

EL JUEGO

Teorías y características

El juego como AF organizada

El juego como contenido y recurso didáctico

1. Etimología y concepto de juego

- Etimológicamente proviene del latín:
 - JOCUS: ligereza, frivolidad y pasatiempo.
 - LUDUS: acto de jugar.
- Presente en todas las épocas, culturas y edades del individuo (act fundamental para el niño y de evasión y recreo para el adulto).
- *“El juego está presente en el origen de toda cultura” (Huizinga, 1972).*

2. Definiciones

- *“Jugar es vivir 1 aventura, es hacer amistades, es experimentar emociones” (Parlebas, 1988)”*.
- *“Es un medio para la educación integral de la persona, en el sentido más amplio” (Imeroni, 1989)”*.
- *“Es 1 activitat alegre, de placer y libre que se desarrolla en si misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionando medios para la expresión y el aprendizaje (Omeñaca y Ruiz, 1999)”*.
- *“Es una actividad recreativa, natural y de incertidumbre con unas reglas que cumplir y sometida a un contexto sociocultural (Benavent, 1998).*

3. Características del juego

- Actividad pura o autotélica (con finalidad en si misma)
- Actividad libre
- Separada (espacio-tiempo)
- Incierta
- Improductiva (gratuita)
- Reglamentada
- Ficticia (rol/representación/simbolismo)
- Inherente
- Divertida
- Espontania

4. Características del deporte

- Juego reglado
- Institucionalizado
- No es inherente al hombre
- Tiene unos intereses
- Busca la victoria

5. Influencia en el desarrollo personal.

- El juego satisface una serie de necesidades:
 - Fisiológicas: permite liberar la energía acumulada.
 - Biológicas: desarrolla el cuerpo, sus funciones, las CFB y coordinativas.
 - Psíquicas: favorece la autoafirmación personal, la identificación y la aceptación de uno mismo.
 - Sociales: facilita la integración social.

6. Origen del juego

- Es un tema controvertido.
- El juego es tan antiguo como el ser humano.
- “Homo ludens anterior al homo sapiens”.
- Ha dado lugar a numerosas teorías.

7. Teorías del juego

- Teoría biológica:
 - Necesidad biológica.
 - Schiller (S.XVII) → instinto de juego.
- Teoría educativa:
 - Curiosidad → experiencia vida.
 - Conocimiento del cuerpo y sus limitaciones.
- Teoría social:
 - Asociación con otros.

8. Evolución cronológica del juego

- Periodo de ludocentrismo (0-6 años):
 - El juego funcional (0-6m): rudimentarios, sensoriales, reflejos.
 - El juego de exploración (6-12m): con objetos (manipulaciones).
 - El juego de autoafirmación (1-2a): habilidades básicas.
 - El juego simbólico (2-4a): juegos de imitación, representación.
 - El juego presocial (4-6a): juego asociativo (compañero/a juguete).
- Periodo de coordinación y cooperación ludomotriz (6-12 años):
 - El juego reglado y social (6-8a): juegos de competición cooperativa.
 - El juego competitivo (8-10a): juegos colectivos.
 - El juego de ejercitación (10-12a): juegos predeportivos y deportivos.
- Periodo de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludomotor (a partir de 12 años):
 - Juegos reglamentados y muy estructurados. Juegos deportivos y deporte adulto.

9. Clasificación de los juegos

- Tantos como autores.
- Según Benavent (98):
 - **En función de la dinámica de grupo:** juegos de presentación, de simulación, de cooperación, de resolución de conflictos.
 - **En función de la participación y comunicación:** juegos indiv o de autosuperación, de oposición, de coop, de coop/opos.
 - **En función de la complejidad de la tarea y su progresión:** juegos genéricos, específicos, adaptados o reducidos, deportivos.
 - **En función de la etapa evolutiva:** juegos infantiles, de jóvenes, de adultos.
 - **En función del material:** juegos sin material, con utensilios, con aparatos.
 - **En función de los objetivos a conseguir:** juego sensoriales (auditivos, visuales, táctiles, gustativos, olfativos, de orientación), juegos motores (vel, potencia, equilibrio, ritmo, coord, resist –locomot-), juegos de desarrollo anat (fza –musc-, movilidad), juegos gestuales o predesportivos (tradicionales, modificados).

10. Análisis de los juegos

- Los juegos se pueden agrupar y ordenar a través de diferentes criterios formales, estructurales o funcionales.
- Modelo para analizar y sistematizar los juegos:
 - 1) En función del efecto/objetivo a conseguir: sensoriales (auditivos, visuales...), motores, cooperativos, de expresión, desinhibición, con material ...
 - 2) En función del tipo de movimiento: dinámicos / estáticos (de marcha, carrera, salto, lanzamiento, lucha, equilibrio, coordinación, agilidad, habilidad).
 - 3) A nivel energético-funcional: juegos muy activos, activos, de intensidad mediana, de poca intensidad.
 - 4) Según la dimensión social: juegos individuales, de grupo, de equipo.
 - 5) Según el grado de intervención: juegos de eliminación progresiva, de participación total pero intervención parcial determinada (ej.- relevos), de participación total y intervención libre indeterminada.
 - 6) En función de la dificultad: juegos que suponen un dominio del cuerpo, de los desplazamientos, de un objeto.
 - 7) Según su complejidad: juegos de organización simple (no C/O; indiv.), codificados (hay C; suma acciones indiv.), reglamentados (C/O; complejidad espacio – subespacios; reglamentación compleja – aprendizaje previo; acciones defensa y ataque).

10. Metodología y organización

- Aspectos metodológicos a tener en cuenta en la organización y aplicación de los juegos:

1. PREPARACIÓN

A) Selección de juegos:

- Caract del alum:
edad, nº, nivel CF
- Objetivos.

B) Prep del material.

C) Terreno:

- Trazado y prep.
- Ocupación de 1 ya adaptado.

D) Tiempo disponible.

2. PRESENTACIÓN

A) Disposición alum.

B) Información inicial:

- Explicación reglas y contenido.
- Demostración.
- Formación grupos / equipos (prof/alum)
- Distribución material.

3. EJECUCIÓN

A) Tiempo establecido (prof / reglas del juego).

B) Participación animador/a:

- SI: integrándose como un más.
- NO: permanecer al margen y actuar como juez cuando sea indispensable.

11. Consideraciones a tener en cuenta como animador/a

- Mantener la motivación del juego. Según Blázquez: *“no existe el juego si no hi hay riesgo de perder y posibilidad de ganar”*.
- Hacer de juez imparcial.
- Incitar, aconsejar y proponer; no imponer.
- Intervenir en algún juego.
- Observar conductas y corregir.
- Seleccionar con criterio los juegos.
- Establecer una intensidad y alternancia adecuados.
- Movilizar a todos/as.
- Organizar el juego para que no existan eliminaciones que comporten largas esperas.
- Proporcionar feed-backs y refuerzos positivos.
- Variabilidad en la práctica.

12. Ficha modelo de los juegos

Nombre del juego	
Tipo de juego	
Objetivo/s	
Desarrollo	-Material: -Organización: -Explicación:
Explicación gráfica	
Variantes	