosidad natural para la manipulación de objetos.

c) Las teorías cognitivas del juego

En relación a ello, Piaget, citado por J. A. García Soriano, (1994:) ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así hoy se sabe que la acción lúdica supone una forma placentera de jugar sobre los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. La regla de los juegos supone una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores.

El origen del juego es tanto para Vigotskij como para Piaget la acción, mientras que para el segundo, la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para el primero es el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos; dentro de ella la interacción social es de tal naturaleza que los niños se sienten libres y seguros para expresar sus ideas sobre los fenómenos que están implícitos en el juego. De esta forma la comunicación y la interacción social específica que el juego proporciona es un marco ideal para realizar transacciones simbólicas y resolver problemas de forma relajada y segura (J. A. García Soriano, 1994).

En conclusión, tomando como base la teoría de Vigotskij, elaborada posteriormente por Elkonin, y actualizada por Brunner, puede decirse que el juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente.

d) La teoría ecológica de Bronfenbrenner.

Plantea el enfoque que sobre el juego puede tener determinados factores ambientales, físicos y culturales.

Como puede apreciarse, existen varias teorías que tratan de explicar las razones que se tienen para jugar. Unos lo enfocan desde el punto de vista biológico, otros desde el punto de vista psicológico y psicoanalítico.

En unas predominaba la "teoría del descanso" con la cual el autor no coincide, ya que 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 sí, tampoco pueden considerarse como descanso, sino como cambio de actividades que requieren casi siempre mayor actividad muscular, motora y psíquica, hasta el punto de llegar al cansancio o agotamiento, por ejemplo, excursiones, campamentos, práctica de deportes, etc.

Las teorías contemporáneas tienen un punto de vista psicoanalítico. Se 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 él, que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad, nivel adecuado en su mundo y conciencia del propio valor.

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 el autor se identifica.

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 de manera particular en los juegos. Sin dudas que ellos constituyen un recurso educativo vital en la formación del hombre y es esencial, en las escuelas, aprovechar las oportunidades que el proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece para su uso como medio potenciador.

1.1.1.- Empleo de los juegos como medio educativo.

El Deporte y fundamentalmente los Juegos Deportivos como medio de la Educación Física cada día ganan mayor peso por sus potencialidades instructivas y educativas. Estos por su gran aceptación por parte de los alumnos; constituyen 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 enseñanza de nivel primario, se convierten en instrumento esencial de trabajo de la Educación Física. Antes de avanzar en este contenido se considera oportuno precisar algunos conceptos básicos, tales como:

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”, (Programa y Orientación metodológica de Educación Física de Sexto grado, 2001: 23) 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”. (Libro de trabajo del Sociólogo, 1988).

Realizada la precisión, se prosigue en la exposición de ideas sobre los juegos y sus posibilidades formativas, en el caso concreto de la Educación Física, dejando claro que para el autor, lo fundamental radica en el conjunto de capacidades y habilidades

motoras; así como 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”, según V. Domínguez y J. E. Carreño (2003), no significa 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 estos deportes básicos, en primer término se destacan 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 (oculo-pedial) y ojos-manos (oculo-manual), 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).

Como antecedente de los juegos deportivos y muchas veces como recurso preparatorio se utilizan los juegos pre-deportivos, los cuales en estos primeros grados del nivel primario tienen como objetivo fundamental iniciar a los alumnos en el aprendizaje de los elementos fundamentales de las técnicas, conducción, recepción y pases, tiros, saque, recibo y lanzamientos propios de los deportes baloncesto, voleibol, fútbol y balonmano, 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. Además por su forma lúdica ayudan a la formación de valores en los educandos.

El profesor para seleccionar los juegos pre-deportivos debe tener presente primero los menos complejos y posteriormente los de mayor dificultad, estos se deben ejercitar suficientemente antes de aplicar variantes. Aunque ellos 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 para el que sirve de antecedente formativo.

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 (V. Domínguez y J. E. Carreño, 2003), afirmación esta, con la cual el autor concuerda totalmente.

Los juegos pre-deportivos, devienen en 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 como ejercitación física; portadora de valores, integradora de actitudes y formadora de carácter para quien la 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 (V. Domínguez y J. E. Carreño, 2003).

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 pre-deportivos son una alternativa que la educación física utiliza para abordar este campo de acción pedagógica como 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, pueda seleccionar 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.

Los juegos pre-deportivos (JP), por su forma de aplicación, ejecución y procedimiento se pueden clasificar en genéricos y específicos (Programa de educación física – secundaria- 1990: 39).

JP Genéricos	JP Específicos
Su objetivo es el desarrollo de destrezas que se utilizan en varios deportes como recepción, lanzamiento, entre otras, sin utilizar específicamente canastas o porterías (tercer y cuarto año de primaria)	Pretenden la adquisición y ejecución específicamente de una actividad en particular de algún deporte; se utilizan los juegos como el Voleibol, el Fútbol, el Baloncesto, etc (quinto y sexto año de primaria).

Aspectos a tener en cuenta para obtener buenos resultados en el desarrollo de los juegos pre-deportivos:

- 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 estos juegos para el futuro aprendizaje de los diferentes deportes y su utilidad para la vida.

Al utilizar los deportes (juegos deportivos) con fines pedagógicos, es vital asumirlo como un conjunto de destrezas motrices adquiridas por una persona, dirigidas hacia la consecución de una acción específica, organizada y reglamentada para un preestablecido, en las que son expuestas a la confrontación de situaciones determinadas con el propósito de demostrar el grado de dominio que se tiene sobre ellas (Programa de educación física –secundaria- 1990).

Configuración de la actividad deportiva en la escuela a través de la Educación Física (Programa de educación física –secundaria- 1990).

DEPORTE	JUEGOS PREDEPORTIVOS	GENÉRICOS ESPECÍFICOS
---------	----------------------	--------------------------

	INICIACIÓN DEPORTIVA	Son juegos y actividades que sirven para lograr aprendizajes perceptivos motrices, para ello se utiliza reglas básicas de algunos deportes y tácticas de juego. Es recomendable aplicarlos después del sexto de primaria en adelante.
	DEPORTE ESCOLAR	Es la práctica deportiva con la intención de que el escolar logre controlar sus habilidades motrices conjuntamente con implementos deportivos, en la ejecución de actividades propias de éste, realizado en forma individual y grupal. Por su grado de complejidad se aplican eficientemente durante y después del tercer año de secundaria.

En este tipo de actividad lúdica es recomendable observar un ordenamiento dado y para el caso, el autor asume lo indicado por Torres Solís (1989), sobre la estructuración del juego organizado, debiéndose considerar los siguientes puntos:

- a) *NOMBRE DEL JUEGO*. Resulta conveniente asignar una denominación específica al juego, ya que esto causa un efecto emocional agradable en los participantes y favorecer la buena disposición de los mismos para practicarlo, al solo hecho de escuchar el nombre de la actividad.
- b) *OBJETIVOS DEL JUEGO*. Es necesario determinar los fines de la actividad lúdica, pues auxilian al profesor para seleccionar el tipo de juego adecuado a los propósitos educativos.
- c) *EL AREA*. Tomar en cuenta el área de trabajo es cuestión fundamental, puesto que está determinada en gran parte del éxito de la actividad y seguridad de los participantes.
- d) *PARTICIPANTES*. Existen juegos propios para niños, para niñas y para ambos, o actividades de acuerdo con la edad y capacidad de los jugadores, por tanto, este punto debe de tenerse muy en cuenta al momento de estructurar un juego organizado.

- e) *FORMACIÓN*. Determinar la noción o tipo de formación que ha de adoptar los participantes, en y para el juego. Es bastante aconsejable, en cuanto que se economiza esfuerzo y la actividad se realiza con mayor fluidez y en forma disciplinada.
- f) *DESCRIPCIÓN*. Consiste en una breve reseña de la forma en que el juego se desarrolla y de los puntos esenciales que deben tenerse en cuenta sobre el mismo.
- g) *REGLAS*. Son las normas que deben acatar los participantes para el buen funcionamiento de las actividades; generalmente indican las condiciones de operación, los movimientos o maniobras permitidas o sancionadas y la forma en que un equipo o jugador es considerado como triunfador.
- h) *AUXILIARES*. Es la determinación de todo el material necesario y útil en el desenvolvimiento de la actividad lúdica.
- i) *GRAFICAS*. Es la expresión objetiva de los desplazamientos que los jugadores realizan durante la actividad.
- j) *VARIACIONES*. Son aquellos recursos que en un momento dado, refuerzan el interés por el juego, implicando una pequeña o breve modificación del mismo.

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 de los 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.

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 representar un papel, este 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 pre-deportivos y deportivos constituyen medios significativos de la Educación Física para el desarrollo de cualidades positivas de la personalidad de los escolares. Cuando el alumno está realizando actividades lúdico-deportivas se encuentra imbuido en situaciones variadas de contenido social que lo obligan a interactuar con otros educandos y expresarse de modo activo y consciente. 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 estos juegos el educando comprueba por sí 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 y 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.

Conclusiones

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. 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.

Bibliografía.

- Aquino, F. Y. (1979). La educación del movimiento. México, Editorial Lithomex. S. A,
- Ashmain, A. (S/A). Fundamentos del entrenamiento deportivo. Cuba, INDER, Sa.
- Domínguez, V y Carreño J. E. (2003), conjunto de juegos pre-deportivos de Voleibol y acciones metodológicas para las actividades de Educación Física del sexto grado. 59 p. Tesis de Maestría.
- García Soriano, J. A. *et al.* (1994) “Contenidos educativos generales en educación infantil y primaria”, ed. AIJIBE, pág. 233.
- Paulin Zambrano, L. *et al.* (2002). “Diccionario Básico de conceptos sobre actividades Físico – Deportivas y Recreativas”. ed. Supernova, México, Pág. 128 -130.
- Pedagogía (1981). Colectivo de autores. La Habana, Pueblo y Educación. 245 p.
- Petrovskij, E. A. Juegos Infantiles. Moscú, Editorial Progreso, 1988. 400 pág.
- Educación Física (1990). Programa de educación física (secundaria), Secretaria de Educación Pública, pág. 39. Consultado el 26/marzo/08
- Libro de trabajo del Sociólogo (1988). Colectivo de autores.- Moscú.- Editorial Progreso, 476 pág.
- Torres Solís, J, A. Reflexiones sobre Educación Física, ed. Didáctica Moderna, D.F. México 1989.

