

# Uso de los Juegos Dirigidos y Modificados en la clase de Educación Física

**Autor:** Martínez González-Mohino, Daniel (Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Profesor de Educación Física en Educación Secundaria).

**Público:** Profesores de Educación Física tanto de Educación Primaria como de Educación Secundaria. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

**Título:** Uso de los Juegos Dirigidos y Modificados en la clase de Educación Física.

## Resumen

Los juegos, en sus diferentes tipologías y variantes, constituyen una herramienta educativa fundamental en nuestra labor docente como profesores de educación física. Además, siguiendo los diferentes currículos de Educación Física, los juegos también deben ser considerados objetivos educativos en sí mismos ya que colaboran de forma esencial a alcanzar las competencias básicas por parte de nuestro alumnado. Pero para poder ser utilizados en clase deben cumplir una serie de requisitos que los habiliten para ser aplicados como contenido educativo, de forma que cumplan con los dictados de la legislación educativa actualmente vigente.

**Palabras clave:** Juego, Desarrollo Integral, Juego Modificado, Juego Dirigido, Juego Espontáneo, Juego Libre, Contenido Educativo, Recurso Didáctico.

**Title:** Directed and Modified Games in Physical Education Class.

## Abstract

Games, in their different types and variants, are an essential educational tool in our teaching as physical education teachers. In addition, following the curricula of physical education, games should also be considered educational objectives in themselves since they help our students to achieve basic skills. But in order to be used in class, games must meet a series of requirements that will enable them to be applied as educational content, so that they should follow the current educational legislation framework.

**Keywords:** Game, Integral Development, Modified Game, Directed Game, Spontaneous Game, Free Game, Educational Content, Educational Resource.

Recibido 2016-09-05; Aceptado 2016-09-08; Publicado 2016-10-25; Código PD: 076008

## INTRODUCCIÓN

Al tratar el uso del juego en la clase de educación física nos encontramos con una temática importantísima puesto que además de que **los juegos nos ofrecen una tremenda riqueza motriz** como contenido en Educación Física, **contribuyen de manera fundamental** al desarrollo integral del individuo considerando que la etapa lúdica es esencial para el **desarrollo de la personalidad** de nuestros alumnos y alumnas.

En este sentido, el conocimiento y práctica en las sesiones de Educación Física de diferentes tipos de juegos ofrece una gran diversidad de posibilidades a nuestro alumnado y le proporcionan otro enfoque distinto al que les ofrece el deporte institucionalizado, todo ello con el objetivo de promover una ocupación activa y saludable de su tiempo libre.

### 1. EL JUEGO COMO CONTENIDO EDUCATIVO

Según *Hernández Antón* (1981), **el juego como contenido educativo** se comenzó a utilizar en el siglo XVIII por pedagogos innovadores entre los que cabe destacar al alemán *Johann Bernhard Basedow*, quien originó la reforma de la escuela de su país adoptando medidas como la descrita.

Su método de trabajo concretaba que el juego y la conversación debían ser los únicos métodos didácticos a ser utilizado en la escuela, por lo menos hasta los diez años de edad.

Este hecho fue muy innovador y criticado en su tiempo, pero poco a poco fue superando estas dificultades hasta llegar a convertirse en un medio fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Hoy en día, a través del juego, el profesor busca el desarrollo de la personalidad del alumnado en los campos cognitivo, afectivo, social y motor.

Es por ello que si atendemos a los dictados de la legislación educativa vigente que podemos consultar en diversos currículos de diferentes comunidades autónomas españolas y estados europeos, el juego constituye uno de los grandes ejes de la Educación Física, ya que se erige en uno de los instrumentos fundamentales para lograr el éxito en los procesos de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo de forma decisiva al desarrollo del alumnado.

En este sentido, el juego participa en prácticamente todos los contenidos de la Educación Física, siendo un recurso didáctico muy importante ya que se utiliza como **elemento motivador** de los alumnos y alumnas hacia la participación en las actividades de clase, dado su contenido lúdico que lo hace atractivo.

Además, siguiendo los citados currículos educativos, **los Juegos, por sí mismos, constituyen uno de los principales Bloques de Contenidos** a ser tratados en las Etapas de ESO y Bachillerato dentro la materia de Educación Física, lo que nos indica que los conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con el trabajo de los juegos son muy importantes y deben ser tratados en el aula.

En resumen de lo dicho en este apartado, **los juegos se utilizan como medio para alcanzar los objetivos educativos y desarrollar las competencias propuestas con los alumnos y alumnas**, paliando las deficiencias que pudieran tener para lograr su correcta aplicación al ámbito escolar.

En este sentido, cabe señalar que los juegos surgen en la sociedad, fuera del entorno educativo, con lo que la integración de los mismos en el ámbito de la Educación Física requiere una adaptación de sus estructuras, ejecuciones normativas y valores.

Esta adaptación es necesaria tanto para responder adecuadamente a los motivos heterogéneos y las diversidades de su alumnado, como para cumplir mejor con los objetivos educativos de esta asignatura.

De esta forma, bajo mi punto de vista, **para ser considerado como contenido de enseñanza, los Juegos han de cumplir los siguientes requisitos:**

- Tener un **carácter abierto**, sin que la participación se supedita a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación.
- Debe **realizarse con fines educativos** (competición sí, competitividad no).
- Debe **centrarse en la mejora de las capacidades motrices y de otra naturaleza que sean objetivos de la educación**, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva (deben centrarse en el proceso y no sólo en el resultado).
- **Ofrecer el mayor bagaje motriz posible** a los alumnos y alumnas.

## 2. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO:

A la vez de contenido educativo, **el juego constituye un recurso didáctico**, como facilitador y motivador del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, el juego es un potenciador de la creatividad y favorece el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones.

De hecho, el juego también es empleado en otras áreas, aparte de la Educación Física.

Como recurso didáctico, la utilización del juego en el sistema educativo, y más concretamente en el área de Educación Física, conlleva una serie de **aportaciones pedagógicas**, que según *García Hernández*, en 2005, son, entre otras:

- Se trata de una realidad motriz que reporta al alumno/a placer y satisfacción.
- Ayuda al alumno o alumna a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas.
- Constituye un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos.
- En el juego es el propio alumno/a el que aporta soluciones a los problemas planteados. Tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Mediante el juego desarrollamos todos los ámbitos de la conducta humana: cognitivo, motor y socioafectivo.

- El juego posibilita una mayor interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia. Tiene un componente social muy fuerte.
- El juego permite el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.

### 3. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA:

Lo primero que voy a hacer en este punto es aclarar los términos a utilizar para evitar confusiones y facilitar la comprensión de lo que pretendo manifestar.

De esta manera, el término **actividad física**, según *García Fernández (2005)* supone movimiento corporal en sus diferentes grados, desde los movimientos simples y reducidos hasta los desplazamientos más amplios.

Siguiendo al mismo autor, el término **organizada** viene a responder a una situación motriz en la que estén controlados los elementos de realización: qué, cómo, por dónde, con quién, con qué objetivo.

Por otra parte, según *Huizinga (1994)*, el **juego libre o espontáneo** es aquel que el niño realiza por iniciativa propia y en su desarrollo no existen adultos que lo condicionen.

En línea con ello, debemos tener en cuenta una serie de **desventajas de los juegos espontáneos** (*Ramos Mondéjar y col, 2.005*), que debemos paliar en su aplicación al ámbito educativo. Se tratan de las siguientes:

- Falta de variedad.
- Falta de perseverancia.
- Falta de organización.
- Falta de dirección.
- Falta de caridad.
- Falta de medida.

Sin embargo, el **juego espontáneo** nos aporta las siguientes **ventajas** (*Ramos Mondéjar y col, 2.005*):

- A través de ellos obtenemos un mayor conocimiento sobre el alumno o alumna.
- Nos permiten conocer las relaciones entre los miembros del grupo.
- Nos permiten conocer los intereses del grupo.

Cuando utilizo el juego espontáneo variándolo para tratar de paliar las desventajas antes vistas, se convierte en **juego dirigido**, haciéndolo útil para su aplicación en el marco escolar.

El **juego dirigido** está planteado por una persona adulta, con unos objetivos (posiblemente educativos) exteriores a los juegos y a los intereses de los jugadores que lo condicionan.

De esta forma, el juego va a perder libertad y placer, pero va a tener otras ventajas más importantes para nuestros intereses educativos.

Debido a ello, lo ideal sería buscar unas condiciones de juego lo más cercanas posibles a las condiciones del juego espontáneo (por supuesto siempre que sus normas, valores y ejecuciones se ajusten a lo marcado por el sistema educativo vigente).

A partir de aquí, para entender el juego como actividad física organizada es necesario conocer la evolución ludopráctica del niño para conocer cuando está en condiciones de poder organizar sus actividades lúdicas; de esta forma, tenemos según *Osterrieth, P (2008)* las siguientes etapas:

- **Ludoegocentrismo** (2-6 años): período infantil, con juegos sencillos e individuales, se rechazan las reglas y la participación conjunta.
- **Coordinación y cooperación lúdica** (6-12): coincide con el período de Primaria; aparece la competición y la comunicación motriz, la organización es mayor que en la anterior fase, mostrando interés por las reglas.

- **Organización y desarrollo del acuerdo ludopráxico** (de 12 en adelante): coincide con el período de Secundaria; aparecen actividades lúdicas más organizadas (aquí podemos incluir los denominados deportes).

Cabe señalar que, bajo mi punto de vista, un juego no puede practicarse en el ámbito educativo si no está suficientemente estructurado en todos sus aspectos, y esto es lo que le confiere la categoría de actividad física organizada.

#### 4. LOS JUEGOS MODIFICADOS:

**Devis** (en *Ramos Mondéjar y col*, 2.005) define estos **juegos modificados** como juegos globales donde a través de la modificación de las reglas se exageran los aspectos tácticos y se reducen las exigencias técnicas.

Constituyen una forma específica de entender los juegos.

Esto nos quiere decir que los **juegos modificados** adaptan sus normas a las diferentes causas educativas, para la consecución de los objetivos; estas adaptaciones pueden ser sobre el espacio de participación, instrumentos a utilizar, tiempo o puntuación del juego, forma de terminar el juego...

Las **modificaciones** deben acercarse a los objetivos intentando controlar la participación descompensada de los roles de juego, la igualdad de participación de todos en cuanto a esfuerzo físico realizado y a tipos de habilidades concretas a utilizar.

Sus reglas pueden modificarse incluso durante el transcurso del juego; también cabe indicar que, según los autores anteriormente mencionados, estas reglas las modifican los propios participantes, no el profesor.

Según estos principios, son las actividades que responden al planteamiento más cualitativo de la educación física. Se sitúan en la frontera entre el juego libre y el deportivo.

Están pensados para que los alumnos y alumnas comprendan la lógica interna (espacio, tiempo...) de los juegos planteados.

Por ello, se basan sobre todo en el aprendizaje de la táctica, en la toma de decisiones, reduciendo en gran medida las exigencias técnicas del juego (aunque sí existan necesidades técnicas como base).

En los juegos predeportivos, por el contrario, predomina el trabajo técnico sobre el táctico, llegando a ser juegos técnicos al cien por cien en algunos casos.

Siguiendo con el epígrafe que nos ocupa y con los autores citados (*Ramos Mondéjar y col*, 2.005), las **características de los Juegos Modificados** son las siguientes:

- Ofrecen un contexto adecuado para propiciar la máxima participación puesto que lo que importa es la toma de decisiones, el proceso por encima del resultado final.
- Propician un mayor acercamiento entre sexos.
- Reducen bastante la competitividad.
- Emplean material cotidiano, que incluso pueden construirlo los propios alumnos y alumnas.
- Permiten que el alumnado participe en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, por ejemplo, tienen la capacidad de modificar las reglas.

Cabe señalar que debido, por una parte, a lo visto en este último epígrafe y por otra, a mi propia experiencia docente, **los Juegos Modificados suponen**, en sí mismos, una **filosofía de aprendizaje** muy difícil de aplicar en el día a día de nuestra aula de educación física por las dificultades que presenta a la hora de involucrar al alumnado, especialmente si nos referimos a su aplicación a los primeros cursos de Educación Secundaria Obligatoria.

#### 5. ESTRUCTURA TIPO DE UNA SESIÓN DE JUEGOS:

Para terminar el artículo y como resumen de todo lo dicho en el mismo, paso a mostrar la **estructura tipo que debería tener una sesión exclusiva de juegos en la clase de educación física** (de aplicación en Primaria e incluso en el primer y segundo cursos de ESO), y que en mi humilde opinión podría ser la siguiente:

1. **Calentamiento**, con carácter de activación. Se utilizarían de uno a tres juegos locomotores con una duración de aproximadamente cinco minutos (no olvidemos incluir actividades de activación articular).

2. **Parte Principal:**

- Parte General o de Formación Corporal, que busca el desarrollo de la anatomía corporal, de la fuerza y/o resistencia. Se utilizarían un número alto de juegos anatómicos (alrededor de cinco) ya que es necesario que haya mucha variación.

Pueden introducirse también juegos motores de saltos.

Se trata de juegos de duración corta, simples e intensos; la duración de esta fase sería de unos diez minutos.

En esta fase, la intensidad es alta y mantenida, el índice de pulsaciones por minuto se sitúa entre 140 y 160.

- Parte Específica o de Adquisición de Habilidades y Destrezas, con el objetivo del aprendizaje motor.

Con una duración de entre veinte y veinticinco minutos, se utilizarían juegos predeportivos y gestuales, pero en poca cantidad (tres como mucho) ya que uno de los factores más importantes en el aprendizaje es la repetición. Aquí podríamos incluir los juegos modificados.

La intensidad de estos juegos debe ser media para facilitar el aprendizaje.

Es la parte más larga, en la que se cumplen los objetivos principales de la sesión.

3. **Vuelta a la Calma**; se utilizarían dos o tres juegos de carácter sensorial, con unos cinco minutos de duración aproximada. Aquí deberíamos incidir en actividades de estiramiento muscular, sirviéndonos de juegos de imitación y relajación muscular.

La intensidad es, como es lógico, progresivamente descendente.



### Bibliografía

- García Fernández, P. Fundamentos Teóricos del Juego. Wanceulen Editorial: Sevilla, 2005.
- Hernández Antón, J.L. Programa de Especialización del Profesorado de EGB. Educación Física y Deportes. Unidad 2: Juegos. MEC. UNED. Madrid, 1981.
- Huizinga, J. Homo Ludens. Madrid: Alianza, 1984.
- Osterrieth, P. Psicología Infantil. Madrid: Morata, 2008.
- Ramos Mondéjar, L.A. y Del Villar Álvarez, F. La enseñanza de la educación física: análisis de las primeras experiencias docentes. Síntesis, 2005. ISBN 84-9756-304-2