

El Juego y la Educación Física

autor Ctdra. Manuel Gutiérrez Delgado

INTRODUCCIÓN: Las formulaciones teóricas que abordan el fenómeno del juego infantil son relativamente recientes (corresponden al los siglos XIX y XX), sin embargo esta actividad había sido observada desde la antigüedad. Tenemos constancia de ello a través de las referencias que hace el filósofo Platón (427-347 a. C.) en su obra "Las Leyes" en la que reconociendo el valor práctico del juego, señala que después de los tres años convendrá que los futuros constructores utilicen útiles auténticos a tamaño reducido; así como a través de Aristóteles (384-322 a. C) que indicó al hilo de otras observaciones, la necesidad de que los niños jueguen las actividades que desempeñarán en la vida adulta, un planteamiento del juego eminentemente pragmático y con la consideración del juego como preejercicio (teoría de K. Groos, 1902) [...]

EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN FÍSICA Las formulaciones teóricas que abordan el fenómeno del juego infantil son relativamente recientes (corresponden al los siglos XIX y XX), sin embargo esta actividad había sido observada desde la antigüedad. Tenemos constancia de ello a través de las referencias que hace el filósofo Platón (427-347 a. C.) en su obra "Las Leyes" en la que reconociendo el valor práctico del juego, señala que después de los tres años convendrá que los futuros constructores utilicen útiles auténticos a tamaño reducido; así como a través de Aristóteles (384-322 a. C) que indicó al hilo de otras observaciones, la necesidad de que los niños jueguen las actividades que desempeñarán en la vida adulta, un planteamiento del juego eminentemente pragmático y con la consideración del juego como preejercicio (teoría de K. Groos, 1902). La corriente del juego la podemos encontrar encuadrada dentro de las tendencias educativas que se enmarcan desde mediados del siglo XIX en la "escuela nueva". La educación tradicional quedaba claramente superada en muchas de sus actitudes tras los estudios, publicaciones y actividad pedagógica de los autores desde finales del XVIII y del XIX. El iniciador histórico de la revolución pedagógica fue Rousseau, a finales del XVIII. Ningún autor desde entonces dejara de tener en cuenta sus ideas. La pedagoga alemana E. Elchenbroich que analiza la génesis la génesis del juego y de la infancia en su obra "El juego de los niños" (1979), examina una referencia pictórica que ha sido interpretada por diferentes investigadores, una de las pinturas más populares de Brueghel "El juego de los niños" de 1560. En esta pintura se representan varias escenas de juego en una plaza del pueblo (a los muñecos, a balancearse,, con pistolas de agua, a golpear ollas, a nadar, a los molinos de viento, etc.…). En el S.XVIII se opera el primer momento histórico de una utilización pedagógica del juego que se desarrolla por un lado en los internados filantropistas de Alemania (primeros pedagogos profesionales del juego: Bassdow) y por otro en instituciones de influencia de "la escuela nueva", de influencia Rousseauiana, como el centro de enseñanza "L. Ermitage", en Bélgica, los kindergarten alemanes, las Escuelas del Ave María del Padre Manjón (1848-1926), o la "Casa de los Niños" de Montessori en Roma. Dentro de la "escuela nueva" el juego va a desempeñar un papel fundamental. Una educación respetuosa con la leyes del desarrollo natural del niño debe ser atractiva, tanto la forma como la materia que se enseña, debe interesar al alumno y la actividad que se despliegue para adquirirla, el trabajo que verifique para asimilársela revestirá entonces naturalmente forma de juego, porque en el niño el juego es el trabajo, es el bien, es el ideal de la vida. **CONSIDERACIONES ACERCA DE LA CORRIENTE DEL JUEGO** La corriente del juego, es considerada como una metodología pedagógica, que instrumentaliza y fomenta la actividad del juego. A la vez provoca importantes restricciones al concepto del juego. Por un lado se estimulan los juegos que tengan alguna utilidad de aprendizaje, y por otro se reprimen los juegos de azar (loterías, dados, cartas…) del mismo modo que los juegos sexuales y auto eróticos (a los médicos, a los novios,…). Entre las consideraciones que podemos encontrar en la corriente del juego son las siguientes:

- "El calor que el niño necesita para su desarrollo es la alegría, la alegría está en el juego. El juego en la primera poesía del hombre" Richter (1963-1825).
- El juego es el elemento que permite al niño la inserción en el mundo físico y social que le rodea.
- El juego permite en el niño que se realice el principio de actividad (concepto heredado de Rousseau), que como centro de la escuela es el aprendizaje activo que busca la experiencia personal del alumnado.
- El campo de juegos, en sí, es un poderoso estímulo para la actividad de los escolares y para la organización colectiva, la superación de dificultades y resolución de problemas, reconocido como excelente medio de educación. **TEORÍAS DEL JUEGO** En el s. XIX, considerado como el siglo de la infancia, surgen numerosos estudios sobre el desarrollo del niño y, dentro de estos, algunos relativos al fenómeno del juego infantil, dando lugar a un gran número de teorías, observaciones, e intentos de definición y clasificación que se prolongaran hasta la actualidad. Entre las teorías más relevantes podemos considerar las siguientes: Teoría del exceso de energía. Herbert Spencer. 1897 Las observaciones de Spencer de los juegos de los animales le llevaron a sostener que el juego tiene por función descargar energía excedente, es decir, no agotada en las actividades útiles como la supervivencia o la caza. En uno de los primeros libros de psicología, "Fundamentos de psicología" (1897) al indagar sobre la procedencia del impulso del juego, despliega su teoría de la manera siguiente: "Hay un rasgo común que vincula las actividades denominadas juegos a las actividades estéticas, y es que ni las unas ni las otras intervienen en los procesos vitales", "El juego es una inversión artificial de la energía que al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas a falta de las auténticas". Teoría de la terapia de restablecimiento, o teoría del descanso. M Lazarus. 1883 Lazarus dice, que parte del gran consumo de fuerza y energía que exige la vida laboral del hombre, hace necesaria una compensación. La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Observa el efecto recuperatorio del juego, y desde esta teorización, el juego es visto como una actividad que sirve para descansar y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o

útiles. El juego anticipación funcional. Karl Groos. 1902 Para K. Groos, el juego es preejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará en la vida adulta. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida: "El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". La teoría de la recapitulación. Stanley Hall. 1906 Este psicólogo y educador americano de influencia darwiniana ve en el juego la reproducción de formas primitivas. El juego desde este enfoque supone la reproducción de la filogenia en la ontogenia, es decir los juegos serían de edad en edad la reviviscencia de las actividades que en el curso de las civilizaciones se han sucedido en la especie humana. Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau. 1981 Chateau, en su teoría, dice que el juego proporciona más que un placer sensual, un placer moral. El juego es el único medio que tiene el niño para autoafirmarse. Jugando se desarrolla la capacidad intelectual al descubrir constantemente algo nuevo. Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia. Por el juego, se desarrollan las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado, es también el que juega más y mejor. La infancia, tiene por consiguiente el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. El juego es así el centro de la infancia, y no se lo puede analizar sin señalarle un papel de preejercicio, como decía Groos. AUTORES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CORRIENTE DEL JUEGO El la corriente del juego podemos destacar determinados autores los cuales exponemos a continuación. Fröbel (1782-1852) Quizás el autor más directa y esencialmente implicado en la teoría de la educación física por ser el "padre de la escuela del juego". Es el autor pedagogo alemán más relevante de la primera mitad del siglo XIX, junto con Herbar (1776-1841). Creador de un sistema de educación dirigido a los niños más pequeños en escuelas conocidas como Kindergarten (jardín de infancia) estableciendo el juego como el trabajo del niño. Las teorías de Fröbel, aunque en muchos casos peregrinas, nos introducen en la justificación de la actividad en el adulto y el juego en el niño. "el hombre se perfecciona mediante la actividad, pues contribuye a la perfección del absoluto, y la pasividad es inmoral, trabajo en el hombre y juego en el niño, el niño cuando juega está realizando un acto religioso, que contribuye al perfeccionamiento del absoluto", citado en Rodríguez, (2000) Es necesario, dice Fröbel, respetar el natural desenvolvimiento del niño, que va pasando por distintas fases de evolución. La actividad natural del niño es el juego; la escuela si debe respetar su actividad natural no puede ser otra cosa que escuela del juego. Para Fröbel existen tres formas de actividad:

- La anómica (nomos=ley), es una actividad sin finalidad, al menos intencionadamente en el sujeto que la realiza.
- La heterónoma, se realiza por un fin que ha sido impuesto desde fuera al individuo
- La autónoma, que es aquella que tiene un fin y ese fin ha sido propuesto por el propio individuo. De estas tres formas el niño solo conoce la primera, el niño solo sabe jugar. Aunque esta forma de juego es la propia del niño, es de advertir que esa identificación es arriesgada, porque no siempre la actividad anómica puede ser el mejor juego para el niño. La forma de jugar espontáneamente por el niño puede ser una característica importante para el juego, pero no la única, ni tampoco necesaria. La escuela, dice Fröbel, en comparable a un jardín; las plantas, las flores, crecen y maduran por su fuerza íntima, el maestro es como el jardinero, que sólo debe cuidarlas. Es el creador de los jardines de infancia. A través del juego el niño va aprendiendo, se va insertando en el mundo físico y social. A través del juego, la actuación del niño va conformando su carácter, al quedar impresas en su personalidad las consecuencias de sus acciones. Llega un momento en que la naturaleza del niño exige la superación de la etapa de exclusiva actividad anómica, es capaz de actividad con finalidad y disciplina. No hay que adelantarse al desarrollo natural del niño, pues que el éxito en el desarrollo de cualquiera de las etapas evolutivas dependen de las anteriores, Rodríguez (2000). Fröbel con su escuela del juego, salvó a la infancia de mucho sufrimiento y disciplina inadecuada y revolucionó estas primeras fases de la educación.

Ovidio Decroly (1871-1932)

Decroly, pedagogo belga, hace un estudio minucioso de la infancia y llega a la conclusión de que el niño se mueve ante una necesidad instintiva o adquirida o de de un sentimiento. Esta idea de la subordinación del interés a la necesidad es característica de este autor. Sobre esta idea Decroly fundo el método de los centros de interés. Crea la enseñanza globalizada, la concepción unitaria, la instrucción total, la aplicación de un programa de ideas asociadas: estudio del niño en el ambiente en que vive. Ovidio Decroly funda un centro de enseñanza en un lugar próximo a Bruselas llamado "L. Ermitage", donde se ponen en práctica sus teorías sobre la educación que hasta entonces había sostenido. Edouard Claparède (1873-1940) Psicólogo y pedagogo suizo, es una figura principal en la pedagogía infantil del siglo XX. Publicó un libro en que se encuentran sus principales ideas pedagógicas "Psicología del niño". Para Claparède, el niño es un ser hecho para jugar, y para suscitar interés por el aprendizaje en el niño, es preciso hacer de la enseñanza un juego. ¿Por qué? ¿Por qué el juego satisface necesidades o por qué el juego agrada? La conclusión de que el juego es la base de toda educación, de que el juego es la base de toda enseñanza, es la única posible cuando el interés se relaciona con las necesidades biológicas sentidas por el niño. Aparecen las necesidades puramente vegetativas, que se manifiestan intermitentemente, no queda más que una necesidad realmente sentida por el niño: el juego. En el fondo el juego es algo más que una necesidad: es una forma específica de actividad cuyo efecto esencial no es exclusivamente el de poner en acción las funciones biológicas, puesto que muchas veces suspende o perturba algunas de las de mayor trascendencia, sino el de absorber totalmente al niño y atraerlo, cautivarlo, sumergirlo en un estado de completa felicidad. La evolución de los intereses por los diferentes juegos en los niños es un hecho incuestionable y este ejerce de un modo permanente sucesivos cambios en el curso del desarrollo del niño. La evolución evolutiva que se produce en el niño se hace en efecto según Claparède de la siguiente manera: De lo simple a lo complejo. De lo concreto a lo abstracto. De la receptividad pasiva a la espontaneidad. De la indeterminación a la especialización. De la subjetividad a la objetividad. De lo inmediato a lo mediato en el espacio y en el tiempo. Dewey (1859-1952) Este autor norteamericano,

sostiene un ataque fortísimo a la educación tradicional y ello es lógico, por tratarse del principal exponente de la "pedagogía nueva", de la "escuela nueva". Hace una llamada para cambiar la educación por ser inadecuada, al no tener en cuenta las características de la sociedad actual y de la psicología del niño. Dewey considera al juego como, aún siendo una actividad carente de finalidad ulterior, es la tendencia más poderosa de la infancia. Entre la idea más importante de Dewey sostiene desde el punto de vista de la educación infantil, podemos considerar las siguientes:

- Toda acción debe inspirarse en un fin concreto, comprendido y querido por el sujeto.
- La escuela antigua no se preocupaba de la intención sino únicamente de la atención; los conocimientos se adquirirán exclusivamente por la memoria y se comunicaban exclusivamente por la palabra; semejante punto de vista es total y absolutamente falso.
- Mediante la relación del conocimiento con la necesidad, ha adquirido el género humano la cultura que ha llegado a poseer.
- Pero no basta con que la actividad sea intencionada, además es preciso que se desenvuelva, en un medio y de un modo natural.

CONSIDERACIONES DEL JUEGO COMO ELEMENTO EDUCATIVO Al pensar en el juego como un contenido de la Educación Física, debemos de darle unas determinadas características que nos permitan hacer de él un elemento educativo capaz de contribuir, como el resto de los contenidos, a conseguir los fines y objetivos que la educación se plantea. A continuación veremos algunas de estas características:

- Los juegos propuestos deben potenciar la creatividad. Una persona creativa se encuentra más preparada para afrontar la vida actual, que una persona con muchos conocimientos. Esta característica en los juegos, es valorada por la mayoría de los autores (Huizinga, Schmidt, Seybold...).
- Debe permitir en primera instancia el desarrollo global del alumno, posteriormente se pueden potenciar aspectos más específico. Sobre este punto coinciden los autores estudiados en la globalidad de los juegos en los primeros años de la vida de los niños y niñas (Piaget, Huizinga, etc.)
- Debe constituir preferentemente una vía de aprendizaje cooperativo, evitando situaciones de marginación que trae en muchas ocasiones consigo una excesiva competitividad. Corresponde al carácter de sociabilidad destacado por los diferentes autores, (Chateau, Huizinga, Seybold, etc.). La práctica surte mayores efectos formativos sino práctica cada uno por sí solo, sino juntos con el fin de alcanzar una meta común.
- Deben de mantenerse la actividad de todos los alumnos, procurando huir de los juegos eliminatorios, buscando otras opciones, cambios de papales, puntuaciones, etc. (Schmidt, Chateau, etc)
- Mediante el juego se pueden conseguir vivencias en la vida cotidiana que aseguren la experiencia, (Huizinga, Seybold,)
- La aceptación personal pretende sobre todo la aceptación plena del otro, la tolerancia, la sinceridad y seguridad, son los puntos de partida en que el individuo debe apoyarse, (Claparède, Groos, etc.).
- El juego debe ser una actividad gratificante, sobre todo al introducir la característica tan importante de la participación de manera lúdica y placentera. Esta consideración es destacada en los juegos por la totalidad de los autores que los han estudiado los mismos, (Huizinga, Schmidt, Claparède, Piaget, etc.). Es imprescindible la participación del profesor en las diferentes sesiones de juegos, tratando en todo momento conseguir una mayor motivación e integración de todos los alumnos y alumnas en la clase en los mismos, observando los problemas que puedan surgir: separación de niños y niñas, zonas de peligro, situaciones de violencia, agrupaciones inadecuadas, etc. De la misma manera el profesor velará por la utilización correcta del material empleado en los juegos, utilización creativa del mismo y evitara en todo momento las situaciones de peligro que se puedan ocasionar. Si los materiales pueden ser de fabricación propia y novedosos, mejor. Los juegos, se dice, que no tienen edad, y aunque esto es verdad debemos de tener en cuenta las actividades y pruebas que se piden en los mismos. Un determinado juego lo podemos cambiar de edad cambiando las distancias a recorrer, los balones empleados, las distancias para hacer diana etc. Estas características son las que verdaderamente definen la edad del juego, que estén adaptadas a las capacidades de los niños y niñas que los van a jugar. La aplicación de un juego depende del profesor que lo planteé, del grupo y de la relación entre ambos. Uno de los grandes problemas del juego es la correcta utilización de la competitividad, (Kird, Arnold, Seybold, Parlebas, Orlick, etc). Gran número de juegos que se practican en las escuelas están inscritos en aquellos cuyo predominio es la competición "Agón". Para Caillois los juegos de competición se centran en un enfrentamiento entre oponentes con las mismas oportunidades, de tal manera que el triunfo será algo personal. Es preciso educar en la competición para evitar caer en casos como: no querer participar por miedo al fracaso, a la burla, perder la autoestima ante sucesivos fracasos, etc., Al considerar el juego como recurso didáctico, Delgado Noguera, (1991), lo entendemos "como conjunto o elemento disponible para resolver una necesidad", el juego alcanza su máxima importancia dentro del contexto educativo. En primer lugar hay que señalar la capacidad de utilizarlos como elemento motivador de los alumnos y de las alumnas hacia la participación en las actividades en clase dado su contenido lúdico que lo hace especialmente atractivo. En cuanto a sus características son especialmente versátiles para poder adaptarse a los diversos objetivos educativos y a las características de los alumnos y alumnas, ya que la posibilidad de modificar las normas para acercar la participación a la consecución de los objetivos para hacerlos más participativos, o a practicar con la parte corporal deseada acorde con el objetivo, permiten al profesor una capacidad de maniobra suficiente para que con modificaciones sucesivas de las normas, pueda completarse un aprendizaje sin haber dejado de proponer actividades lúdicas. En este sentido, el juego como recurso didáctico se puede utilizar de dos maneras básicamente:
- Como instrumento o medio de conocimiento del niño.

- Como instrumento de desarrollo, perfeccionamiento o corrección de las cualidades psicofísicas del niño/a. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHAVES, R. (1966). La Educación Física en la Escuela. Doncel. Madrid.
- DEVIS, J PEIRÓ, C (1992). Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. Inde. Barcelona.

-

DEVIS, J PEIRÓ, C (1996). Educación Física, deporte y currículum. Visor. Madrid.

- ELSCHENBROICH, D. (1979). El juego de los niños. Estudio sobre la génesis de la infancia. Madrid. Zero.
- GUTIERREZ, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar. Wanceulen. Sevilla.
- HUIZINGA, J. (1984). Homo Ludens. Alianza Editorial. Madrid.
- PORTA J. y otros. (1984). La Educación Física en las Enseñanzas Medias. Paidotribo. Barcelona
- RODRÍGUEZ, J. (2000). Historia del deporte. Inde Barcelona.
- SEYBOLD, A. (1976). Principios didácticos de la educación física. Kapelusz. Buenos Aires.
- VAZQUEZ, B. (1989). La Educación Física en la Educación Básica. Gymnos. Madrid.
- VICENTE, M. (1988). Teoría pedagógica de la Actividad Física. Bases epistemológicas. Gymnos. Madrid.
- WINNICOTT, D. (1982). Realidad y juego. Gedisa. Barcelona.