



RAFAEL LÓPEZ TOLEDO

**EL JUEGO COMO
INTERÉS PEDAGÓGICO**

EL JUEGO COMO INTERÉS PEDAGÓGICO



CORDINACIÓN: RAFAEL LÓPEZ TOLEDO
AUTORES: RAFAEL LÓPEZ TOLEDO

Autor: Rafael López Toledo

Editorial: Adice

ISBN: 978-84-614-9346-3

Depósito Legal: PM-603-2011

Impreso en España en Abril de 2011

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

©Rafael López Toledo.

TÍTULO	PÁGINA
1. Introducción	Página 3
2. El juego: aproximación conceptual	Página 4-5
3. Concepto de juegos predeportivos	Página 6
4. Importancia del juego en la escuela primaria	Página 7-10
5. Desarrollo e importancia del juego en las corrientes pedagógicas	Página 11-13
6. Clasificación de los juegos predeportivos	Página 14
7. Características de los juegos predeportivos	Página 15
8. Objetivos de los juegos predeportivos	Página 16-17
9. Iniciación deportiva	Página 18
10. Aporte de los juegos predeportivos	Página 19-20
11. Los juegos y su influencia en el desarrollo psicológico y biológico	Página 21-25
12. Importancia de los juegos en la formación de valores	Página 26-31
13. Papel del profesor en la dirección del juego y su colocación	Página 32-33
14. Pasos metodológicos para la enseñanza del juego	Página 34-36
15. Tipos de juegos	Página 37
16. Deportes con fines pedagógicos	Página 38-39
17. Juegos aplicables en educación primaria	Página 40-49
18. Unidad didáctica de juegos	Página 50
19. Practicamos los juegos predeportivos	Página 51-52
20. Juegos predeportivos en los diferentes deportes	Página 53-59
21. Conclusión	Página 60
22. Bibliografía	Página 61

1. INTRODUCCIÓN

El medio más idóneo para la elaboración de esta investigación desde un punto muy personal son los juegos predeportivos ya que poseen múltiples estímulos que favorecen el desarrollo armónico e integral del educando y por ello se plasman los conceptos siguientes:

- Los juegos predeportivos son juegos recreativos que contienen reglas simples previamente establecidas a la etapa de desarrollo escolar
- El juego predeportivo actúa en cada uno de estos tres campos, haciendo especialmente énfasis en aquellos aspectos tanto motrices, como cognitivos y sociales, que se hallan presentes en los deportes colectivos
- Los juegos predeportivos son una variante del deporte orientado más hacia el juego con la finalidad de facilitar el aprendizaje de las normas, reglas y movimientos técnicos de uno de más deportes; pero de manera más sencilla y progresiva y que no necesariamente debe de contener lo específico de cada deporte
- Es una forma lúdica motora esencialmente agonista, cuyo contenido, estructura, y propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas

El juego predeportivo es la acción del trabajo colectivo donde la colaboración, discusión y resolución de problemas son elementos cotidianos, regido por reglas ya establecidas con anterioridad, puesto ello beneficiara a los practicantes a desenvolverse óptimamente antes, durante y después de las actividades.

Son juegos de iniciación a habilidades deportivas adaptadas para la iniciación y el aprendizaje de deportes concretos.

2. EL JUEGO: APROXIMACION CONCEPTUAL

Dentro de la educación física los juegos ocupan un lugar preponderante, por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se convierta en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños. Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: Cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.), afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).

Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir, ayudan al desarrollo del sistema óseo, trabajan gran cantidad de grupos musculares, incrementan el metabolismo en el organismo, etc. Combinándolos inteligentemente se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia equilibrada sobre la constitución en general. También nos permiten desarrollar rasgos educativos como: disciplina, responsabilidad, trabajo en equipo y ayuda mutua.

Mediante los juegos podemos atender a los niños que presentan manifestaciones negativas en su conducta como distracción, timidez e indisciplina en el transcurso de la clase, orientando tareas concretas en cada caso, observando su actuación y solicitando la colaboración de los demás niños. Entre los tipos de juegos más significativos encontramos los juegos menores, los juegos pre-deportivos y los juegos deportivos.

- **Juegos menores**

Son determinadas acciones motrices atractivas que se realizan sobre la base de una idea definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño. A diferencia de los juegos deportivos, no tienen una reglamentación oficial que determine el tiempo de juego, número de jugadores, medida del área, ni el volumen y peso del instrumento de juego. Por el contrario, las reglas

y el curso del juego responden a los intereses pedagógicos y/o motivación del grupo.

Un rasgo esencial de los juegos menores consiste en que no necesitan un largo tiempo de preparación y en que generalmente, después de una breve explicación y demostración, pueden realizarse sin mucha dificultad. Dentro de la EF alcanzan su mayor relevancia en el nivel escolar primario, especialmente hasta cuarto grado.

- **Juegos predeportivos**

Constituyen una variante de los juegos menores que se caracterizan porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos predeportivos son semejantes a las del juego deportivo y, en ocasiones, la idea parcial o total de un juego, brinda la imagen concordante con un determinado deporte: voleibol, básquetbol y fútbol.



3. CONCEPTO DE JUEGOS PREDEPORTIVOS

Los juegos predeportivos son una forma lúdica motora, de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva.

Su aplicación se halla estrechamente relacionada en el campo de la educación física, la recreación y los deportes. Con este tipo de juego se prepara al escolar para el tránsito al deporte mientras el profesor dispone de una variada gama de juegos que aplicados convenientemente, pueden cubrir de una manera divertida y más natural el periodo de formación física que separa al juego del deporte, llenando las fases técnicas y también la formación físico-deportiva escolar.

Son aquellos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos, y por ello gustan tanto a los chicos y chicas de esta edad. Además, su práctica es muy aconsejable pues prepara a los chicos y chicas para practicar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con un balón (fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol)

4. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a. **Para el desarrollo físico.**

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b. **Para el desarrollo mental**

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por

alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. **Para la formación del carácter.**

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d. **Para el cultivo de los sentimientos sociales.**

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas

veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Los Juegos Predeportivos son una forma lúdica motora, de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva.

Su aplicación se halla estrechamente relacionada en el campo de la educación física, la recreación y los deportes. Con este tipo de juego se prepara al escolar para el tránsito al deporte mientras el profesor dispone de una variada gama de juegos que aplicados convenientemente, pueden cubrir de una manera divertida y más natural el periodo de formación física que separa al juego del deporte, llenando las fases técnicas y también la formación físico-deportiva escolar.

Son juegos de iniciación a habilidades deportivas adaptadas para la iniciación y el aprendizaje de deportes concretos. Son una forma didáctica y de la iniciación deportiva, donde el deporte se transforma en juegos más sencillos mediante adaptaciones a su reglamento.

5 .DESARROLLO E IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LAS CORRIENTES PEDAGÓGICAS:

Antes de entrar en detalles sobre la utilización educativa de la actividad lúdica, es conveniente hacer una rápida revisión al papel que ha tenido el juego en la escuela.

Según el momento histórico, el ambiente sociocultural y la finalidad pretendida, se le otorga al juego una función muy distinta en el ámbito educativo.

Entre las principales posturas pedagógicas que se han manifestado sobre el uso del juego destacamos las siguientes:

1. LA ESCUELA TRADICIONAL:

La enseñanza tradicionalista, condicionada por la doctrina eclesiástica, considera al cuerpo la parte menos noble de la persona, por lo que toda formación física se va a ver perjudicada. Esta circunstancia va a repercutir como es de suponer en el uso del juego. Basada en el desarrollo cognoscitivo del alumno, cultiva actividades intelectuales, marginando todo juego que no sea considerado intelectual, incluso discriminando la práctica lúdica en horas de recreo.

La escuela tradicional acusa en numerosas ocasiones al juego de hacer participar al niño en un aprendizaje en el que pierde la noción del esfuerzo y del sufrimiento, elementos esenciales de toda buena educación.

2. LA ESCUELA ACTIVA

La primera reacción contra esta postura, quizás se inicia con Rousseau, quien acentúa la educación espontánea y natural del niño. El juego será una manifestación infantil a potenciar. Este movimiento se extiende posteriormente por Alemania, Bélgica, Suiza y en definitiva por toda Europa.

En el mismo sentido Piaget y Ferriere son partidarios de los métodos activos, proponiendo el uso del juego infantil en sus planteamientos pedagógicos. Posteriormente, aparecen otros autores que comparten la misma visión como el alemán Froebel, el belga Decroly o la italiana Montessori. Cataluña, en el primer tercio de siglo XIX se convierte en la auténtica pionera nacional y promotora internacional de estos métodos.

El colegio S.Jordi bajo el lema "Enseñar Jugando", Francesc Ferrer, Frederic Godás i Joan Tusquets también contemplan el uso del juego, este último lo considera incluso formador de materia religiosa.

3. LA CORRIENTE SOVIÉTICA Y SU INFLUENCIA EN OCCIDENTE

Al finalizar la primera guerra mundial y hasta los años cincuenta, predomina la conciencia de clase en el proletariado, encontrando en la revolución de octubre rusa su máxima significación. Aparecen tesis de renovación pedagógica vinculadas a estos hechos, que acusan a la escuela activa de ser elitista y de usar métodos esclerotizados. La pedagogía soviética sustenta sus argumentos en el trabajo.

Marx, Makarenko, Engels, Blonskij, son los representantes más destacados, quienes defienden los intereses de la colectividad ante los intereses del niño. Por lo tanto todo lo que no se asocia al trabajo, no se potencia. Evidentemente el juego se verá muy marginado.

En la cultura occidental Freinet considera el tiempo de juego un tiempo perdido, obstáculo del proceso productivo que debe caracterizar al trabajador. Sólo acepta el juego-trabajo, de carácter colectivo y que prepara al niño para el trabajo de la comunidad.

4. LA TENDENCIA ACTUAL

En los últimos años las corrientes principales sobre el uso pedagógico del juego se puede concretaren:

4.1. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD IGNORADA

Preocupada por estudios serios, esta postura se preocupa por las actividades "importantes" intelectuales, relegando al juego la función de recreo. La sesión de Educación Física supone una labor compensadora, catártica para el alumno.

4.2. EL JUEGO INFANTIL, SIMBÓLICO COMO CENTRO DE INTERÉS

Fundamentan su visión sobre el juego, en los trabajos de Chateau, Wallon, Freud, Winnicott, Piaget, ocupándose principalmente por el juego ficticio, que aparece en las primeras edades.

4.3. ENSEÑAR JUGANDO

Influenciada por la escuela activa, le otorgan al juego un papel pedagógico privilegiado. Se intentan utilizar las distintas manifestaciones lúdicas en las que puede presentarse el juego (juegos de oposición, de colaboración, de colaboración y oposición, juegos alternativos, juegos expresivos, nuevos juegos, juegos populares tradicionales,...), tratando de hacer partícipe al alumno de un aprendizaje placentero. Una sesión de Educación Física puede ser únicamente "Jugar".

4.4. EL JUEGO PREDEPORTIVO

El deporte es el verdadero centro de interés pedagógico, es considerado como una de las principales actividades físicas de las que dispone el profesor de educación física. Casi es considerado como un fin, y todos los elementos que se utilicen incluyendo Al juego prepararan al alumno para esa actividad mayor denominada deporte. Los juegos son denominados predeportivos, y son un vehículo para acceder al deporte.

6. CLASIFICACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS

Los juegos predeportivos por su forma de aplicación, ejecución y procedimiento se pueden clasificar en dos aspectos los cuales son genéricos y específicos, cada uno de los aspectos tienen sus propias características las cuales mencionaremos a continuación:

- **GENÉRICOS:**

Su objetivo es el desarrollo de destrezas que se utilizan en varios deportes como recepción, lanzamiento, entre otras, sin utilizar específicamente canastas o porterías.

- **ESPECÍFICOS:**

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.

Los juegos predeportivos se pueden aplicar en alumnos que sus edades oscilen entre 8 a 12 años edad, si somos más específicos los juegos predeportivos genéricos se aplican en alumnos con edad escolarizada del tercer y cuarto año de primaria; los juegos predeportivos específicos se aplican en alumnos con edad escolarizada del quinto y sexto año de primaria.

Podemos determinar claramente la ubicación de los juegos predeportivos en las sesiones de educación física en base al nivel educativo propio del educando.

Los juegos predeportivos no necesariamente se deben de aplicar con la finalidad de desarrollar capacidades físicas y/o capacidades coordinativas, simplemente eso va de la mano con la estimulación integral de sus facultades físicas, intelectuales y morales.



7. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS:

Permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que mediante los juegos predeportivos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales...

El juego es uno de los tres bloques de contenido de la E.F. de Primaria en Andalucía. Dentro del trabajo de la iniciación deportiva en esta etapa educativa, el juego va a ser el medio más importante para poder desarrollar las diferentes habilidades motrices. Durante el segundo ciclo a través de juegos simples desarrollaremos las habilidades genéricas, y en el tercer ciclo a través de juegos simples, complejos y predeportivos desarrollaremos las habilidades genéricas y específicas.

Los juegos predeportivos van a englobar, a su vez, un gran número de juegos con características, reglas, material y duración bien diferentes. Por todo esto, es importante que establezcamos una progresión lógica en su utilización en nuestras clases o entrenamientos. En esta progresión es el profesor de E.F. o el entrenador el que debe establecer qué tipos de juegos predeportivos va a utilizar en función del deporte o deportes que practican, en función de sus objetivos y en función del nivel y años de trabajo de los practicantes. El juego predeportivo se utilizará, como ya hemos comentado, posteriormente al juego simple y antes de trabajar los deportes reducidos. Dentro de los juegos predeportivos, primero practicaremos los genéricos y luego los específicos.

8. OBJETIVOS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS

1- Dominio de las capacidades motrices, e integración de los elementos técnicos a ellas.

2- Ejecución global de los elementos técnicos sin atender a la eficacia del movimiento.

3- Iniciación al aprendizaje técnico-táctico del deporte.

4- Conocimiento básico de las reglas del deporte.

Debido a que los juegos predeportivos proporcionan una gran diversidad de situaciones son difíciles de diferenciar de muchos de los juegos que se realizan habitualmente como los de persecución, lanzamientos, etc., sin embargo hay que tener en cuenta que nada distingue a un juego motriz de reglas de otro predeportivos más que el objetivo que se persiga. A través de su práctica se desarrollan capacidades y habilidades motoras, al mismo tiempo que la necesidad de jugar en equipo fomenta las relaciones de grupo, por lo que constituyen un medio formativo por excelencia en la iniciación deportiva.

Es fundamental dividir estos objetivos generales en dos aspectos: el aspecto psicomotor y el aspecto psicoafectivo (algo muy importante a estas edades).

Objetivos psicomotores

- Trabajar la motricidad general.
- Adquirir patrones motrices básicos de elementos técnicos ofensivos y defensivos sencillos de los distintos deportes.
- Adquirir patrones motores básicos de elementos tácticos ofensivos y defensivos.
- Coordinar movimientos básicos (correr, saltar, trepar, caminar...) con las habilidades y destrezas motrices (manejo de objetos, golpes, lanzamientos...).

- Desarrollar las capacidades perceptivo-motrices como la estructuración espacio-temporal.
- Realizar todo tipo de desplazamientos, pases, manipulaciones y, adaptar, manejar, lanzar, golpear, recibir e interceptar objetos y móviles.
- Potenciar la bilateralidad, y la independencia de los distintos segmentos corporales: cabeza, extremidades, tronco...
- Desarrollar el equilibrio; tanto estático como dinámico, y la actitud postural.

Objetivos socio-afectivos

- Fomentar la relación y la comunicación interpersonal de los niños.
- Desarrollar la expresión (verbal, gestual, corporal) como medio de autoconocimiento y de relación, mediante la realización de juegos de expresión.
- Aceptar las normas establecidas en los juegos.
- Sentir atracción por el deporte.
- Participar e integrarse en un grupo de gente.



9. INICIACION DEPORTIVA:

Proceso de enseñanza aprendizaje seguido por un individuo para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con él hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento.

ETAPAS DE LA INICIACION DEPORTIVA:

1ª. Inicio (Básica): Amplia la base motriz del niño (a) con el fin de conseguir un alto nivel psicomotor.

2ª. Desarrollo: Se lleva a cabo la enseñanza de los elementos fundamentales del deporte de forma global para conseguir la asimilación de sus elementos básicos. Esta etapa es ideal para la aplicación de los juegos predeportivos.

3ª. Perfeccionamiento: Sigue la proyección lógica de la técnica, perfeccionando los elementos más simples e introduciendo otros más complejos. Etapa ideal para aplicar de los juegos predeportivos específicos y las formas jugadas.

FORMAS JUGADAS:

La forma jugada constituye un tipo de juego, de estructura muy simple que no posee en si una intención de juego propiamente dicha, sino que más bien se ubica en un punto intermedio entre el ejercicio y el juego y se orienta al aprendizaje, la adaptación y acondicionamiento de una tarea (Navarro 1993). El autor resalta que en la forma jugada el juego puede mantenerse en tanto conserve cierta incertidumbre, ya que una vez alcanzado el dominio, es necesario elevar la dificultad de la tarea, es decir que, la forma jugada debe ser presentada con matices lúdicos sin perder de vista la rentabilidad del aprendizaje.

Con la forma jugada se busca el dominio de los elementos técnicos del deporte, fomentado por la práctica del mismo.

10. APORTES DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS A LA INICIACION DEPORTIVA:

Las reglas de juego conforman los problemas de índole motriz que deben superarse en el transcurso del juego, caracterizada por la gran cantidad de decisiones y juicios que los participantes deben tomar en el desarrollo del juego.

El aprendizaje técnico se realiza por medio de la acción repetitiva de habilidades específico-técnicas.

Las habilidades técnicas globales se ubican dentro del contexto del juego, realizadas de acuerdo a las demandas de cada situación y construidas a partir de un conjunto amplio de experiencias motrices.

Se distinguen dos tipos de predeportes, los de carácter genérico, que buscan la adquisición de habilidades y desarrollo de destrezas utilizables en varios deportes, como por ejemplo aquellas que fundamenta el pase sin tener en cuenta el deporte de que se trate y los de carácter específico, cuyo objetivo es la adquisición y dominio de una actividad específica en un determinado deporte.

En la enseñanza deportiva cuando se trabaja con niños no se debe olvidar que están en pleno desarrollo de todas sus capacidades y por tanto hay que respetar todo el proceso evolutivo en que están inmersos. Cada etapa de crecimiento necesita un trabajo planificado y sin precipitación que le ayude a completar estas capacidades. El entrenamiento en edades tempranas debe ser enfocado hacia un trabajo motivador y lúdico a la vez, por lo cual el juego va a ser el mejor instrumento para llevar a cabo esta tarea.

La motivación y el gusto por el deporte son premisas básicas que hay que respetar y fomentar en estas edades. Para el niño (a) cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse es bien recibida; el juego que contribuye al desarrollo integral del niño (a) lo podemos emplear para inducir a la práctica deportiva y de esta forma convertirlo en un método de trabajo indispensable en la iniciación deportiva.

El objetivo de los juegos predeportivos en la primera etapa de iniciación deportiva debe estar basado en el carácter lúdico del aprendizaje y en la coordinación dinámica general en donde se desarrollen las habilidades fundamentales de correr, trepar, lanzar, etc., por medio de juegos globales en los que se utilicen las mínimas reglas posibles y el máximo carácter participativo.

La mayor parte de los juegos deben estar enfocados a la adaptación y familiarización con los elementos que después se integrarán al deporte, en donde no interesa una gran progresión técnica.

Los juegos no deben resultar aburridos y deben estar enfocados a contenidos ligados a la parte básica de las tareas motrices potenciando la imaginación e intuición del niño/a

Cada momento del desarrollo requiere que se potencien unas facetas más que otras, cada edad tiene unas características físicas y psicológicas que condicionan la enseñanza de un deporte, por lo que otro elemento necesario en el aprendizaje de cualquier deporte, son las formas jugadas, que contribuyen a la adquisición de los contenidos básicos de la actividad deportiva que se quiere enseñar y se pueden practicar individual o colectivamente con o sin material.

11. LOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICOLOGICO, BIOLOGICO Y SOCIAL DE LOS NIÑOS.

Desde el punto de vista Psicológico:

En la actividad lúdica se forman más intensivamente las cualidades psíquicas y las particularidades de la personalidad del niño. Dentro del juego se constituyen otros tipos de actividad que con posterioridad adquirirán una particular importancia.

La actividad lúdica influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios, así durante el juego se comienza a desarrollar en los niños la atención y la memoria voluntarias. Dentro de las condiciones del juego, los niños se concentran mejor y memorizan más.

Las propias condiciones del juego exigen que el niño se concentre en los objetos que están dentro de la situación lúdica, así como también en el contenido de las acciones realizadas y del argumento. Si el pequeño no quiere prestar atención a lo que se requiere de él en una situación lúdica precisa, si no recuerda las condiciones del juego, simplemente el resto de los compañeros lo expulsan del mismo. La necesidad de comunicación, de estímulos emocionales, mueve al niño hacia una concentración y memorización. La creación de situaciones lúdicas y de las acciones de ésta, ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual del niño de edad preescolar.

En el juego, el niño aprende a accionar con los sustitutos del objeto, él le da al sustituto una nueva denominación lúdica en relación con la idea del juego, y actúan con este sustituto de acuerdo a la denominación dada.

El objeto sustituto se convierte en un apoyo para el pensamiento. Sobre la base de las acciones con los objetos sustitutos, el niño aprende a pensar acerca del objeto real. Gradualmente, las acciones lúdicas con los objetos se van abreviando; el niño aprende a pensar acerca del objeto y actuar con

él, en el plano intelectual. De este modo, el juego, contribuye en gran medida, a que el niño pase al pensamiento en el plano de la representación.

A la vez, la experiencia de las inter.-relaciones lúdicas, y particularmente de las inter.-relaciones reales del niño en el juego de roles con argumento, está determinada sobre la base de una propiedad particular del pensamiento, que le permiten desdoblarse, para situarse en el punto de vista de otras personas, anticipar la conducta futura de ellos, y sobre la base de esto, estructural la conducta propia.

El juego ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje. La situación lúdica requiere de cada niño participante en ella, un determinado nivel de desarrollo de comunicación verbal. Si el niño no está en condiciones de expresar inteligentemente sus deseos con relación, al desarrollo del juego, si no es capaz de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros de juego, hacerse entender por sus compañeros estimula el desarrollo del lenguaje de relación.

El juego de roles tiene una importancia determinante para el desarrollo de la imaginación. En la actividad lúdica el niño aprende a sustituir los objetos por otros, y asumir papeles. Esta capacidad se basa en el desarrollo de la imaginación. En los juegos a los niños mayores de la edad preescolar ya no les son imprescindible los objetos-sustitutos, así como tampoco les son necesarias muchas acciones lúdicas. Los niños aprenden a sobrentender los objetos y las acciones que se realizan con ellos, a crear nuevas situaciones en su imaginación. El juego puede en este caso, desarrollarse en el plano interno.

La influencia del juego en el desarrollo de la personalidad del niño, consiste en que a través de éste, el conoce la conducta y las inter- relaciones de los adultos, que se convierten en un modelo para su propia conducta, y en el juego, adquiere los hábitos fundamentales

de comunicación y las cualidades indispensables para el establecimiento de las inter-relaciones con sus coetáneos.

El juego, cuando atrae al niño y lo obliga a someterse a las reglas contenidas en cada papel asumido, contribuye al desarrollo de los sentimientos y de la regulación volitiva de la conducta.

Los juegos desde el punto de vista Biológico:

Los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir trabajan gran cantidad de grupos musculares. Combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral de determinadas partes del organismo, se logra más bien una influencia equilibrada de la constitución total.

En casi todos los juegos menores se exigen además de la carrera, también la inclinación, el enderezamiento, extenderse, girar, dar vueltas, saltar, empujar, etc. Por la regular el jugador no se da cuenta de la función natural y reconfortante de éstas actividades, a causa de la consagración al juego.

Los juegos menores se caracterizan por sus pausas cortas en las que predomina la alegría; los mismos constituyen un recreo para la actividad nerviosa superior, creando las premisas para poder continuar en el momento siguiente el juego con la mayor concentración.

Se recomienda que los juegos menores se lleven a cabo al aire libre para que puedan actuar también los estímulos biológicos naturales.

El conocimiento de las características fundamentales de las diferentes edades, es algo que debe dominar el profesor para determinar qué tipos de juegos y actividades emplear, no obstante para comenzar este estudio es necesario conocer primero: los niveles de enseñanza y edades en correspondencia a cada nivel.

Influencia de los juegos en el Desarrollo Social de los niños.

En preescolar es esencialmente un ser asociable, su egocentrismo le impide comprender al grupo como unidad superior a

la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal, su relación con los demás es individualidades en paralelo. No cooperan, y es por ello que en el juego cada uno juega para sí y nunca para el equipo, no suelen respetarse demasiado las reglas y todos quieren ganar.

A pesar de todo en éste período se da un comienzo de respeto de las normas y reglas de funcionamiento del grupo, aunque en general no se someten a ellas estrictamente. Aparece también una mejora en la conducta de autonomía (lavarse o comer) como resultado de los aprendizajes recibidos y de la presión del grupo donde se desenvuelven.

Como se desprende de los estudios de Piaget (1959), en este campo laboral es todavía heterogéneo, no existe conciencia clara del deber y las normas las recibe mágicamente de los adultos. El lenguaje presenta un gran avance en lo oral y lo convencional, tanto en la morfología como en la sintaxis, a partir de los 6 años comienza la etapa de socialización plena del sujeto, a lo largo de ella comprende que ha de adaptarse a una unidad superior a su propio eje.

Esa unidad tiene como necesidades de funcionamiento autónomo, es algo más que la agregación mecánica de varios sujetos, teniendo un significado propio.

Así mismo asimila que sus actividades y funcionamiento se han de regir por unas normas o reglas que hay que aceptar, concientizar y poner en práctica en toda su amplitud.

Esto permite poner en funcionamiento actividades regladas y grupales, como los juegos y los deportes.

La competición es otro fenómeno que comienza con esta edad y es una consecuencia de la actividad cognitiva de evaluación, por lo que mide y compara; sin embargo no es una competencia a imagen adulta, es menos compleja y sin tantas contaminaciones culturales y emocionales. En otra vertiente, podemos decir que mejora la comunicación gracias al avance del lenguaje y por el aumento de la

interacción grupal, también es la fase de comienzo de una moral autónoma, aparece la idea del deber moral y un sistema de valores de raíz fundamentalmente social. Se manifiesta una marcada predilección por las compañías, suelen ser afines en edad, dándose la existencia del líder.

12. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA FORMACION DE VALORES

Los juegos como un medio de la Educación Física adquieren una gran importancia para el desarrollo multilateral en los diferentes períodos evolutivos estudiados, no obstante alcanzan un papel relevante en la etapa preescolar que es donde se sientan las bases de un desarrollo correcto, considerándose en esta etapa como la actividad rectora del niño.

En el primer año de vida se le deben ofrecer al niño actividades de juegos que le permitan la identificación con esta etapa fundamentalmente imitando al adulto u objeto que ha llamado su atención.

Los atrae grandemente los juegos con pelotas y realizan juegos motrices con tareas sencillas como por ejemplo: Cambio de bloques.

En la **etapa de 6-9 años** predominan los juegos con gran variedad de movimientos por ejemplo los recorridos, realizan juegos con cantos, todo tipo de juegos motrices fundamentalmente los de persecución.

Se acentúan los juegos con contenido social como por ejemplo: El juego a la Escuelita, al Médico y sobre todo en los juegos motrices gustan demostrar sus habilidades y destrezas.

En la **etapa de 9-12 años** se promueve la competición, donde el niño siente gran placer por los juegos en grupo o equipos. Realiza todo tipo de juegos motrices con mayores exigencias, se apasionan por medir sus fuerzas con otros compañeros y participan con gran placer en los juegos predeportivos.

Valor Educativo del Juego

El juego ha sido estudiado científicamente por muchos investigadores filósofos, psicólogos, pedagogos y pensadores de la talla de Johan Hizinga, Roger Calloit, José María Cagigal, Piaget Elkonin, Zhokovskaia, etc., desarrollaron profundas teorías sobre él y coinciden en destacar el valor educativo del juego; considerando que

ha sido muy similar en todas las civilizaciones con una serie de variaciones que dan al juego características propias de cada pueblo, país o región donde se practique, pero que no varían su esencia.

Todos ellos coinciden al afirmar que el juego es "una cultura propulsora de los demás" pues parten de que el juego es la más antigua expresión cultural de la humanidad.

Muchos han sido los estudios realizados en torno a los juegos, sin embargo no existe una definición precisa que pueda abarcar todo lo que representa el juego; sobre todo en la vida de los niños. El juego posee un variado complejo y rico contenido lo que imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza, teniendo en cuenta la influencia que ejerce en disímiles esferas de actuación del hombre.

A pesar de lo antes expuesto entendemos necesario detenernos en algunas definiciones del juego reflejando los puntos de vista de varios autores, resaltando la importancia que le atribuyen al mismo mediante lo que pretendemos destacar por qué elegimos el juego y no otro medio para transmitir conocimientos sobre olimpismo en la educación física.

Partamos del criterio que nos ofrecen Johan Huizinga (1972) pensador que desarrolló y escribió una de las teorías más completas y serias acerca del juego, el señala que el juego es una "Actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas que tiene su objetivo en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría".

El juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes tensiones y alegrías; algo increíble. El juego es divertido y siempre implica la participación activa del jugador, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conductas en los niños de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo

psíquico del niño pues coadyuva a la formación de su personalidad. Alnohf Rusell, así refiere sobre la significación del juego en los niños "El juego de los niños se entiende como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad externa a ella sino por sí misma".

En los niños el juego es un elemento importante, primordial, en el juego exteriorizan sentimientos como el placer, la satisfacción al realizar algo deseado, lo que posibilita el intercambio del niño con objetos, con el medio y consigo mismo; pues mediante el juego se desbordan energías "El juego constituye la primera forma de la actividad asequible al niño que presupone una reproducción constante y un perfeccionamiento de nuevos movimientos".

El juego adquiere un valor incalculable sobre todo para los niños, pues un encanto maravilloso que invita a todos a ejecutarlo, mediante su práctica los niños adquiere, desarrollan y perfeccionan habilidades motrices. Los juegos adornan y enriquecen la vida de los niños, con él son más felices, comprenden y se adaptan mejor a la realidad que los rodea.

Terry Orlieck (1900) califica el juego como el reino mágico de los niños" y señala "Jugar en un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños.

A qué niño no le agrada jugar, para ellos el juego es una acción sagrada que sin saberlo los forma para la vida, debido a que son muchos los rasgos que lo caracterizan y lo hacen especial sobre lo que Johan Huisinga (1968) describe".

La característica principal del juego es que es libre, es libertad", señalando además que se presenta, como una actividad de recreo, de diversión determinada por un límite de tiempo, lo que posibilita que al mismo tiempo cree orden y sea orden. Huisinga manifiesta también que: "El juego oprime, libera, arrebatada y hechiza". La significación

social del juego en las etapas tempranas del desarrollo del hombre, reside en su papel colectivista”.

Gkoin (1978) reafirma el criterio de los autores antes mencionadas al manifestar que el juego es fuente para el desarrollo moral y las normas que se manifiestan en él son la base de las relaciones humanas de los niños posibilitando además el juego la formación del colectivo infantil, estimulando la independencia y la actitud positiva de los niños hacia el trabajo.

Igualmente Chateau (1955-56) destaca el valor moral del juego considerándolo como “un placer moral” argumentando que el juego está condicionado a determinadas reglas que son más o menos estrictas. La ejecución de las mismas produce una satisfacción moral en el niño ya que consideran el juego como un asunto serio que implica autoafirmación.

El juego no solo contribuye a la formación de determinadas cualidades morales, el juego también favorece el entorno intelectual del niño.

J. Piaget (1959) estableció una de las más elaboradas concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo intelectual sin tener en cuenta el papel que ejerce el juego es esta transformación. Piaget destacaba que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprensible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo aun débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño con el entorno.

Se destaca “Mediante el juego no se desarrollan operaciones intelectuales aisladas, sino que de forma radical, cambia la posición del niño hacia el mundo que lo rodea y se forma un mecanismo de cambio de posición y coordinación de sus puntos de vista con otros posibles puntos de vistas, precisamente este cambio habrá las posibilidades y vías para el paso del pensamiento a un nuevo nivel para la formación de nuevas operaciones intelectuales”.

Brunner (1972) valora igualmente el significado del juego para el desarrollo intelectual señalando que el curso del juego pueden surgir tales combinaciones y una orientación tal en sus cualidades, que pueden conducir a una posterior utilización de lo aprendido como instrumento para la solución de una tarea.

Oscar A. Zapata (1968) refuerza nuestro criterio al afirmar. "Basta recordar que la actividad vital del niño es el juego, para comprender que bien orientados están los aprendizajes escolares por medio de juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales".

Zapata, destaca además lo siguiente: "Es interesante notar que la posibilidad que tiene el maestro de generar el vínculo entre el material aprendido y los conocimientos previos del alumno, se puede lograr de la forma más natural y sencilla, por medio de juegos educativos los niños obtienen el mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos, por el juego. Por lo que el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizaje significativo en sus alumnos".

Selección apropiada de los juegos

Dentro de los juegos motrices como medio de la Actividad Física se destaca fundamentalmente la variedad de movimientos que puedan adquirir diferentes características como por ejemplo: juegos donde predominan las carreras, los saltos, los lanzamientos, etc. Y que nos dan la posibilidad de desarrollar los movimientos básicos de movilidad o perfeccionar las capacidades motrices.

Sin embargo durante la práctica sucede muy a menudo que al aplicar un mismo juego, en algunos casos se califican como bueno y en otros como mal o regular.

Si hacemos un análisis más profundo con respecto al contenido del juego las condiciones en que se realiza, etc., nos damos cuenta que la principal causa de la diferencia en cuanto a la efectividad del

juego, se debe a la inadecuada selección e incorrecta selección del mismo.

Para obtener buenos resultados, el profesor al seleccionar el juego debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El tipo de actividad en que van a ser utilizados, ya sea en la clase de Educación Física, en el entrenamiento deportivo, gimnasia matutina, gimnasia básica, actividades recreativas, entre otras, ya que cada una tiene tareas bien planificadas.
- Las particularidades, intelectuales y físicas de cada edad, del sexo, como exigencias básicas en la selección de uno u otros juegos que permiten ejercer una influencia correcta y relación con el desarrollo del niño.
- Se debe tener en cuenta el desarrollo motriz del juego, basándose en los movimientos predominantes que posibiliten ir orientándolos fundamentalmente en función de la enseñanza de los deportes.
- Su influencia educativa ya que el profesor debe fijar para cada juego objetivos concretos con el fin de desarrollar continuamente las capacidades físicas y mentales de los niños.
- Conocer previamente el material que se va a necesitar y disponerlo con tiempo suficiente.

13. PAPEL DEL PROFESOR EN LA DIRECCION DE JUEGO Y SU COLOCACIÓN

La dirección del juego comienza cuando el profesor da la orientación para que se inicie el mismo. Debe tratar en lo posible que no sea necesario el abandono del juego por parte de los jugadores, no obstante, si se realiza algún juego con eliminación, es conveniente que los eliminados comiencen rápidamente un juego.

Las decisiones deben darlas a conocer en forma clara, en voz alta y posteriormente crear un ambiente amistoso entre los jugadores.

Antes de comenzar con las explicaciones de un juego, el profesor debe tener en cuenta:

- 1.** Que el grupo de alumnos esté en una forma adecuada que les permita ver y oír las explicaciones y demostraciones, a su vez el profesor debe tener una visión general de todo el grupo.
- 2.** Se recomienda que durante la explicación del juego el profesor sienta a los alumnos.
- 3.** No debe quedar ninguno a espaldas del profesor, así como evitar que los alumnos estén frente al sol.
- 4.** Que la atención de los alumnos no se desvíe hacia otras actividades que se realicen a su alrededor.

Esto se garantiza utilizando una adecuada formación y colocándose en el lugar adecuado de acuerdo a la misma, ejemplo:

- Cuando la formación es en círculo, el profesor debe colocarse entre los alumnos, formando parte del círculo.
- Si utiliza la formación en filas, estas no deben ser muy largas y se colocará al frente, a una distancia prudencial, aproximadamente en el centro para que los estudiantes lo puedan observar y a su vez el profesor pueda controlarlos a todos.

- El semicírculo es una de las formaciones más adecuadas y el profesor se colocará frente a los alumnos en el centro de dicha formación.

- En hileras se recomienda mayor cantidad de las mismas y la colocación del profesor será igual que la utilizada para la formación de filas.

- Al utilizar en un juego la formación en círculo por equipos, el profesor debe colocarse separado de los círculos y aproximadamente en el centro de los mismos, para tener una visión general de todos los alumnos, y estos a su vez lo puedan ver y escuchar. Cuando se realice un juego que la meta esté alejada de la arrancada, el profesor debe colocarse en la meta para dar decisiones justas.

14. PASOS METODOLOGICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO

Cada profesor debe tener una imagen clara del juego que enseñará a sus alumnos. La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos y con ello, garantizará el dominio por parte de los alumnos del contenido del juego y su participación activa en los mismos.

Los pasos metodológicos son los siguientes:

1. Enunciación del Juego: Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.

2. Motivación y Explicación: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los alumnos por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos. El valor de la descripción consiste en la forma artística de exponer el contenido, que debe ser atractiva y dramatizada, con los alumnos mayores donde los juegos y sus reglamentos son más complejos, se realiza una explicación del contenido y de las reglas.

3. Organización y Formación: En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos desnivelados y que decaiga el interés por el juego.

4. Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma más sencilla, ya sea el profesor con algunos alumnos o con todo el grupo la forma en que se debe llevar a cabo el juego.

5. Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego comienza, aprovechándose todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo. El profesor debe procurar que todos los alumnos participen para que reafirmen el aprendizaje de la actividad, además, actuará como árbitro y enmendará las faltas cometidas.

Aplicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas o sea, los aspectos que los alumnos deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

6. Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se procederá a su realización hasta que todos los participantes lo hayan comprendido.

Variantes: Después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con éstas la introducción de nuevas reglas. La variante consiste en que utilizando la misma organización, se puedan cambiar los desplazamientos, aumentar la complejidad, etc., siempre cumpliendo el objetivo trazado.

7. Evaluación: Aquí evaluamos los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los alumnos en particular. Su aplicación en las clases de Educación Física puede realizarse con muchas variantes, en dependencia de las tareas que deban resolverse.

Ejemplo: En la Parte Inicial de la clase se pueden resolver tareas planteadas utilizando juegos de carreras, lanzamientos, saltos, etc., con vistas a preparar el organismo a la actividad que van a realizar en la Parte Principal.

En la Parte Principal se puede incluir juegos, ya sean Deportivos o predeportivos, cuando queremos enseñar algún elemento fijarlo o perfeccionarlo, además de los ejercicios fundamentales, en este caso se aplica al final de la Parte Principal.

En la Parte Final de la clase la tarea fundamental es realizar actividades que atribuyan a la recuperación del organismo. Se utilizan

fundamentalmente juegos rítmicos, danzas, juegos recreativos de movimientos ligeros. Por lo que podemos resumir planteando que los juegos se incluir en las 3 partes de la clase.



15. TIPOS DE JUEGOS:

Por la forma de participar: Individuales o Colectivos, respondiendo a como se obtiene el triunfo, si es de un solo participante ejemplo: "Los agarrados" o de un equipo, ejemplo: "Relevo de Banderitas" o "Baloncesto".

Por la ubicación: Interiores: Área techada, ejemplo (gimnasios, salas polivalentes, etc.) o Exteriores (áreas al aire libre).

Por la intensidad del movimiento: Alta, Media o Baja

En este aspecto catalogamos como alta, aquellos juegos de larga duración, que exigen de los participantes gran preparación física, técnica y táctica y ubicamos en esa alta intensidad a los juegos Deportivos.

Como intensidad media, a los juegos que requieren alguna preparación física y dominar algunas habilidades básicas, que pueden durar un período de tiempo no establecido o sean variables y que utilizan algunos elementos técnico- tácticos, sin grandes exigencias, esos son los predeportivos.

Como intensidad baja, tenemos a los juegos pequeños, que tienen poca duración, muy sencillos en su ejecución.

16. DEPORTES CON FINES PEDAGÓGICOS

Para el área de educación física, el deporte está concebido como el 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.

El deporte con fines pedagógicos se clasifica en tres categorías las cuales son los juegos predeportivos, iniciación deportiva y deporte escolar, que a continuación se explicaran:

JUEGOS PREDEPORTIVOS: Los juegos predeportivos son juegos recreativos que contienen reglas simples previamente establecidas a la etapa de desarrollo escolar.

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.

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.

El deporte es un medio de la educación física para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, si a esto le aumentamos su importancia en el desarrollo cognoscitivo del niño y la edad escolarizada en donde se establece sus características, obtenemos la siguiente tabla:

DEPORTE	JUEGOS PREDEPORTIVOS	<u>GENÉRICOS</u> : se aplican en alumnos del tercero y cuarto año de primaria. <u>ESPECÍFICOS</u> : se aplican a los alumnos de quinto y sexto año de primaria.
	INICIACIÓN DEPORTIVA	Es recomendable aplicarlos después del sexto de primaria en adelante.
	DEPORTE ESCOLAR	Por su grado de complejidad se aplican eficientemente durante y después del tercer año de secundaria.

17. JUEGOS QUE PODEMOS APLICAR EN EDUCACION PRIMARIA

BALÓN PRISIONERO

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Un balón o pelota blanda.

Desarrollo: Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.

BALÓN TOCADO

Edad: de 8 a 12 años

Material: Un balón

Descripción: Se forman equipos de 10 y 8 de ellos se colocan formando un círculo y los otros dos en el medio. Los jugadores de fuera se hacen pases entre ellos y los del medio intentarán tocar el balón.

BALÓN TORRE

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Un balón

Descripción: Un jugador de cada equipo se sitúa en un círculo, el resto en la otra mitad de la cancha. El jugador torre lanza el balón a sus compañeros para que éstos lo devuelvan sin que toque el suelo. El jugador torre no puede salir del círculo para coger el balón. Si el

balón cae, o el jugador torre sale del círculo, el balón pasa al otro equipo.

BALONCESTO DE GIGANTES

Edad: de 11 a 12 años.

Material: Balón de baloncesto y zancos.

Descripción: Dos equipos de igual número. Los jugadores calzados con zancos. Se trata de jugar un partido de baloncesto con la dificultad que supone elevar el centro de gravedad. Previo a este juego deben existir unas sesiones en las que el alumno se familiarice y afiance en el uso de este material.

CESTA MÓVIL

Edad: de 8 a 12 años.

Material: Cestas (papeleras, botes...) y pelotas ligeras.

Descripción: Cuatro voluntarios con cestas en la espalda. El resto, con pelotas, dispersos por el espacio. A una señal, los voluntarios empiezan a correr. Los demás intentan encestar a distancia. Las pelotas rebotadas pueden ser jugadas por cualquier compañero. Cada cierto tiempo cambio de rol.

BLOCABALÓN

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Pelotas

Descripción: Dos equipos de seis jugadores (atacantes y defensores). Los defensores se colocan en una franja central. Los atacantes se colocan tres a cada lado de la franja central. Los atacantes deben pasar el balón de un extremo a otro sin que los defensores lo bloqueen. Tanto atacantes como defensores no pueden rebasar las líneas que delimitan sus correspondientes zonas.

BLANCO MÓVIL

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Tela o plástico extenso

Descripción: Hacer un agujero en el centro de la tela. Dos voluntarios cogen la tela por los extremos y se colocan detrás de una línea. El resto de jugadores a 5-6 metros de distancia, cada uno con una pelota pequeña. Los voluntarios deben moverse a lo largo de la línea, manteniendo la tela tensa. Los jugadores intentan meter las pelotas por el agujero. Aumentar la distancia para alumnos de mayor edad.

BÉISBOL

Edad: de 10 a 12 años.

Material: Bate y pelota de tenis.

Descripción: Dos equipos, uno lanza y el otro recibe. El campo de béisbol consta de cinco o seis bases (según el terreno) colocadas en las esquinas. Un jugador del equipo que recibe hará de lanzador (picher) colocado a unos tres metros del bateador. El picher bombea la pelota para que el bateador la golpee. Tiene tres intentos. Si lo consigue, corre hacia la primera base. Si el equipo que recibe la coge al vuelo, cambio de rol. Si no, la devuelven al picher para pillar al corredor entre base y base. La distancia entre las bases dependerá de la edad de los alumnos. Cada vez que se batea los corredores avanzan de base. Al llegar a la zona de bateo se consigue una carrera.

BOLOS HUMANOS

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Pelotas blandas

Descripción: Grupos de siete. Seis se colocan firmes en pirámide. El séptimo jugador, con el balón, a cinco metros de distancia. Lanza el balón rodando para intentar tocar y así derribar al

mayor número de compañeros (bolos) posible. Los que sean tocados deben imitar la caída de un bolo. Cambio de rol. Colocar a los jugadores (bolos) sobre colchonetas para que expresen mejor la caída.

BOTES DE SUAVIZANTE

Edad: de 9 a 12 años.

Material: Botes de suavizante y pelotas de tenis

Descripción: Por parejas. Recortar la base de los botes de suavizante. Lanzar y recibir la pelota por medio del bote de suavizante

EL ÁREA DE PORTERÍA

Edad: de 11 a 12 años.

Material: Ninguno

Descripción: Dos equipos de seis jugadores. Uno defiende el área de balonmano y el otro ataca. En un tiempo limitado (2'), el equipo atacante, mediante acciones individuales, debe introducirse en el área de balonmano. Por cada jugador que lo consiga se anota un punto. Cambio de rol. Los jugadores no pueden agarrar ni tirar al contrario.

TIRO AL BALÓN MEDICINAL

Edad: de 11 a 12 años.

Material: Pelotas y un balón pesado.

Descripción: Dos equipos separados unos diez metros (detrás de una línea). En el centro, el balón medicinal. A una señal, los equipos comienzan a lanzar las pelotas sobre el balón, intentando que éste llegue a la línea del equipo contrario. Se puede rebasar la línea para recoger pelotas pero no se puede tirar por delante de la línea.

ROBA BALONES

Edad: de 6 - 12 años.

Material: Balones

Descripción: Dos grupos. Los jugadores de un grupo con balones y el otro equipo sin balones. Deben conducir el balón con los pies, por todo el espacio, evitando que alguno que no lleva balón se lo robe. Quién quede sin balón puede robárselo a otro distinto.

EL BOTE

Edad: Balón de 6 a 12 años.

Material: pelotas

Descripción: Grupos de seis, en círculo. Un balón por grupo. Golpear el balón con el pie. Intentar que sea bombeado. Dejar un bote. Volver a golpear. Así sucesivamente, intentando hacer cada vez un mayor número de golpes seguidos.

SCOOT-BALL

Edad: Más de 10 años

Material: Un balón y pañuelos

Descripción: Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores en un campo con dos porterías. Los jugadores en formación de fútbol. Todos llevan un pañuelo atado a la cintura menos los porteros. El juego consiste en pasarse el balón con la mano y meter gol. A todo jugador con el balón se le puede quitar el pañuelo y queda eliminado. Cuando se marca un gol los jugadores eliminados de ese equipo vuelven al campo. Cuando un jugador quite el pañuelo grita: fuera y el nombre del contrario. Con el balón en la mano no se pueden dar más de 4 o 5 pasos.

EL CAZADOR ROJO

Edad: Más de 6 años

Material: Balones

Descripción: Varios participantes se sitúan en un espacio delimitado y alrededor otros tantos que a la pata coja y con una pelota en la mano intentarán dar a los que se encuentran en medio. El dado debe sentarse hasta que todos hayan sido dados. No vale tirar fuerte.

EL REBOTÓN

Edad: de 11 a 12 años.

Material: 2 Minitramp y pelota ligera. Campo de balonmano.

Descripción: Equipos de ocho jugadores. En el área de balonmano se coloca el cuadro de devolución (Minitramp) inclinado 55 grados sobre la horizontal. Delante del cuadro habrá dos áreas: una de 3 m y otra de 6 m. Se juega con las reglas del balonmano, excepto que entre el área de 3 y 6 metros la defensa no puede oponerse al contrario ni interceptar pases. El balón debe salir rebotado fuera del área de 3 m y tocar el suelo. Nadie puede entrar en éste área. Si el rebote lo recoge un jugador del equipo contrario antes de que toque el suelo, evita que el tanto suba al marcador y puede contraatacar. Si el rebote sale fuera de los límites del campo, saca el otro equipo.

EL LADRÓN

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Cuatro balones y cuatro aros

Descripción: Cuatro grupos. Los balones en el centro y un aro delante de cada grupo. Actúan los primeros de cada grupo. A una señal, los ladrones corren a coger un balón del centro y lo guardan en su aro. Cuando no hay balones en el centro deben robar al vecino. Gana quien consiga tener dos balones dentro de su aro. Después

toma el relevo los siguientes del grupo. Si ninguno consigue dos balones, cambiar de rol, porque el juego es muy intenso.

¿QUIÉN TE DIO EL PELOTAZO?

Edad: de 9 a 12 año.

Material: Pelota de gomaespuma.

Descripción: En círculo, de pie, con las manos atrás, muy juntos. Un voluntario dentro del círculo. El maestro da la pelota a un jugador del círculo. Este la irá pasando al resto, hasta que alguno decida lanzársela al voluntario del centro. Si lo acierta cambio de rol. Si el voluntario del centro, acierta o ve quién tiene la pelota, mientras el resto se la pasa, cambio de rol.

EL RELOJ

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Pelota y testigo.

Descripción: Dos grupos. Uno en círculo con posesión del balón. El otro equipo a unos diez metros del círculo, en fila, con el testigo. A una señal, el primero de la fila empieza a correr, rodea al círculo, regresa y entrega el testigo. Simultáneamente, el grupo en círculo (reloj) se pasa el balón de uno en uno. El tiempo de los relevos se contabiliza por las vueltas que da el balón. Los grupos compiten consigo mismo, intentando rebajar el registro hecho anteriormente.

PROTEGER EL BALÓN

Edad: de 10 a 12 años.

Material: Aros y pelotas

Descripción: Grupos de seis. Tres defensores y tres atacantes. Los defensores de espaldas al aro, de frente a los atacantes para proteger el balón que está dentro del aro. Los atacantes deben sacar el balón del aro, esquivando a los defensores. Si lo consiguen, cambio de rol.

EL ROMPEBOTELLAS

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Botellas de plástico vacías.

Descripción: Grupos de diez, en círculo, cogidos de la mano. En el centro, cinco botellas de plástico vacías. A una señal, intentan patear las botellas impidiendo que los demás lleguen. No vale soltarse.

PELOTA CAZADORA

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Una pelota ligera

Descripción: Dispersos por el campo de juego. Dos voluntarios (cazadores). Los cazadores intentar cazar con la pelota a los demás jugadores. Los que sean alcanzados se convierten también en cazadores. Los cazadores pueden pasarse la pelota, pero nunca desplazarse con ella.

EL TORO

Edad: de 9 a 12 años.

Material: Tabla marcada en la pizarra y pelota

Descripción: A tres metros de la pizarra se coloca la línea de lanzamiento. Los alumnos, por turno rotativo lanzan cinco veces la pelota (impregnada de polvo de tiza) a la tabla. Se suman los números que van alcanzando. Si la pelota cae sobre la palabra toro pierde los puntos que llevaba hasta ese lanzamiento.

FRONTÓN VOLEY

Edad: De 11 a 12 años.

Material: Balones de voleibol o pelotas blandas.

Descripción: Grupos de cuatro numerados del 1 al 4. Con un balón y frente a la pared. El primer alumno golpea el balón contra el suelo en dirección a la pared para que rebote. El siguiente golpea de

la misma forma, antes de que toque el suelo. Así sucesivamente. El golpeo se hace como en el remate de voley: con la mano abierta y de arriba a abajo.

LOS ESPÍAS

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Pelota

Descripción: Dos equipos. Uno en cada mitad del campo de voleibol. De cada equipo pasan tres espías al campo contrario. El equipo con el balón se hace pases, mientras los espías del equipo contrario intentan interceptarlo. También pueden pasar el balón a sus espías en el campo contrario. Si el balón es interceptado, cambio de rol.

LA BOMBA

Edad: de 6 a 12 años.

Material: Pelotas

Descripción: Grupos de seis. En círculo. Cada grupo con una pelota. Comienzan a pasarse la pelota de unos a otros, lo más rápido posible y sin que se les caiga. Al que se le caiga le explota "la bomba".

JUEGOS COOPERATIVOS

LETRAS HUMANAS

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/la monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

EMBOCANDO LA LAPICERA

Se atan a un extremo de una lapicera tantos hilos (finos y todos del mismo largo) como participantes haya. Cada participante debe tomar un hilo por el extremo que no está atado a la lapicera y sostenerlo tenso, formando un círculo de hilos con la lapicera como centro. El objetivo del grupo es embocar la lapicera en una botella de cuello fino sin tocarla, jugando con la tensión de los hilos.

ORDENACIONES COMPLICADAS

Todo el grupo se para en fila sobre un banco suizo, un árbol caído o cualquier superficie angosta que sea lo suficientemente larga. El objetivo es que el grupo ordene a sus participantes de acuerdo a alguna consigna (alfabéticamente, cronológicamente, etc.) sin que los participantes se caigan de la superficie

18. UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS PREDEPORTIVOS

Objetivos Generales:

- Fomentar las relaciones de compañerismo y amistad, disfrutando del juego con independencia del resultado.
- Respetar las normas y reglas para gozar del juego.

Objetivos Específicos:

- Utilizar las estrategias básicas en el juego: cooperación, oposición, cooperación/oposición.
- Reconocer el hecho de ganar o perder como elemento del juego.

Contenidos:

- **Conceptos:** juegos predeportivos (iniciación al baloncesto, balonmano, fútbol sala, voleibol)
- **Procedimientos:** práctica de actividades deportivas adaptadas mediante la flexibilización de las normas de juego.
- **Actitudes:** oponerse a otros en situaciones de juego sin que conlleve menosprecio al contrario.

Temporalización:

- Tercera y cuarta semana de mayo.

Evaluación:

- Valorar la práctica de actividades de iniciación deportiva.
- Comprobar la satisfacción por el propio esfuerzo y las relaciones personales que se establecen.
- Dar más importancia a la propia actividad que al resultado (ganar o perder)

Recursos:

- Instalaciones: pista polideportiva o patio de recreo.
- Material: balones de espuma o plástico blando, aros, balón de minibasket y de fútbol sala blando.

Técnicas de enseñanza:

- Descubrimiento guiado. Búsqueda.
- Asignación de tareas

19. PRACTICAMOS LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS

Objetivos:

1º Participar de forma habitual en juegos, conociendo y respetando las normas establecidas, aceptando las limitaciones propias y ajenas y las posibles frustraciones que se puedan producir.

2º Conocimiento y utilización de las estrategias básicas de cooperación, oposición y cooperación-oposición en el juego.

Contenidos:

Conceptos:

- Conocer y recuperar juegos de calle actuales y de otras épocas.
- Conocer las reglas de distintos juegos predeportivos

Procedimientos:

- Practicar distintos tipos de juegos recopilados por los alumnos y/o propuestos por el profesor.
- Aplicar las habilidades básicas a las situaciones del juego.
- Practicar los juegos predeportivos más conocidos.
- Disfrutar de la práctica de estas actividades.

Actitudes:

- Respetar las normas de los juegos
- Valorar los juegos de nuestros mayores.
- Aceptar las victorias y derrotas con naturalidad y sin darles mayor importancia.

Criterios de Evaluación:

1º Respetar las normas establecidas en los juegos, reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de las mismas.

2º Colaborar activamente en el desarrollo de los juegos de grupo, mostrando una actitud de aceptación hacia sí mismo y hacia

los demás, y de superación de las pequeñas frustraciones que se pueden producir.



20. JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS DIFERENTES

DEPORTES

BALONCESTO

- **Pase 10:** Dos equipos de igual número de participantes, se han de pasar la pelota de forma seguida, hasta 10 veces.

Variantes: El pase nº x lo tiene que recibir "fulanito". Tras pase hay que tocar a un compañero del equipo contrario.



(© Kenny Kernan) KennyK.com

- **Balón torre:** Dos equipos de igual número de participantes. Consiste en hacer llegar la pelota a un compañero que está en el otro extremo del campo. No vale botar la pelota ni andar con ella. El otro equipo ha de intentar que la pelota no llegue.

- **Tula botando:** En función del número de participantes, la pagarán más o menos niños. Hay que atrapar a los demás pero botando la pelota.

- **La araña:** Un jugador colocado en la línea central del campo es la araña, y ha de atrapar a los demás que han de cruzar la línea a la señal. Los que son atrapados pasan a ser también arañas, así hasta que todos sean arañas. El juego se puede realizar sin balón o botando.

- **Blancos y negros:** Por parejas y espalda con espalda, mirando a los fondos. Un equipo son blancos y otros negros. Cuando el profesor grita uno de los dos colores, ese equipo se ha de escapar de los otros que intentarán capturarlos. En el momento que crucen la línea de fondo están salvados. Todos han de botar el balón.

- **K.O:** Ejercicio de tiro. Se colocan en fila de no más de 10-12 jugadores (aunque se puede poner cuantos se quiera). Sólo tiene balón el primero y el segundo de la fila. el juego consiste en anotar canasta antes que el que va detrás de mí. Si éste lo consigue me elimina. Si el de delante mete canasta antes, coge el balón lo pasa al siguiente de la fila, y se pone a la cola.

- **Robar piedras botando:** Dos equipos de igual número de jugadores. En el fondo de cada equipo tiene unos balones que han de robar y llevar a su campo. Si te atrapan en el campo rival te quedas dónde estás hasta que te salven tocándote uno de tu equipo. Si robas un balón no puedes ni ser pillado, ni salvar mientras tengas el balón. El juego se puede realizar botando y sin botar.

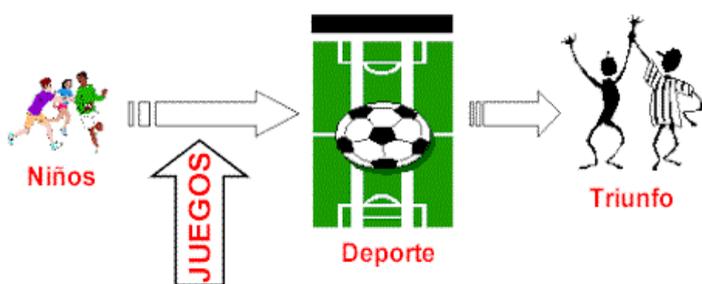
- **Basket a 20:** Dos equipos de 8 jugadores cada equipo. No se puede botar. Hay 4 jugadores dentro del terreno de juego y 4 fuera. Los de las bandas se pueden mover por ellas pero sin entrar en el campo. Los de dentro pueden pasarles siempre que quieran. Es un partido normal, con las reglas de siempre, sólo se quitan las fueras de banda.

- **3x3:**

- **Balón contacto:** Gran grupo. Empiezan pagándola 2 que se han de pasar la pelota hasta que consigan tocar (no vale lanzar la pelota) con ella a alguien. Así sucesivamente hasta que no quede nadie sin pillar. Todos botan, cuando son pillados dejan la pelota y pasan a pillar ellos.

- **El pañuelo:** Dos equipos numerados. Al decir el número salen a por la pelota que está en el centro del campo, meten canasta y la vuelven a dejar.

A este juego se le pueden aplicar numerosas variantes, meter más de una canasta, hacer un circuito de bote antes de tirar...



BALONMANO

- **Pase 10:** Igual que el de baloncesto pero con pelota de balonmano.



una

- **El salvavidas:** Uno ó dos la pagan y tienen que pillar a los demás. Hay una pelota, que el que está en posesión de ella, es inmune a ser pillado. Puede conservarla o pasarla a algún compañero que vaya a ser pillado.

- **Los protectores del castillo:** Se distribuyen en círculo, alrededor de un cono protegido por un jugador. Los que forman el círculo se pasan la pelota hasta que uno de ellos crea que puede lanzar al cono para derribarlo. Si lo consigue es punto. Si no lo consigue o el guardián atrapa o toca la pelota, intercambian posiciones.

- **Balón torre:** Dos equipos de igual número de participantes. Consiste en hacer llegar la pelota a un compañero que está en el otro extremo del campo. No vale botar la pelota ni andar con ella. El otro equipo ha de intentar que la pelota no llegue.

- **Canal +:** con cuerdas se divide la portería en 9 huecos. Cada uno de esos huecos tiene una puntuación. Se realizan lanzamientos variados, y se suman las puntuaciones

FÚTBOL

- **Pase 10:** Dos equipos de igual número de participantes, se han de pasar la pelota de forma seguida, hasta 10 veces.

- **Rondo:** Se colocan en círculo con 1 ó 2 jugadores en el centro, según el número de participantes. Los del círculo se han de pasar la pelota con el pie y los del centro han de intentar interceptarla.



- **A vaciar el campo. Con chuts:** Dos equipos con igual número de participantes. Cada equipo tiene un número determinado de balones, cuantos más mejor. A la señal han de sacar los balones de su campo y mandarlos al del equipo contrario. El objetivo es que en nuestro campo no queden balones y que el otro equipo si los tenga. Al acabar el tiempo se contabilizan los balones de cada campo.

Este juego se puede realizar en cualquier deporte, sólo hay que cambiar la forma de pasar, el tipo de balones...

- **Tierra, mar y aire:** En círculo, con un jugador en el centro que tiene una pelota. El del centro le pasa a los exteriores a la vez que dice una de las tres opciones. El que recibe la pelota ha de contestar un animal de ese medio. El que falle o repita ocupará el centro.

- **Béisbol - fútbol:** Juego similar a pichi, pero el lanzamiento inicial se realiza con el pie. Los que están recogiendo pueden pasar la pelota con las manos o con los pies.

- **Las 4 esquinas:** Cada jugador tiene una pelota en los pies. Hay tanto aros como jugadores haya menos 1 ó 2. A la señal han de cambiar de aro. El que se queda sin aro ocupa el centro. Se queda con el aro aquel que utilizando sólo los pies deja la pelota plantada dentro del aro.

- **El pañuelo:** Similar al juego que conocemos pero con una pelota de fútbol. Correr a por ella realizar un circuito y volver a dejarla en el aro. Este juego tiene posibilidad de variantes, en función de lo que se quiera conseguir.

RAQUETAS

- **Que no caiga ninguna:** Entre todos mantener en el aire el objeto que estemos golpeando, indiana, volante, pelota.

- **Tierra, mar y aire:** En círculo, con un jugador en el centro que tiene una raqueta y su "objeto". El del centro le pasa a los exteriores a la vez que dice una de las tres opciones. El que recibe "e objeto" ha de contestar un animal de ese medio. El que falle o repita ocupará el centro.



- **Dos en uno:** Partido 2x2 con una raqueta por pareja. Cada toque ha de darle la raqueta al otro compañero de la pareja.

- **Sobre, sobre:** Todos con raqueta y un sólo con móvil, está reunidos en un círculo. El que tiene el móvil lo golpea diciendo el nombre de un jugador. Los no nombrados se escapan y se han de parar cuando el nombrado diga pies quietos. El que tiene el móvil ha de intentar alcanzar a los que están estáticos, mediante un lanzamiento.
- **1x1 ó 2x2, con una raqueta en cada mano.**
- **Béisbol:** Juego similar a pichi, pero el lanzamiento inicial se realiza golpeando el "objeto2 con la raqueta. Los que están recogiendo pueden pasar la pelota con las manos o con las raquetas.
- **La red ciega:** Similar a un partido pero colocaremos la red un poco más alta de lo normal y tenderemos de ella una sábana que impida la visión.

HOCKEY

- **Los bolos:** Se colocan los bolos, y desde una distancia determinada, se lanzan las pastillas para derribar el mayor número posible de bolos. Variante: Cada equipo en su fondo tiene los bolos. El objetivo es derribar los bolos contrarios y proteger los nuestros. Cuando me han derribado un bolo no puedo levantarlo.
- **Todos contra todos:** Cada participante, menos dos ó tres, tiene su stick y una pelota, han de intentar conseguir una pelota quitándosela a los que tienen.
- **Hockey-golf:** Se configuran 4-5 hoyos, u objetivos finales donde introducir la pelota. Hay que realizar los circuitos en el menor número de golpes hasta que se introduzca la pelota en el hoyo.



KennyK.com © Kenny Kieran

- **El pañuelo:** Similar al juego que conocemos pero con el stick y el volante. Correr a por ella realizar un circuito y volver a dejarla en el aro. Este juego tiene posibilidad de variantes, en función de lo que se quiera conseguir, por ejemplo lanzar a portería...

- **Variante del pañuelo:** Jugar un partido: hay sólo una pelota, y cada equipo ataca a una portería adjudicada desde el principio del juego. El profesor dice un número de 1,2,3,4 cifras (3, 24, 512, 2361) y salen todos los números que nombra, los niños juegan 1x1, 2x2, 3x3, 4x4, según el número dicho.

VOLEY

- **Vaciar el campo:** Dos equipos con igual número de participantes. Cada equipo tiene un número determinado de balones, cuantos más mejor. A la señal han de sacar los balones de su campo y mandarlos al del equipo contrario. El objetivo es que en nuestro campo no queden balones y que el otro equipo si los tenga. Al acabar el tiempo se contabilizan los balones de cada campo.



- **Vóley a 4:** Dos redes cruzadas formando una cruz. Cuatro equipos, uno por campo. Atacar a los demás campos y defender el propio.

- **A llenar el castillo!!** Se forma un cuadrado con bancos a modo de castillo. Dentro del castillo los "soldados" sacan los balones con toque de dedos. Los que están fuera intentar introducir dentro del castillo los balones que sacan los soldados. Al acabar el tiempo se invierten los papeles.

- **La red ciega:** Similar a un partido pero colocaremos la red un poco más alta de lo normal y tenderemos de ella una sábana que impida la visión.

Variantes: Se puede jugar también con la sábana colocada a vaciar balones, u a otros juegos con la variante de no ver lo que viene.

21. CONCLUSION

Muchas de las tareas deportivas que planteamos tuvieron un enfoque de lucha contra sí mismo/a, buscando la superación personal gradual y sistematizada partiendo de sus intereses y capacidades. También se dispusieron juegos predeportivos y actividades deportivas colectivas en las que todos participan para conseguir ese fin y todos/as resultaran igualmente útiles y necesarios/as (con distribuciones grupales de número variable según el tipo de actividad y el objetivo en cada tarea).

Lógicamente, ante la edad de los/as participantes, este proceso descrito no podía asentarse en planteamientos cognitivos sino por medio de la vivencia directa. No obstante, y como también resulta lógico, si bien este ha sido el análisis global, se han registrado conductas de muy diverso tipo a modo intergrupales e intrasujeto aunque ha sido la tónica general a lo largo de todo el curso.

Muchas de las actividades propuestas fueron abiertas, con diferentes respuestas posibles (tanto correctas como incorrectas) y buscando que se resolvieran de forma autónoma todas las situaciones. Por esta razón se buscó un índice de variabilidad en la práctica alto para que la riqueza de la experiencia fuese máxima (siempre según las posibilidades de cada individuo).

En la vuelta a la calma realizada al final de las sesiones, se incidió (además de en la recuperación orgánica) en la conceptualización de la actividad realizada, comentado entre todos/as las actividades propuestas, lo mejor, lo peor, junto con el contenido ("ayuda", "compañerismo", "higiene", etc.) que hubiese sido el predominante en la sesión. Cada semana, se realizaba en sus casas un pequeño escrito o relato, un cuento o un dibujo en el que intentaran plasmar una situación vivida en las sesiones y explicarían a los/as demás compañeros/as posteriormente su significado, el porqué lo habían hecho, etc.

22. BIBLIOGRAFIA

- Arufe Giráldez, V. (2001). Enseñanza y juegos de predeporte para niños de cortas edades; 121 juegos predeportivos. Sin editar.
- Bayer, C. (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona; Hispano Europea.
- Blázquez Sánchez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona; Martínez Roca S.A.
- Blázquez Sánchez, D. (1988). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona; Ande.
- Cebolla López, M. (1987). Juegos con pelota. Barcelona; Vilamala. Cebolla López, M (1981). Juegos de relevos. Barcelona; Vilamala.
- Durand, M. (1988). El niño y el deporte. Madrid, Paidós.
- García Forgeda, M.A. (1982). El juego predeportivo en la Educación Física. Madrid; Pila Teleña
- Jiménez, F.J.; Sáenz-López, P. (2000). Aspectos teóricos y prácticos de la iniciación al baloncesto. Diputación Provincial de Huelva.
- González, M. (1993). La Educación Física: Fundamentación Teórica y Pedagógica. En A.A.V.V. Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Vol. 1. INDE. Barcelona.
- Gutiérrez, S. (1998b). El deporte como medio educativo.
- Hernández Moreno, J. (1994). Análisis del las estructuras del juego deportivo. INDE. Barcelona.