

## **1. – REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.**

**TÍTULO:** JUEGOS Y EDUCACIÓN FÍSICA.

**AUTOR:** CRISTINA GONZALEZ MILLÁN.

**EDITORIAL:** ALHAMBRA. SOCIEDAD Y DEPORTE.

## **2. – RESEÑA DEL CONTENIDO.**

El libro consta o está estructurado en siete capítulos precedidos de un prólogo y una introducción. Cada capítulo trata de un tipo de juego diferente y a su vez no se encuentra dividido en otros subcapítulos, sino que se apoya en una exposición gráfica de lo que tratan.

El prólogo es una breve puesta a punto no realizada por el autor sino que está firmada por Francisco Gómez Mascaraque y en este trata de meternos en el tema de lo que son los juegos, el porqué y la forma de utilización de los mismos y su aplicación en el ámbito de la Educación Física o el deporte con la consiguiente actitud que se debe adoptar ante los mismos. Además trata de marcar las diferencias entre juegos, Educación Física y deporte sin olvidar el fin común último de todos ellos.

A continuación sigue con una introducción que trata de la historia y evolución del juego desde los tiempos remotos hasta nuestros días.

Lo siguiente es el capítulo el juego en el niño en el que se pone de manifiesto porqué juega el niño en las diferentes edades de su evolución y la forma de actuar en cada una de ellas, sus inquietudes y lo que le mueve a jugar como medio de desarrollo de sus capacidades físicas y cognitivas básicas.

Luego se pasa a la metodología y organización de los juegos con gran carácter didáctico para los educadores y en el que explica la forma de elaborar y poner en práctica los diferentes juegos que se pueden realizar.

Otro capítulo lo dedica a intentar hacer ver que para la práctica de actividades lúdicas que tengan carácter didáctico para los niños no siempre hay que contar con unos buenos materiales pedagógicos e intenta demostrar como con materiales que podríamos considerar de desecho se puede poner en práctica unos juegos que tienen incluso más sentido para los niños porque se sienten involucrados con ellos al participar en su elaboración.

Para finalizar el libro trata de cuatro capítulos en los que habla de los diferentes tipos de juegos que existen y su aplicación en la Educación Física. Estos son los juegos sensoriales, motóricos, predeportivos y juegos en la naturaleza. Además de cada tipo de estos juegos hace una explicación gráfica con fichas que pueden servir a los docentes a la hora de conocer cada clase de juego.

## **3. – UBICACIÓN DEL CONTENIDO DENTRO DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA.**

El contenido del libro se puede encuadrar en el bloque temático número IV titulado *El juego y el deporte como medios de la Educación Física* dentro del tema 12 titulado *El juego* y en relación con todos los capítulos en general porque bajo mi punto de vista creo que el juego debe utilizarse en la escuela como un medio más para conseguir los fines de la Educación Física y también pienso que el juego es una de las formas más instructivas de educación siempre que se realice con vistas a la mejora de la propia educación. En realidad lo encuadro dentro de este tema sin conocer su contenido porque aun no lo hemos iniciado en clase pero creo que no me equivoco en la elección.

#### **4. – RESUMEN DEL CONTENIDO.**

##### **PROLOGO.**

El juego es un acto agradable, de expresión y de expansión de la personalidad, por lo tanto una actividad seria y fantástica para cualquier edad.

Durante las diferentes edades se va estructurando con diferentes fines y adaptándose a los rasgos de la personalidad. El niño siente deseo de control, dominio y de afirmación sobre todo lo que le rodea, consiguiéndolo mediante la actividad lúdica.

Para no interferir en el proceso educativo hay que adoptar una aptitud tolerante pero a la vez dominante sobre el juego del niño, para así no coartar su expresión de la libertad.

La Educación Física cumple a la perfección con uno de los puntos más importantes de la tarea educativa que es ir dotando al niño de la conciencia realista de sus limitaciones sin una represión excesiva. Considera al alumno un ser activo que utiliza todas sus capacidades motrices, cognitivas y perceptivas para alcanzar una solución.

La Educación Física ofrece en sus contenidos el juego para alcanzar sus objetivos.

El niño pasa del juego al deporte sin casi notarse, es decir, de una forma natural porque ellos mismos se imponen unas normas y reglas sencillas que tienen que respetar y porque surge en ellos una necesidad de medirse con la naturaleza, con ellos mismos y con los demás, para superarse y valorarse.

La Educación Física y el deporte se asemejan por ser elementos educativos, pero se diferencian en que el deporte es más estricto y complejo que la Educación Física, saliendo favorecida esta por su integración de los niños en la búsqueda de unos objetivos comunes con los demás y con plena libertad de actuación.

Por esos es indiscutible el buen efecto de la actividad física en el desarrollo neuromotor, perceptivo– motor y motor de los niños, ya sea a través del juego como actividad lúdica, de la Educación Física como ciencia o del deporte como integración a la sociedad.

##### **INTRODUCCIÓN: Historia y evolución.**

La palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: "actividad placentera con un fin en sí misma". A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos. Para los romanos *ludus* significó broma, alegría, jolgorio. Para los griegos *Lyo* era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer.

No se puede establecer una teoría del juego, ni un concepto general, ni una delimitación clara de las actividades que abarca debido a la influencia de las diferentes sociedades y su historia y de la historia evolutiva del niño. El contenido de las actividades lúdicas trata de intentar realizar o imitar actividades que realizan los adultos, porque ya en las sociedades primitivas el niño se relacionaba con el adulto desde edades muy tempranas y empezaban a trabajar siendo prácticamente unos niños. Esta situación provocó que el niño cogiera autonomía muy pronto y se valiese por sí mismo aunque por el contrario su actividad lúdica era muy corta, lo que hace que para ellos el juego sea utilizar esos utensilios de producción que usaban los adultos, que les servirían para la preparación a la hora del trabajo de adulto.

Posteriormente se mejoran los útiles de producción y a la vez se hacen más complejos lo que provoca que el

niño se incorpore más tarde a la vida adulta y que tenga más tiempo para jugar, que es cuando empiezan los juegos llamados juegos simbólicos.

Lo mismo ocurre con los juguetes. Han sufrido una evolución muy parecida a la del juego ligado a cambios sociales y los del niño dentro de la sociedad.

En los pueblos primitivos los juguetes (arcos, flechas, lanzas) estaban muy ligados a los útiles de trabajo. Pero estos "juguetes" hoy se han intentado imitar y así por ejemplo tenemos ahora armas de fuego y lo mismo ocurrirá en sociedades posteriores.

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela aún conociendo la importancia que éste tiene para el niño. Esto se puede deber a que olvidamos con facilidad nuestra primera etapa de la vida, decreciendo así la importancia que tuvo el juego para nosotros, lo que provoca que ese olvido se transmita a los niños, que no aparezca la figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando. Todo esto provocará que el niño tenga cada vez una edad infantil más larga pero a la vez más aburrida, menos espontánea, menos creativa, lo que puede dar lugar al fin de la historia del juego como elemento natural y social.

La figura del animador debe ser una persona que incite y tolere el juego, y además invite a la humanidad a que se creen lugares de juego, de aventura, de fantasía para que la actividad lúdica siga su curso histórico normal.

## **1. EL JUEGO EN EL NIÑO.**

### **¿ Por qué juega el niño?. El juego en las diferentes edades.**

El juego es muy importante para la vida del niño. Los estímulos ambientales van a favorecer al desarrollo de las capacidades del niño, las cuales le permitirán, en un futuro, obtener la posibilidad de seleccionar los estímulos más adecuados de entre todos aquellos que se le ofrecen. Esto indica que el juego va a modificar su carácter cuando uno de los elementos que en él concurren (características físicas, psíquicas, etc. del niño) adquiere predominio en una circunstancia o momento determinado. Ej. : en la maduración cognitiva el juego será menos dinámico y más verbal.

#### **El juego hasta los seis meses: El juego funcional.**

Los juegos que tienen lugar en este período se caracterizan por atender a las diferentes funciones corporales. Predomina la actividad física y gracias a ellos aparecen los primeros esbozos de la personalidad. Estos primeros juegos afectan principalmente a la boca y a la vista, por lo que tienen una importante relevancia sensorial. Luego involucra la cabeza, el cuello, las manos y al final las piernas.

Finalizando ya esta etapa, surgen los juegos con objetos. El desarrollo de sus funciones más primordiales, que el niño ha logrado gracias a la práctica de los juegos motóricos, le permitirá dirigirse a los objetos, asirlos y realizar su primer reconocimiento bucal.

Los movimientos del niño se caracterizan por su espontaneidad, falta de coordinación y globalidad. Lo más importante es el desarrollo de las funciones sobre las que el niño actúa, no el resultado.

#### **El juego de seis a doce meses: El juego de exploración.**

El juego se va transformando en una actividad propia e independiente.

En esta etapa lo más característico es la aparición o utilización del objeto dentro del juego, así como el predominio de una actividad explorativa. Esta acción de búsqueda se verá favorecida por la adquisición del

equilibrio en la posición de sentado (nueve meses), por el mantenimiento en cuadrupedia y por el alcance de la bipedestación (doce meses).

Esta forma de diversión, que para el niño es nueva, va a crear en él un juego repetitivo y monótono en busca de un resultado que antes desconocía y que ahora quiere experimentar una y otra vez.

El niño tantea y descubre dando lugar a multitud de experiencias y manipulaciones, favoreciendo la inteligencia práctica o intelectual ligada a la acción. Con esto se da cuenta que es él el que realiza la acción y se hace consciente de su protagonismo.

Comienza la autoafirmación.

### **El juego de uno a dos años: El juego de autoafirmación.**

Se va a desarrollar la autoafirmación del niño sobre sí mismo.

En esta etapa la acción sobre el objeto dejará de tener importancia y lo importante para el niño será el descubrimiento de su propio ser, de sus posibilidades.

No hay acción sobre los objetos, sino actividad motora en la que para descubrir sus posibilidades actúa sobre todo el contexto que le rodea, siendo el niño el único protagonista.

La conquista motora conseguida por el niño va a darle confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa.

Por otro lado el inicio del lenguaje (estadio de la palabrafrase, según Stern) va a permitir al niño un mayor acercamiento al adulto y ambos participan en juegos vocales que implican intercambios afectivos a través del contacto, gestos y expresiones.

### **El juego de dos a cuatro años: El juego simbólico.**

Los juegos más característicos de este tipo son los de construcciones y destrucciones. Las construcciones nacen por la necesidad que tiene el niño de un orden. Esta tendencia a ordenar los objetos es, de algún modo, un acto abstracto. El niño destruye por la satisfacción de hacerlo por el ansia de triunfo sobre el otro y el deseo de demostrar sus habilidades.

Aparecen los juegos simbólicos. Se inicia una relación entre lo motor y lo simbólico que dará lugar a la imitación, en la que reviven experiencias pasadas que le hayan sido gratificantes. Estos juegos de imitación se relacionan con el medio familiar y social que rodea al niño.

Aún en esta etapa el juego es individual, no compartido, aunque le gusta tener a alguien junto a él que le haga una simple compañía física.

### **El juego de cuatro a seis años: El juego presocial.**

Aparece el juego asociativo por lo que ya necesita de compañeros en sus juegos, aunque de vez en cuando vuelva al juego solitario.

No es actividad social porque utiliza a los compañeros como juguetes y si no los tiene se los inventa, porque en verdad los necesita. No es capaz de entender la igualdad entre compañeros.

En esta etapa surgen los roles a la hora del juego. Los niños representan a alguna persona o animal

previamente establecido por ellos. Surgen así las primeras actividades regladas, la representación y el fingir.

El niño representa papeles que le recuerdan situaciones pasadas agradables, pero también representa a los adultos por el impulso que tienen de sentirse mayor.

Este juego de imitación carece de una organización limitándose a la representación individual que se verá favorecida por el aumento de vocabulario y el contacto verbal.

### **El juego de seis a ocho años: El juego reglado y social.**

En esta etapa el juego colectivo es muy importante. El niño trata a todos sus compañeros por igual, todos tienen los mismos derechos y las mismas obligaciones. El niño comienza a individualizarse del adulto.

Nacen los juegos denominados "*juegos de competición cooperativa*" o también llamados juegos de proeza, en los cuales los niños se asocian en busca del triunfo frente a otro grupo. Este juego ya cuenta con reglas que serán impuestas por ellos mismos y que todos las cumplen, estableciéndose un control recíproco para que así sea.

De este modo el niño adquiere una responsabilidad y afirma su 'yo'. Estos juegos van a favorecer la aparición del razonamiento y a proporcionar una mayor objetividad de sus valoraciones.

Como los juegos son de proeza, un factor determinante para el triunfo es la fuerza física, por lo que interviene directamente el desarrollo físico de los niños. Se desarrolla en un ambiente escolar, más abierto, más inestable y más amplio que el familiar que es fundamental para la socialización y perfeccionamiento educativo del niño, aunque los grupos de juego sean inestables y varíen con facilidad.

### **El juego de ocho a diez años: El juego competitivo.**

En esta etapa el grupo de niños es más firme y se cierra más a los adultos, es así como surgen las pandillas, algo que el niño ve como de su propiedad, muy personal e independiente.

Los juegos serán numerosos y el lenguaje va a revestir una gran importancia ya que se provocarán numerosas discusiones, se establecerán reglas de juego y proyectos o planes de acción.

El triunfo es la meta para la reafirmación ante el grupo y se producen, a veces, situaciones de violencia. Estos juegos van a evolucionar hacia los juegos deportivos competitivos en sus formas más básicas y sencillas con los juegos predeportivos.

El juego competitivo en grupo va a transformar el egocentrismo y la afirmación del 'yo' en una afirmación del 'nosotros'.

En estas edades se va a producir la diferenciación sexual en los juegos de un modo un poco inconsciente. Frente a los juegos de las niñas, los cuales son más estrictos y con más reglas, están los juegos de los niños, los cuales se caracterizan por su intensidad y combatividad y que además requieren mayor destreza y habilidad motriz.

### **El juego de diez a doce años: El juego de ejercitación.**

Esta etapa va a ir cargada de cierta inestabilidad debido a sus cambios y por su transición hacia la pubertad.

En estas edades los juegos predeportivos pasarán a ser juegos deportivos pero donde el niño ve el deporte como un juego. Durante los doce años el niño va a ir asemejándolo con el deporte de los adultos

predominando la ejercitación y el perfeccionamiento bajo reglas más estrictas, impuesta por la escolaridad y por su propia necesidad de desarrollo.

En esta etapa la figura de la pandilla va a consolidarse más y la diferenciación sexual va a verse acentuada por la divergencia de intereses y necesidades y por el desarrollo físico e intelectual, lo que provocará, entre ambos sexos, un rechazo declarado y consciente.

A los doce años los intereses de la pandilla pasan a segundo plano y la actividad se torna más individual, sólo permaneciendo el carácter de grupo en los deportes de equipo.

Los niños volverán a centrar sus juegos y actividades en ellos mismos al iniciarse la formación de su imagen corporal.

## 2. METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN.

La evolución del niño y del juego está relacionado con el medio, clave en el desarrollo de las capacidades del niño.

El desarrollo no puede realizarlo el niño por sí sólo sino que necesita que le estimulen, sobre todo en sus primeros años de vida. Esta estimulación sólo la deben de dar los adultos, primero en el ámbito familiar y luego en el escolar. Esta es la *acción educativa* o ayuda para encauzar la actividad del sujeto y para hacerla más eficaz dentro de su perfeccionamiento.

Las funciones principales del educador son:

1. Mantener la motivación del juego.
2. Hacer de juez imparcial.
3. Incitar, aconsejar, y proponer sin una acción directa.

Y debe:

1. Intervenir en el juego alguna vez para experimentar.
2. Observar al niño en su juego:
  - Sus relaciones ante el éxito y el fracaso.
  - Su conducta hacia los compañeros.
  - Su adaptación e integración en el juego.

3. Seleccionar los juegos en función de un orden.
4. Establecer una intensidad y alternancia adecuadas.
5. Movilizar a todos los niños.

Para favorecer el desarrollo de las oportunidades propias de cada etapa, el educador debe actuar:

### **Primera etapa (Preescolar):**

Desarrollará:

Las cualidades del campo psicomotor.

Las cualidades perceptivas.

Las cualidades neuromotrices y musculares.

Favoreciendo:

Su dominio corporal.

El conocimiento de sí mismo.

### **Segunda etapa (Principio de escolaridad):**

Contribuirá a:

La integración social.

Su formación moral.

El desarrollo motor básico.

La adquisición del ritmo.

El aprendizaje de habilidades básicas.

### **Tercera etapa (Escolaridad plena):**

Favorecerá:

El perfeccionamiento motor.

La iniciación de los juegos competitivos.

La iniciación deportiva. (Juegos predeportivos).

### **Aspectos metodológicos en la aplicación de los juegos.**

#### **1. Preparación.**

*En esta* primera fase se debe hacer una selección de contenidos dependiendo de:

Características de los alumnos (edad, sexo, etc.), y de los objetivos, los cuales serán: **Mediatos, a largo plazo o generales** (educación motriz, creación de movimiento, formación corporal y mayor eficiencia en el movimiento) e **Inmediatos, a corto plazo o específicos** (de carácter cognitivo, psicomotor y afectivo).

Se debe además preparar el material y el terreno, así como tener en cuenta el tiempo disponible.

#### **2. Presentación.**

En la presentación debemos hacer una correcta disposición de los alumnos y darles al principio una información inicial (explicándoles las reglas y el contenido de forma sencilla y clara, haciendo una breve

demostración, formando grupos por ellos mismos u organizados por el educador y finalizando por distribuir el material necesario.

### **3. Ejecución.**

Si no se va a participar en la actividad, actuar sólo cuando sea indispensable como un juez imparcial. Si participa debe hacerlo como uno más. La ejecución hay que hacerla dentro de un tiempo establecido bien por el educador o bien por las reglas del juego. Si el juego tuviera un carácter social o exige un ganador y un perdedor, la calificación se puede hacer por tres sistemas: eliminación total o temporal, sanción, o puntuación positiva o negativa.

#### **Estructuración de una sesión de juegos.**

Tres fases: el calentamiento, la fase principal y la vuelta a la calma. En cada una de ellas con distintos trabajos para que no perjudiquemos nunca al niño, tanto física como psíquicamente antes, durante y después de efectuar las diferentes sesiones.

En el *calentamiento* se deberá desarrollar un trabajo físico inicial que prepara el organismo y la musculatura para la adaptación rápida de la actividad, lográndola mediante juegos que movilicen todo el cuerpo o la mayor parte de él. Estos juegos serán motores, de locomoción, saltos y velocidad. La intensidad suave y creciente.

En la *fase principal* se desarrollarán los objetivos específicos de la sesión constando de dos partes, una de carácter general en la que la intensidad es alta y los juegos favorecen el desarrollo anatómico, y otra fase, más específica, en la que la intensidad será media y los juegos facilitarán nuevos aprendizajes.

La *última fase* es la vuelta a la calma, en la que sus objetivos son la recuperación, la vuelta al estado de normalidad y una relajación mental y muscular. Su intensidad es decreciente y se conseguirá mediante juegos sensoriales.

### **3. CREACIÓN DE ELEMENTOS DE BAJO COSTE PARA EL JUEGO.**

En muchos casos hay que enfrentarse a la carencia de material para el desarrollo de actividades, pero existen ciertos materiales de bajo coste o de deshecho que pueden ser en muchos casos más queridos por los niños que los modernos utensilios pedagógicos, al considerarlo como algo suyo, algo que han creado y algo que les pertenece, cosa de la cual hay que sacar gran partido para el desarrollo de una actividad de tipo lúdico.

Los elementos que pueden ser utilizados sin un fuerte gasto ni de tiempo ni de dinero son: valla mágica (saltos), neumáticos gastados (pasárselo rodando, columpios), cámaras de bicicleta (entrenamiento de potencia de piernas), pelotas de tenis viejas (lanzamiento y recepción con pies y manos), botes de detergente y sus tapas (lanzamiento y enceste dentro de él, lanzamiento y recepción con las manos), palos de escobas (salto entre ellos sin pisarlos), cintas de seda (ejercicios gimnásticos lanzándola al aire), papeles y cartulinas (control y dominio), cajas de cartón (meterse en ellas y arrastrarse por cuevas sin caerse), globos (multitud de juegos), cuerdas (comba, saltos), botellas de plástico (bolos), saltómetro artesano (salto de altura), sacos (saltos y desplazamientos sin caerse), trozos de gomaespuma (salto de longitud, control de caídas), listones de madera sobre ladrillos (ejercicios de equilibrio), escaleras y herraduras o arcos metálicos.

### **4. JUEGOS SENSORIALES.**

En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de forma proporcional.

En los primeros meses el contacto del niño con el exterior depende exclusivamente de las sensaciones que



reciba y estas pueden ser reconocidas a través de la boca, más adelante por la vista, luego el tacto y la manipulación, así como el oído, y poco a poco irán aumentando su receptividad sensorial tanto en cantidad como en complejidad.

En posteriores estadios las experiencias motrices de movilización le van a proporcionar un enriquecimiento sensorial, le facilitarán la adaptación al medio y adquirirá una mayor percepción. A lo largo de su desarrollo la importancia sensorial disminuirá pero esto no quiere decir que no se trabaje paralelamente a otras capacidades que van surgiendo.

Los juegos sensoriales también son juegos utilizados para la vuelta a la calma permitiendo relajación global, y mayor atención y concentración al niño sobre su cuerpo.

Algunos de estos juegos sensoriales son:

- Cazar al ruidoso. – El guiño.
- La zapatilla por detrás. – No te cambies que te pillo
- La gallina ciega. – El espejo.
- Qué produjo el ruido. – El director de orquesta.
- ¿Dónde estás? – El escondite inglés.
- Los disparates. – Seguir a la madre.
- ¿Quién se fue? – Cuidado.
- Pasar la frontera. – El lazarillo.
- Reconócelos. – Meta desconocida.
- Dirijo mi caballo. – El telegrama.
- El tren ciego. – El asesino.

## **5. JUEGOS MOTÓRICOS.**

Los podemos definir como aquellos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor, predomina el movimiento, la manipulación y exploración motora. Todo va ligado al aspecto afectivo e intelectual. Adquiere conocimientos por la experiencia, no sólo por la explicación verbal.

Durante las primeras etapas no podemos considerar la existencia de este tipo de juegos hacia los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación. En su evolución pasarán de juegos sencillos a más complicados, de juegos en solitario a en grupo, de anárquicos a perfectamente reglados.

La complejidad creciente de los movimientos, su simultaneidad y coordinación les exigirán un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.

Entre estos juegos, y en función del objetivo, se encuentran los siguientes:

1. Juegos de locomoción.
2. Juegos de velocidad.
3. Juegos de saltos.
4. Juegos de lanzamientos y recepciones.
5. Juegos de fuerza.
6. Juegos de agilidad.
7. Juegos de equilibrio.

Algunos de los juegos motóricos son:

- Policías y ladrones. – Pelea de gallos.
- El robo de la cuerda. – La botella borracha.
- El látigo. – Pisotón de manos.
- Tula en alto. – Volver la estatua.
- El pelmazo. – Muñeco de goma.
- Los colores. – Pases a caballo.
- El mundo al revés. – El interceptor.
- Reventar globos. – Los números.
- El bulldog. – El derribo de los bolos.
- Las cuatro esquinas. – Blanco móvil.
- Busca pies. – El paseo del aro.
- El pisotón. – Quitarse el sombrero.
- Salto al burro. – La noria.
- Carrera de sacos. – Enhebrar la aguja.
- Ven aquí – Lucha en el castillo.

## 6. JUEGOS PREDEPORTIVOS.

Son las actividades que van a preparar al niño en sus inicios deportivos y que se adaptan a sus posibilidades fijadas por el desarrollo.

Algunas diferencias entre juego, predeporte y deporte se marcan en el cuadro:

<b>Juego</b>	<b>Predeporte</b>	<b>Deporte</b>
Prueba con un fin en sí misma	Prueba que prepara el conocimiento del deporte.	Actividad que prepara el perfeccionamiento.
Reglas flexibles y modificables	Reglas adaptadas.	Reglas estrictas, fijas e invariables.

No necesita entrenamiento.	La actividad en sí es entrenamiento	Necesita entrenamiento intensivo
Actividad recreativa y placentera	Actividad recreativa que requiere un trabajo	Actividad que requiere esfuerzo y sacrificio

En la aplicación de los juegos predeportivos podemos establecer una progresión considerando tres fases:

- 1ª Predisposición deportiva (6–8 años).
  - Desarrollo de habilidades y destrezas psicomotrices básicas.
  - Desarrollo de los gestos básicos.
  - Iniciación al trabajo en grupos.
  - Juegos de tipo motor.
- 2ª Preparación genérica predeportiva (6–10 años).
  - Perfeccionamiento de las habilidades y destrezas psicomotrices desarrolladas en la fase anterior.
  - Trabajo en equipo.
  - Establecimiento de algunas reglas fáciles.
  - Juegos de carácter social.
- 3ª Preparación específica predeportiva (10–12 años).
  - Iniciaciones deportivas.
  - Adquisición de habilidades y destrezas específicas.
  - Familiarización con situaciones similares al deporte.
  - Acatamiento de algunas reglas sencillas del deporte.

El juego predeportivo puede aplicarse en busca de un conocimiento global del deporte o para familiarizarse con él y también para mejorar algún aspecto técnico o táctico.

El nivel de dificultad del juego predeportivo dependerá del grado de desarrollo motor, intelectual y afectivo del niño, ya que esto puede condicionar la ejecución de algunas acciones, para entender algunas reglas o para integrarse en el equipo

Algunos de estos juegos predeportivos son:

- Los diez pases. – Esquivar el balón.
- Balón prisionero. – Diana.
- El bombardeo. – Balones fuera.

- Fútbol–tenis. – El pozo.
- Balón entre cuerdas. – Laberinto.
- Voleibol con sábana. – Canasta oculta.
- Fútbol ciego. – Los molinos.
- Aro móvil. – Golpear la pelota.

## 7. JUEGOS EN LA NATURALEZA.

Son un tipo de juegos que se desarrollan en el medio natural, utilizando los medios que este medio nos pone al alcance como son troncos caídos, árboles, piedras, rocas, etc.

Son muy aptos porque la naturaleza es donde más disfrutan los niños ya que la consideran como algo muy cercano a ellos.

Los juegos de naturaleza pueden ser:

A.– **De carácter motor**; desarrollando las siguientes habilidades:

- Locomoción.
- Velocidad.
- Fuerza.
- Agilidad.
- Equilibrio.
- Saltos.
- Lanzamiento y recepción.

B.– **De carácter sensorial**:

1) Juegos de **observación**. Favorecen y perfeccionan la atención y memoria. El juego de *Kim* y el *Rastreo* nos sirven de ejemplo.

2) Juegos de **orientación**. Les permitirá conocer en cada momento:

- Situación de los puntos referenciales tomados.
- Lugar donde se hallan.
- Dirección elegida para alcanzar el lugar deseado.
- Orientación a través de medios naturales: sol, luna, árboles, hielo.
- Orientación a través de medios artificiales: planos, brújulas,...

Estos juegos son muy motivadores y completan su realización obligando a:

- Explorar.
- Ejercitar la locomoción.
- Desarrollar instintos orientativos.

– Adquirir una gran atención sensorial.

– Aumenta la receptividad sensorial.

Algunos de estos juegos en la naturaleza son:

– Cross de orientación. – Persecución entre árboles.

– Rastreo. – Arrancar del árbol.

– Kim. – El árbol en medio.

– Carrera sobre troncos. – El bordón.

– Piñas al círculo. – Transporte peligroso.

## **5. – CONCLUSIÓN.**

Una vez finalizada mi lectura creo que me encuentro en condiciones de realizar una crítica del contenido del libro. En mi opinión, pienso que este es un buen texto didáctico que puede ayudar a los futuros maestros como nosotros a la hora de enfocar una clase mediante el juego. A mí me ha servido para conocer muchos tipos de juegos que hasta este momento eran totalmente desconocidos para mí y además creo que me sirve para el futuro porque en mis principios entra el juego como un medio de aprender y además estoy convencido que un niño aprende más interactuando con el medio que si se le llena de contenidos como si de un almacén de datos se tratara.

Me ha gustado mucho el ver como con cuatro cosas, que se tiran a la basura a diario en las casas, se puede solucionar las deficiencias que existen a la hora del material pedagógico en los centros docentes, tema de los cuales parece olvidarse el ministerio y que deja su solución a los pobres maestros. Además es muy interesante el aprovechar estos recursos porque por un lado estamos haciendo un bien al medio ambiente y por otro estamos despertando el interés de los niños haciendo que se implique en la construcción de su propio conocimiento.

Otra de las cosas por las que me ha gustado este libro es por el acercamiento práctico y metodológico que hace de los tipos de juegos para que no se caiga en el error de plantear algo por que sí, sino que la organización se haga de una forma ordenada para conseguir el fin último de todo esto, que no es otro que la buena educación de los niños.

En conclusión, pienso que este es un libro que además de acercar unos conocimientos sobre un tema ayuda a la práctica, que a mi modo de ver las cosas, es lo más difícil a la hora de realizar una buena labor de docente con los niños, que al final son los únicos que importan en la educación.

### Juegos y Educación Física