



Facultad de Estudios a Distancia

Programas de Estudio a Distancia



El Juego Como Elemento Pedagógico

Presencia con Calidad e Impacto Social

Pedro León Peñaranda Lozano

Rector

María Eugenia Velasco Espitia

Decana Facultad de Estudios a Distancia

Tabla de Contenido

Presentación
Metodología
Introducción

UNIDAD 1: Consideraciones Generales sobre el Juego

Horizonte
Núcleos Temáticos y Problemáticos
Proceso de Información
1.1 CONCEPTO ETIMOLÓGICO
1.2 HISTORIA DEL JUEGO
1.3 GENERALIDADES Y CONCEPTOS
1.4 FUNCIONES E IMPORTANCIA DEL JUEGO
Proceso de Comprensión y Análisis

UNIDAD 2: El Juego y sus Ventajas

Horizonte
Núcleos Temáticos y Problemáticos
Proceso de Información
2.1 TEORÍAS DEL JUEGO
2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO
2.3 FACTORES QUE INCIDEN EN LOS JUEGOS
2.4 VENTAJAS DE LOS JUEGOS
Proceso de Comprensión y Análisis

UNIDAD 3: Clasificación de los Juegos

Horizonte
Núcleo Temático y Problemático
Proceso de Información
3.1 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS
Proceso de Comprensión y Análisis

UNIDAD 4: Carácter Pedagógico de los Juegos

Horizonte
Núcleos Temáticos y Problemáticos
Proceso de Información
4.1 JUEGO Y EDUCACIÓN
4.2 JUEGO Y CULTURA

El Juego Como Elemento Pedagógico

4.3 JUEGO Y SOCIALIZACIÓN

4.4 JUEGO Y LENGUAJE

4.5 JUEGO Y APRENDIZAJE

4.6 JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA

UNIDAD 5: Necesidades del Juego según las Etapas de Desarrollo

Horizonte

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

5.1 NECESIDADES DEL JUEGO SEGÚN LAS ETAPAS DEL DESARROLLO

5.1.1 Etapa 1: Sensorio-Motora (0-18 meses)

5.1.2 Etapa 2: Exploratoria (18 meses-4 años)

5.1.3 Etapa 3: Rol Social (5-7 años)

5.1.4 Etapa 4: Cooperación Social (7 a 12 años)

Proceso de Comprensión y Análisis

UNIDAD 6: Sugerencia Metodológicas para su Aplicación

Horizonte

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

6.1 GENERALIDADES

6.2 INTERVENCIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS

6.3 PASOS PARA PONER EN PRÁCTICA SEGÚN NUÑEZ DE ALMEIDA
(1994)

6.3.1 Primer Paso: Preparación y Formación del Profesor

6.3.2 Segundo Paso: Organización y Planeación

6.3.3 Tercer Paso: Preparación y Formación de los Participantes

6.3.4 Cuarto Paso: Ejecución de los Juegos

6.4 JUEGOS APLICADOS

6.4.1 Juegos Aplicados al Conocimiento Corporal

6.4.2 Juegos Aplicados a la Educación de los Sentidos

6.4.3 Juegos Aplicados al Ajuste Postural

6.4.4 Juegos Aplicados al Control Tónico y Relajación

6.4.5 Juegos Aplicados al Control Respiratorio

6.4.6 Juegos Aplicados a la Lateralidad y la Orientación

Proceso de Comprensión y Análisis

ANEXO: El Juego y su Contexto Definicional

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Presentación

La educación superior se ha convertido hoy día en prioridad para el gobierno Nacional y para las universidades públicas, brindando oportunidades de superación y desarrollo personal y social, sin que la población tenga que abandonar su región para merecer de este servicio educativo; prueba de ello es el espíritu de las actuales políticas educativas que se refleja en el proyecto de decreto Estándares de Calidad en Programas Académicos de Educación Superior a Distancia de la Presidencia de la República, el cual define: "Que la Educación Superior a Distancia es aquella que se caracteriza por diseñar ambientes de aprendizaje en los cuales se hace uso de mediaciones pedagógicas que permiten crear una ruptura espacio temporal en las relaciones inmediatas entre la institución de Educación Superior y el estudiante, el profesor y el estudiante, y los estudiantes entre sí".

La Educación Superior a Distancia ofrece esta cobertura y oportunidad educativa ya que su modelo está pensado para satisfacer las necesidades de toda nuestra población, en especial de los sectores menos favorecidos y para quienes las oportunidades se ven disminuidas por su situación económica y social, con actividades flexibles acordes a las posibilidades de los estudiantes.

La Universidad de Pamplona gestora de la educación y promotora de llevar servicios con calidad a las diferentes regiones, y el Centro de Educación Virtual y a Distancia de la Universidad de Pamplona, presentan los siguientes materiales de apoyo con los contenidos esperados para cada programa y les saluda como parte integral de nuestra comunidad universitaria e invita a su participación activa para trabajar en equipo en pro del aseguramiento de la calidad de la educación superior y el fortalecimiento permanente de nuestra Universidad, para contribuir colectivamente a la construcción del país que queremos; apuntando siempre hacia el cumplimiento de nuestra visión y misión como reza en el nuevo Estatuto Orgánico:

Misión: Formar profesionales integrales que sean agentes generadores de cambios, promotores de la paz, la dignidad humana y el desarrollo nacional.

Visión: La Universidad de Pamplona al finalizar la primera década del siglo XXI, deberá ser el primer centro de Educación Superior del Oriente Colombiano.

Metodología

El documento está dividido en capítulos; en cada capítulo se encuentran los objetivos las actividades o talleres a realizar.

Cada capítulo tiene la evaluación que el alumno debe realizar individual o grupalmente.

En el desarrollo de las actividades prácticas se pueden contar con la asesoría del tutor.

Este documento es importante en el trabajo académico y profesional. Se recomienda una lectura atenta y recurrir a otros material de apoyo pedagógico para ampliar la información.

Introducción

Cada ser humano, tiene en su interior tesoros
Siempre antiguos y Siempre nuevos: ¿por qué no
explorarlos?

Libertad María, 1997

La intención de realizar este material sobre El Juego como Elemento Pedagógico, es buscar una familiaridad entre los niños, padres, maestros y adultos; revivir mediante éste elemento, algo que hemos olvidado, esa habilidad de actuar con emoción profunda y voluntaria, disfrutando un juego o una actividad recreativa; permitiendo por un momento, dejar a un lado la formalidad y la seriedad de la vida cotidiana, para descubrir cómo, mediante el juego, también podemos desarrollar nuestro pensamiento e inteligencia.

Se pretende contribuir de la manera más simple y positiva con todas aquellas personas vinculadas directa e indirectamente al proceso educativo, ofreciéndoles nociones sobre la importancia que tiene El Juego en la educación permanente, acompañadas de conceptos metodológicos, ventajas, características, clasificación y otros, para su enseñanza y la puesta en marcha de los juegos con más contenido pedagógico; además del interés de conservarlos para su proceso formativo como elementos poderosos en la educación intelectual, ética y física.

Es necesario tener en cuenta que el maestro debe constituirse en un elemento que lidere verdaderamente en las comunidades que le rodean, una conciencia de máximo aprovechamiento del juego y las actividades recreativas como mecanismos de socialización, crecimiento personal y colectivo, y factor que contribuye a elevar la calidad de vida.

Al futuro Educador Físico, este documento intenta darle una aproximación al concepto de juego y da unas herramientas básicas pedagógicas de cómo estas actividades pueden ayudarle a que los educandos aprendan de los hechos reales y concretos, construyan evidencias propias, enriquezcan la comprensión pero sobre todo desarrollem la creatividad y se orienten a buscar su perspectiva de la realización de su propio futuro.

UNIDAD 1

Consideraciones Generales sobre el Juego

Horizonte

- Reconocer el significado del juego, las distintas concepciones sobre su origen, sus generalidades y conceptos, como una actividad muy propia del ser humano.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Concepto Etimológico
- Historia del Juego
- Generalidades y Conceptos
- Funciones e Importancia del Juego

Proceso de Información

1.1 CONCEPTO ETIMOLÓGICO

Etimológicamente la palabra Juego del vocablo latín *Jocus* (\oc\is - iocare), que significa ligereza, frivolidad, pasa tiempo. Aunque los diccionarios interpretan que también puede provenir del vocablo latín *Ludus* - *Luciere*, que significa el acto de jugar, siendo su derivación semántica la correspondiente a diversión o ejercicio recreativo que se somete a reglas y en el que se gana o se pierde; sin embargo en cuanto a esta interpretación sinónima de juego y lúdica es necesario hacer unas precisiones aclaratorias:

Caillois (1.986) en función de hacer una aproximación al fenómeno del juego establece una diferenciación entre los vocablos latinos *paipai* *luda*. Por *paidia*

El Juego Como Elemento Pedagógico

se entiende el principio de "diversión de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada" mientras que "en el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbido en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos propósitos, de contrariarla cada vez más usando tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado, componente éste llamado ladus. Resumiendo un poco el sentido de las dos palabras podríamos decir que la capacidad primaria de improvisación y vitalidad es lo que denominamos como padia, que va acompañada del gusto por superar dificultades artificiales para lo que se proponen el nombre de ladus, llegándose así a los juegos más diversos.

En este sentido Bolívar Bonilla (1994) anota: "pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple marabarismo de palabras, se trata de empezar a reconocer que la lúdica no se reduce a una connotación general, mientras que el juego es más particular".

Asegura además que la lúdica es una dimensión humana de carácter natural que integra tanto la disposición como la aptitud y la necesidad existencial de diversión, entretenimiento y goce.

La palabra juego se usa frecuentemente en el lenguaje "vulgar" de casi todas las personas. Así esta palabra se usa de igual forma para designar las ideas de juego deportivo, juegos del ajedrez, juego de palabras, juego de imaginación, juego de la naturaleza, juegos con fuego, juegos económicos y finalmente juego infantil.

1.2 HISTORIA DEL JUEGO

Se puede decir que los juegos tienen su origen en inicio de la vida misma. Desde los primeros inicios de la vida, el hombre ha aprendido a utilizar los medios naturales como medios de existencia y de subsistencia (preparación para la guerra, competencia, espectáculo, uso del tiempo libre, recolección de alimentos, peleas y otros), ello ha obligado al hombre a emplear todo su potencial físico y mental en la satisfacción de necesidades, es decir, de utilizar las capacidades que le ha dado la naturaleza para poder inventar, descubrir, idear, imaginar, transformar, y hasta soñar.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Sin embargo, el hombre solo puede lograr desarrollarlas cuando posee voluntad e interés, haciéndolo conocedor de sí mismo y del mundo que lo rodea. Así con todo el conocimiento de su medio, se fue apropiando del tiempo, de los materiales y del espacio, que combinado con su propia creatividad, dieron como resultado el invento y la construcción de diversos juegos que han conservado a lo largo de generaciones como un sentir de propio patrimonio cultural, con el que cuenta cada sociedad.

El juego caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de éstos. De sus características de creatividad, libertad y espontaneidad, se generan costumbres, conocimientos y cultura.

Haciendo un análisis antropológico del juego, se puede atribuir a este un comienzo de tipo mágico religioso, vinculado siempre a la euforia, y manifestado en ritos sagrados hacia las fuerzas superiores.

Huizinga (1943) plantea la hipótesis de que el hombre desde su dimensión lúdica y festiva, - homo ludens- crea cultura a través del juego, revelado no solo en formas competitivas como la guerra, sino en las más altas manifestaciones de la vida humana: ritos, saber, justicia, arte, ciencia, y todo cuanto ha generado el hombre culturalmente encuentra su razón última en el juego. Esta afirmación no quiere decir que la cultura surja del juego mediante un proceso evolutivo o, que se transforme en cultura actividades o actos que originalmente eran juegos, sino que la cultura tiene en principio algo de lúdica, que se desarrolla con formas y con ánimo de juego. Así se ve el juego, profundamente ligado a las comprensiones de un grupo determinado, elabora en torno al mundo, a la existencia a la trascendencia, un ejemplo de ello lo ofrecen juegos tan universales e inexplicables como los dados, el trompo, las cometas o la golosa, que parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales en honor de las fuerzas cósmicas naturales que gobernaban la vida de la tribu, simbolizando cada uno de los diferentes de los significados fundamentales para la vida, pues se relacionaban los dados con el orden cósmico, el trompo con los cuerpos celestes, las cometas con el viento, la golosa o la rayuela con el ascenso de las almas al cielo.

1.3 GENERALIDADES Y CONCEPTOS

Actividades, espacio, diversión, reglas, libertad, niño, tiempo, son algunos de vocablos que interrelacionadamente pueden funcionar para definir el juego. Estos operan como variables etimológicas más claras y con sentido local, cultural y intercultural. El juego supone, en primer lugar una posición sicológica por parte del sujeto que juega basándose principalmente en una actividad libre, sin juicios, con

El Juego Como Elemento Pedagógico

un espacio personal compartido reflexivamente. Esto implica un llamamiento a la libertad muy seguros de que no existen críticas ni peligro alguno.

En segundo lugar, y no necesariamente en ese orden, se indica que la posición social del juego es un acercamiento a la comprensión para dejar nuestro "mundo" y compartirlo con otros mundos y así formar la cadena de relaciones entre las personas basándose en conceptos de libertad y respeto. La tercera posición y no menos importante está relacionada con la evolución del ser humano como un medio eficaz de nuestra vida para una mejor calidad de vida. Por el juego, nos adaptamos inteligentemente a los requerimientos vivenciales.

El juego, consagrado por la Asamblea General de la ONU como uno de los derechos del niño, en el principio séptimo, que a la letra reza: El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a los juegos y a las actividades recreativas que deben ser orientados para sus fines por la educación; la sociedad y los poderes públicos deben esforzarse para favorecer el gozo de este derecho", se constituye en suficiente argumento para demostrar su importancia. (ONU, 1959 en Huertas y Beca, 1996).

La idea superficial y un tanto banal del juego como una actividad ligada con la improductividad está mandada a recoger y vemos como existe vivencial, académica y científicamente, la estructura de una nueva herramienta de vida con capacidad creadora. Como ya se dijo, el juego ha sido motivo de estudio de muchos pensadores, investigadores, educadores, filósofos, antropólogos, sociólogos y cada uno según su análisis establece una particular conceptualización.

Ver Anexos en donde se consigna la fuente y su idea de lo que es el juego y su contexto definicional. Se puede establecer que hay variedad de perspectivas. El juego es algo innato que se traslucen en la medida que nosotros como facilitadores y no como reguladores podemos cumplir una función más integral, más humana, menos sistemática y más libre que aquella simplemente dada para establecer un menú de actividades y unos jugadores. El juego en si es un concepto muy profundo que hasta ahora estamos descubriendo para sopesar su potencial en el desarrollo humano.

1.4 FUNCIONES E IMPORTANCIA DEL JUEGO

Su importancia radica en el rescate de la verdadera dimensión de una de las actividades más relevantes en la vida del niño: El Juego.

La intención es que el juego se comprenda, como una actividad que favorece el desarrollo afectivo, social, físico y emocional del niño y como una posibilidad de encuentro y descubrimiento de su maravilloso universo; a través de un camino

El Juego Como Elemento Pedagógico

sencillo de fácil acceso y pleno disfrute. El juego constituye una situación de cercanía y proximidad que permite a los padres finalizar relaciones afectivas y compartir desinteresada y gozosamente con los hijos, generando condiciones de mutuo crecimiento personal y social. Así mismo, permite al niño un mayor despertar de su imaginación y un mejor desarrollo de su creatividad e indagación; lo incita a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y personalidad. De la misma manera comprende todas las manifestaciones de la vida del niño, cualquiera que sea el ambiente en el que haya crecido, no tiene un fin de obtener el placer mismo de jugar, es una dimensión dominante en la vida infantil una actividad espontánea y natural sin aprendizaje previo, que se manifiesta como una acción vital.

El juego desempeña una acción social por que satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es realmente una preparación para la vida, ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la casita, a la mamá al doctor, a los exploradores, al maestro y otros, son ensayos para acciones posteriores.

Es importante comprender que el juego es un proceso tomado muy en serio por parte del niño ya que para él tiene el mismo significado que las actividades laborales tienen para el adulto. Le consume gran parte de su energía, a diferencia de este último que le hace por descanso y diversión. Aunque sabe que todo es ficticio vive y goza emocionalmente en ese mundo ilusorio que ha creado su fantasía.

En los juegos se ponen de manifiesto principalmente, la imaginación y la independencia. Respecto de la primera, podemos afirmar que la capacidad imaginativa del niño es ilimitada, mentalmente puede representar cualquier cosa: convertirse en animal persona o cosa; ser creador de mundos que nunca han existido; vivir libre de ordenes temporales y espaciales. Igualmente el juego favorece el despliegue de independencia, ya que puede iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos lo acompañen; de otro lado, ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones; desarrollar confianza en si mismo, autocontrol, capacidad de cooperación con los demás.

Otra faceta de gran importancia es la influencia emocional del juego porque permite expresar sentimientos y conflictos; descargar emociones; escapar a la agresividad, el temor y la tensión. Como actividad creadora promueve la posibilidad emocional, ofreciéndole una profunda confianza y seguridad,

El Juego Como Elemento Pedagógico

igualmente, llena su necesidad de protección y de dominio del mundo que le rodea. A través de él aprende a conocerse a sí mismo, a los demás, al mundo y las cosas que le rodea. Lo pone en contacto con los valores culturales y morales, así como prueba todas sus posibilidades de modificar ese mundo a cambio de acercarlo todo tal como lo encuentra.

Es igualmente importante que los niños tengan tiempo para jugar solos y tiempo para jugar con otros niños; los primeros fortalecen su creatividad, imaginación e independencia, los segundos la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el autocontrol, la obediencia a los reglamentos, a los árbitros, desarrollan el sentido del juego limpio y el deportivísimo.

Hay una relación profunda entre el juego y el trabajo, por lo mismo que ambos son expresiones naturales de la condición humana. Se complementan entre sí, para ser posibles las funciones vitales. Ambos confluyen a procurar la materialización del esfuerzo humano en la lucha contra la naturaleza para lograr la subsistencia. El Juego, busca proveer el equilibrio entre la fatiga y la recuperación de energías. El trabajo desgasta las energías metales, psíquicas y físicas; el juego procura la compensación necesaria. La función recuperadora no solo se ejerce en la órbita de quienes participan concretamente en un juego determinado, sino en el ámbito de quienes lo presencian y gozan de él. En fin, el juego constituye una dimensión vital en el desarrollo del niño que le permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas de desarrollo como la cognoscitiva, la socio - afectiva, la de lenguaje y la física.

El juego como actividad natural del ser humano, tiene múltiples dimensiones, es una fuerza movilizadora de ideas, sueños y deseos, lo cual implica funciones:

- Contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas, con la posesión de hábitos dinámicos y valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.
- Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.
- Formar hábitos de trabajo tanto individual como colectivo.
- Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad, el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para defender los obstáculos.
- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, trepar, saltar, escalar, empujar, lanzar, golpear, atrapar, balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

El Juego Como Elemento Pedagógico

- Desarrollar las actividades en grupo o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.
- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre disponible.
- Los juegos supervisados pueden ser utilizados para desarrollar rasgos de carácter como: cooperatividad, autocontrol, obediencia a los reglamentos, a los árbitros, actitudes de juego limpio y deportivismo.
- Los juegos de expresión, le permiten aflorar sus sentimientos, pensamientos y deseos, que le llevarán a adquirir, precisar y analizar los conocimientos impartidos.
- Los juegos ofrecen oportunidades para el afianzamiento de su yo, la ejercitación para la actividad y coordinación del movimiento corporal y facilita la adquisición de una disciplina mental.
- Los juegos proporcionan una forma entretenida de ejercicios físicos y ayudan a enseñar habilidades que más tarde pueden ser útiles en la práctica de algún deporte.
- El juego tiene un papel primordial en la formación integral del niño tanto a nivel individual como social.
- A través de él, el niño desarrolla sus capacidades y actitudes. El juego es útil para potenciar la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad, la afectividad, la habilidad manual y la motricidad, además de contribuir a formar y estructurar la personalidad del niño.
- Durante el juego, la actividad mental del niño, es constante, ya que supone imaginación, creatividad y exploración, favoreciendo el desarrollo intelectual. El niño aprende a concentrarse, a recordar y memorizar reglas, es decir aprende a razonar.

En definitiva el juego contribuye a la formación de la personalidad infantil tanto a nivel individual como social. Desde el punto de vista individual el juego ayuda a canalizar la agresividad y exteriorizar temores y deseos y favorece la capacidad de simbolización: representar e inventar papeles y ayuda al niño a adquirir seguridad en si mismo. Los juegos de grupo, regidos por unas reglas estimulan la socialización del niño, incorporándolo al grupo mediante la relación y cooperación con los demás. Así el niño adquiere el lenguaje necesario para comunicar sus deseos y opiniones, conociendo y valorando las de los demás.

¹Tendencias Pedagógicas 1992. Pág. 83-85.

Proceso de Comprensión y Análisis

- Por parejas realizar un mapa conceptual, sobre el concepto etimológico y la historia del juego contando con la asesoría del tutor
- Dar un concepto propio del juego y porqué es importante el juego.

UNIDAD 2: El Juego y sus Ventajas

Horizonte

- Identificar como las teorías del juego inciden sobre las características, factores y ventajas del mismo.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Teorías del Juego
- Características del Juego
- Factores que Inciden en los Juegos
- Ventajas de los Juegos

Proceso de Información

2.1 TEORÍAS DEL JUEGO

¿Qué es primero el concepto o la teoría?. Esta es una pregunta compleja de contestar por cuanto la derivación en el método científico nos indica que un concepto es después de la teoría que soporta la construcción conceptual del mismo concepto pero también las teorías se edifican con base a los conceptos iniciales y renovados que han fundamentado dicha teoría. Con fines netamente didácticos, este documento es una guía ordenada del cuerpo del conocimiento referente al juego y a la lúdica.

Las teorías sobre el juego son variadas y variables y consecuentemente en un resumen textualizado se rescata lo que es más destacable y útil para la vida del goce innato. La siguiente es una distribución resumida y puntual de ellas.

El Juego Como Elemento Pedagógico

TEORIA	AUTORES	DEFINICIÓN
T. del Exceso	Spencer (1971)	Expone que el juego es la salida de las energías sobrantes de la reserva de fuerzas de que se dispone y que no se agota completamente por las exigencias de la vida, por lo tanto para deshacerse de las energías que luchan por salir, se agarra a lo más cercano que son las actividades que ve en otras, las cuales imita. Se plantea el juego como la resultante de excedente de fuerzas.
T. Sicoafectivas	Sigmund Freud (1920) Jung (1971) Winnicott (1979) Bruner (1982) Nicolich (1977), Dunn (1986)	Plantea el juego como factor y satisfacción instintivas del ocio, dado que copa ausencias; llena insatisfacciones y represiones. El juego puede darse de acuerdo a deseos reprimidos, haciéndose patentes en él. Prácticamente plantea el juego como una terapia necesaria para el desarrollo equilibrado del individuo. Se considera el juego como estrategia para sacar a la superficie unos contenidos, unas formas y también unos valores primitivos, biogenéticamente anteriores, dándose la posibilidad de añadirse nuevos colectivos lo cual redunda en una vida sana y en la creación de una cultura. Esto se puede dar en el juego pero no se expresa la base o esencia del juego. El origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarlo en forma particular al relacionarse afectivamente el niño con su madre o persona que lo cuida de manera prolongada. Así, a través del juego las personas se estructuran una representación interior como de seguridad o de desconfianza. Las vivencias de carácter lúdico afectivo organizan un discurso importante para la maduración personal. Estas situaciones son importantes para la adquisición y desarrollo del lenguaje y las estrategias comunicativas en general.

El Juego Como Elemento Pedagógico

TEORIA	AUTORES	DEFINICIÓN
T. Funcionalista	Kohler (1935) Bruner(1972) Graos (1901) Ortega (1995) Smith y Dutton (1979) Eibl Eibesfledt (1967)	La actividad del juego esta vinculada la uso del dominio de instrumentos y resolución de problemas prácticos, los niños cuando piensan que juegan, simultáneamente resuelven problemas manuales, son más rápidos y más hábiles. El juego proporciona el marco para que se constituyan los patrones básicos de comportamiento de los individuos inmaduros y los capacita para la lucha y la búsqueda del alimento. Relaciona el juego con la conducta exploratoria indagadora y la curiosidad natural para manipulación de objetos.
T. del Juego como Determinante de la Asimilación de la Realidad al Yo	Piaget (1978)	Toma la sicología del juego infantil como parte orgánica de su teoría del desarrollo del intelecto; dice que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y que el juego es básicamente el eslabón que relaciona al niño con el entorno, un medio de conocerlo, de aceptarlo, de constituirlo, de modificarlo. Así como la adaptación, presenta dos momentos: acomodación y asimilación.
T. Cognitiva del Desarrollo de la Personalidad.	Klein Garaigordobil (1995)	Explica al juego como base del desarrollo de la personalidad, señala: "El juego es el mejor medio de expresión del niño en el cual se domina también la ansiedad y transforma experiencias sufridas pasivamente en activas. Cambia dolor por placer (terapia). Considera que el juego se convierte en la base del desarrollo del interés. Así mismo el juego espontáneo da respuesta, crea, fomenta las primeras formas de pensamiento como tal. Se logra evocar situaciones pasadas para plantear hipótesis del futuro que desembocan en hipótesis constructivas que permiten desarrollar simbólicamente las consecuencias bajo premisas condicionales.

El Juego Como Elemento Pedagógico

TEORIA	AUTORES	DEFINICIÓN
T. Sociocognitiva	Vygotsky (1979), Elkonin (1980), Bruner (1984)	El juego es una forma particular de actuación cognitiva espontánea que reflejaba hasta qué punto el proceso de construcción del conocimiento y de organización de la mente tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto. El juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente.
T. Sicocognitiva	Vygotski (1979)	El juego es factor de desarrollo de las funciones psíquicas; éste se constituye en mecanismo por el cual el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán ascender al pensamiento conceptual. Lo lúdico surge como consecuencia de la construcción de una situación imaginaria basada en reglas. Se plantea en esta visión, que lo más importante del juego es el esfuerzo, la dificultad, la norma y el no placer como en la visión psicoanalítica. En este sentido, el niño tiene oportunidad de incluirse en la realidad con instrumentos simbólicos y reglas. No se evade de la realidad para soñar y tratar de llenar vacíos. Los mejores logros del niño están en la base de su moralidad y acciones futuras.
T. de "El Juego como Reproducción de Filogenia en la Ontogenia"	Stanley May (1971)	Plantea al juego como un revivir de las formas primitivas del ser humano por medio de las cuales tiene posibilidades de "poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto hacerlas reaccionar en una forma inocua e inofensiva". Relaciona la evolución del hombre con la aparición de los diferentes juegos.

El Juego Como Elemento Pedagógico

TEORIA	AUTORES	DEFINICIÓN
T. del Equilibrio Interno	Paul Moor (1972)	Considera que el juego es la cosa más evidente que existe, dado que no persigue ninguna finalidad, sino que permite sentirse contento, feliz y satisfecho. Con esta teoría se dice que solo cuando se está jugando se conserva el equilibrio interno, se pierde cuando las acciones u omisiones se vuelven "serias" por esos, Séller (1855), afirma: "El hombre solo es completamente hombre cuando está Jugando. Bajo esta perspectiva la evidencia del juego radica en que al realizarlo, el niño, no se pregunta por qué, cómo y para qué juego.
T. del Juego como Actividad Estética y de Recreo.	F. Schiller (1995)	Plantea que el juego sirve para la recreación y para gastar energía; "El juego es una actividad estética cuya finalidad es el recreo y el exceso de energía es solo una condición de la existencia del placer estético que proporciona el juego".
T. de la Tercera Zona	Karl Gras (1971)	La teoría sobre la función simbólica del juego, al considerarlo como un ejercicio previo. Se coloca el juego como escenario donde se puede preparar lo que está por llegar. "El juego es una producción anticipada". El juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto.
T. del Restablecimiento.	Lazarus (1997)	El juego como compensación del consumo de fuerza que la vida laboral exige al hombre.
T. de los Principios Motores	Chateau (En Fajardo y Otros, 1997)	En el juego intervienen tres principios hedonistas (jugar es gozar, placer de lo nuevo, y disfrute moral) el principio de mostrarse mayor, más fuerte identificándose con actitudes de adulto y el principio de amor al orden.
T de la concientización existencial.	Haigis (1997)	El principio del juego sería "el placer en la situación existencia" y su sentido, la vivencia de la personalidad como existencia individual y con ello al hacerse consciente en sí mismo.

El Juego Como Elemento Pedagógico

TEORÍA	AUTORES	DEFINICIÓN
T. Catártica o Estimulante del Crecimiento	Carr (En Fajardo y Otros, 1997)	El juego es un estimulante del crecimiento suministrado al sistema nervioso central y a todo organismo los estímulos necesarios para el desarrollo de los órganos.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente podemos deducir las siguientes conclusiones iniciales con la respectiva aplicabilidad en nuestra vida personal y profesional:

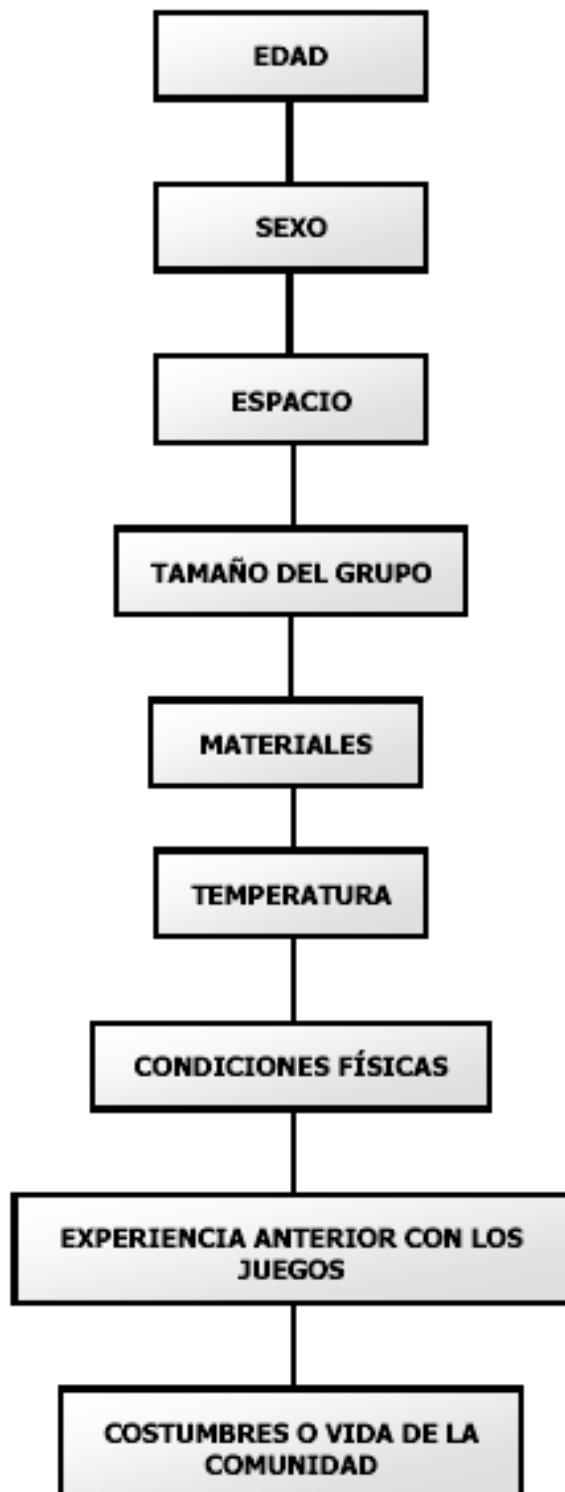
- Todas las teorías centran el juego como una parte vivencia del ser humano.
- Todas las teorías relacionan el juego como una actividad sin mucha reglamentación considerándose esta acción, cómo voluntaria y libre.
- Todas las teorías tienen que ver desde algún ángulo con el desarrollo humano.
- Todas las teorías se basan en que el juego es un concepto de movimiento, llámese espiritual, mental y/o físico.
- Todas las teorías desde alguna visión cumplen con una función de construcción.

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Sinónimo de Espontaneidad
- Desarrollo de la Dimensión Social
- Mejora las Facultades Intelectuales
- Mejora el Equilibrio Emocional
- Interpreta Autoridad y Reglas
- Agudiza la Atención
- Favorece la Responsabilidad
- Impulsa la Actividad
- Desarrolla Habilidad y Destrezas Motores
- No Tiene Tiempo Libre
- Fortalece la Voluntad

El Juego Como Elemento Pedagógico

2.3 FACTORES QUE INCIDEN EN LOS JUEGOS



2.4 VENTAJAS DE LOS JUEGOS

- Ayuda al desarrollo Físico–Intelectual
- Previene la fatiga
- Enseña a convivir con los demás
- Favorece la autoexigencia
- Desahoga tensiones nerviosas
- Permite el relajamiento

Proceso de Comprensión y Análisis

• Por CIPAS; escoger una teoría, describirla y con un ejemplo de un juego, verificar su aplicación. Entregar al tutor. Escoger un juego y aplicar en forma práctica en la clase. Verificar lo siguiente:

- ¿Dentro de las características de los juegos en cuáles se cumplen?
- ¿Qué factores de los vistos, se dan en el juego practicado?
- ¿Qué ventajas se presentan?

UNIDAD 3: Clasificación de los Juegos

Horizonte

- Conocer las distintas clasificaciones de los juegos, necesarias para su aplicación

Núcleo Temático y Problemático

- Clasificación de los Juegos

Proceso de Información

3.1 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Al igual que las teorías que surgen a cerca del concepto del juego. Sus clasificaciones también han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas con en gran parte con las corrientes gestadas al interior de la educación física en un principio, el interés por realizar estas clasificaciones giraba en torno a la necesidad de ordenar los juegos para proceder a su estudio. Actualmente ya no se trata de hacer una clasificación en la que estén presentes los tipos de juegos posibles. Si no más bien de atender a que cualquier clasificación pueda ofrecer el mayor numero de posibilidades.

A continuación algunos de los actores que desde diferentes posturas han logrado reconocimiento en esta difícil tarea:

Callois (1986)

En su obra "les jeutz et les hommes" propone una clasificación de los juegos que se ha convertido en clásica. Distingue desde su posición sociológica cuatro estructuras con relación a los juegos:

- Los juegos de agón (competición), forma más pura de mérito profesional cuyo componente esencial es la lucha, se apoya en la destreza de los participantes; incluye en ellos aquellos juegos que incitan al deseo de vencer y la necesidad de obtener reconocimiento por la victoria en el que se establece la igualdad de oportunidades, asegurando que los competidores se enfrenten en condiciones ideales. Requieren del mejor esfuerzo y el deseo de ganar, para que de esta forma el triunfo del vencedor cobre un valor indiscutible.

El Juego Como Elemento Pedagógico

- Juegos de mimicry (pantomima, simulacro o imitación), son aquellas manifestaciones en las que el participante busca ser otro, desplegando una actividad en una situación imaginaria. El jugador se convierte en una figura ilusoria y se comporta como tal.
- Juegos de illinx (vértigo), tiene como fin principal la producción del placer mediante la desestabilización, la turbación o embriaguez del participante. Son todos aquellos juegos que causan sensaciones de perdida del equilibrio, desconcierto, nerviosismo, etc... y que provocan sensaciones internas de pánico psicológico.
- Juegos de alea (azar) directamente opuesto a los juegos de competición pues su resultado no esta supeditado a la habilidad del participante sino por el contrario este se abandona a los mandatos del destino, ya que los jugadores se encuentran fuera de su propio campo de influencia y totalmente fuera del control de sí mismos, en consecuencia su principal objetivo no es la de vencer a un adversario sino la de triunfar sobre el destino, en este caso la derrota no significa otra cosa sino que el jugador ha tenido mala suerte. El jugador al contrario de los juegos de Agón- desempeña un papel totalmente pasivo, que al arriesgar algo espera la sentencia del destino.

Piaget (1969)

Establece desde su postura psicogenética tres tipos de juegos diferenciados de acuerdo a los momentos en que hacen su aparición a lo largo del desarrollo psicológico del hombre:

- Juegos de simple ejercicio o seso-motores. Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal característica es placer de la acción de descubrimiento del mundo; surge como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su sistema nervioso por ejemplo, " niño que descubre por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce enseguida el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo"
- Juegos simbólicos. Poseen al igual que los juegos de mimicry de caillois un único componente de imitación que se mueve entre el grupo de lo simbólico;

El Juego Como Elemento Pedagógico

surgen como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropiá de una imagen que representa las formas de relación. Piaget ilustra esta etapa con un ejemplo: "el niño que juega ha muñecas rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera; revive todos sus placeres o tus conflictos, pero revisiéndolos, y, sobretodo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción

- Juegos de reglas. En este tipo de juegos, piaget no se refiere a la regulación, de hecho característica de todo tipo de juego, sino que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo. Este tipo de juego refleja paulatinamente las reglas de la sociedad en que el desarrollo se dan primero como "no coversitivas", que no requieren obligatoriedad de cumplimiento; después como intangibles, de obligado cumplimiento y finalmente como ley, resultante del consenso entre compañeros de juegos.

Watson (1979)

Dentro de las funciones que atribuye al juego distingue cuatro estadios en los que configura el proceso evolutivo en el uso del juego:

- Juegos de adquisición. Representan el esfuerzo infantil por querer comprender imágenes, cuentos, canciones etc. Y por aprehender la realidad.
- Juegos funcionales. Dominados por la ley causa-efecto y caracterizados por la búsqueda de resultados.
- Juegos de ficción. Implican acciones que tiene un carácter significativo en los que se incluyen elementos simbólicos.
- Juegos de fabricación. Representan la exploración de la capacidad creadora.

Chateau (1975)

La regla es el elemento más importante al interior de los juegos, de ahí que establezca su diferenciación en función de ella:

- Juegos no reglamentados. Extendidos desde el nacimiento hasta las primeras imitaciones. Dentro de este tipo de juegos el autor agrupa los juegos funcionales caracterizados por movimientos espontáneos y de desarrollo de funciones; los juegos hedonísticos, cuyo objetivo principal es la producción del placer mediante actividades que estimulan los sentidos; y los juegos con los nuevos, con, los que el niño comienza a conocer su mundo más inmediato relacionándose con él mediante el juego.

El Juego Como Elemento Pedagógico

- Juegos reglamentados. En los que se agrupan los juegos de imitación; juegos de construcción; de una amplia tendencia al orden que se plasma en la colocación sistemática de objetos y cosas; juegos de reglas arbitrarias en los que el niño crea nuevas reglas, nacidas de la propia naturaleza, o características del medio social como ambiental en el que desarrolla el juego; juegos sociales de carácter figurativo; juegos tradicionales, juegos reglados con un alto contenido organizativo

Jacquin (1958)

Realiza una clasificación de los juegos que atiende a una postura psicológica según las etapas evolutivas del sujeto, por lo que los clasifican en:

- Juegos de proeza. Normalmente realizados en solitarios, en los que el niño trata de vencer y obtener lo que él considera un obstáculo.
- Juegos de imitaciones exacta. Son juegos caracterizados principalmente por un afán de reproducir la totalidad de los gestos del medio que les circunscribe.
- Juegos imitación ficticia. Realizados en un mundo imaginario en donde el niño se transporta a un mundo extraordinario.
- Juegos colectivos descendentes. Son los juegos de proeza realizados en grupo, en los que el niño trata de mostrar su superioridad sobre el grupo.
- Juegos en grandes colectivos. Son juegos de carácter inminente cooperativo.

Dobler (1975)

Clasifican los juegos de la siguiente forma, en función de abarcar una gama amplia de juegos dentro de ellos:

- Juegos de la calle. Dentro de esta clasificación incluyen los juegos populares ligados a las costumbres y las fiestas también populares.
- Juegos motores. Ligados a movimientos físicos.
- Juegos menores, son los tipos de juegos en el que pueden ser reducidas en forma simultanea las condiciones previas para el desenvolvimiento del juego, requieren pocos medios, no exigen grandes habilidades, se pueden jugar en grupos pequeños y sus reglas son sencillas.

El Juego Como Elemento Pedagógico

- Juegos deportivos. Juegos mayores de equipos en donde las reglas son fijas y de validez general

Elokin (1985)

Destaca dentro de los contenidos en el proceso de formación cuatro etapas en las que donde se centra las acciones del juego, en los que las primeras etapas, se desarrolla más centrado en las acciones y en las dos siguientes se asume un sentido mucho más social acorde con las relaciones reales entre las personas:

- Juegos con objetos.
- Juegos con objetos, sucedidas tal y como acontecen en el mundo real. En las que si bien, no se acepta la alteración del orden establecido tampoco se protesta por ello.
- Juegos que ponen relación otros participantes en el juego. Los papeles están bien delimitados e infringir la lógica en la dinámica de las acciones provoca la protesta de los compañeros de juego.
- Juegos ante la actitud mostrada por otras personas, cuyos roles asumen otros niños. Los papeles aquí, están bien definidos y las acciones responden a la lógica real. La infracción provoca rechazo haciendo alusión a las reglas del juego.

Johnson (1980)

Establece una clasificación del juego con relación al planteamiento de la estructura de meta de cada juego y así distinguen tres tipos diferentes:

- Juegos con estructura de meta individualizada. Cuyos objetivos no están relacionados con el resto.
- Juegos con estructura de meta de competición. En donde existe una relación directa en cuanto a los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego.
- Juegos con estructura de meta de cooperación. Cuyos objetivos van unidos al común de todos los participantes de forma que cada uno alcance su meta solo si todos lo alcanzan.

Proceso de Comprensión y Análisis

- Desde qué posición, distingue Caillois, las cuatro estructuras en relación a los juegos?

El Juego Como Elemento Pedagógico

- ¿Desde qué postura establece Piaget los tres tipos de juegos?
- ¿Cuáles son los 4 estadios que Wallon atribuye a los juegos?
- Chateau distingue 2 clases de juegos, ¿Cuáles?
- ¿Cómo clasifica Jacquin los juegos?
- Los Dobler dan una gama amplia de juegos, ¿Cuáles?
- Nombres los tres tipos de juegos que establece Jonson

UNIDAD 4:

El Carácter Pedagógico de los Juegos

Horizonte

- Reconocer el juego como un medio ideal para el aprendizaje.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Juego y Educación
- Juego y Cultura
- Juego y Socialización
- Juego y Lenguaje
- Juego y Aprendizaje
- Juego y Educación Física

Proceso de Información

4.1 JUEGO Y EDUCACIÓN

Una vez tratado el juego desde un punto de vista bastante general, vamos a abordarlo desde su aplicación en la educación y más concretamente a la educación física.

El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta éste es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social. El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita que al intentar desarrollar determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social, se esté incidiendo a la vez en otros aspectos.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Cabe anotar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la educación sin despojarlo de sus características fundamentales, sino como dice Bonilla (1994) " Por el contrario convertir la educación en una experiencia lúdica", en donde el profesor lejos de asumir un papel impositivo, posibilite espacios de libre acceso al conocimiento.

Históricamente se ha reconocido al juego como un importante medio educativo, así Larroyo (1986) menciona que en culturas como la azteca, se destacaba la importancia del juego en la educación de los jóvenes, desde una perspectiva militar, según el autor "los juegos mismos tenían un designio educativo. Eran imitaciones de futuras labores que se habrían de ejecutar".

En cuanto a los riesgos resalta la importancia que le daban al juego no solo como medio para lograr resultados físicos, sino también intelectuales. El noble ideal griego de la educación, perdido con la visión cristocéntrica de la edad media, es retomada nuevamente en el Renacimiento gracias a que grandes pensadores que como Rousseau y Locke reivindican el papel del juego en la educación para que finalmente la pedagogía activa le asigne un papel definitivo en ella, con pensadores que como Chateau consideran el juego como imprescindible en la exploración inicial del conocimiento.

El juego como forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional.

El juego asocia las nociones de totalidad, regla y libertad. Se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, creativo, artístico, global y con el hemisferio derecho del cerebro, lógico, racional y concreto: de rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concretos y sometiéndolo a unas reglas y estructuras lógicas.

Las diferentes corrientes educativas han adoptado diferentes posturas hacia el juego, pero es en la escuela nueva donde se concede mayor importancia a las actividades lúdicas, en particular a los juegos tradicionales.

En suma el juego tiene unas connotaciones psicológicas, estéticas y creativas que le convierten en un importante medio de educación formal e informal.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Piaget (1967) afirma que "los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla".

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento de trascendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos; así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, etc.

Ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

4.2 JUEGO Y CULTURA

Si definimos Cultura como un sistema integrado de patrones de conducta aprendidos que no son parte de una herencia biológica, o bien la trama de significados en función de la cual los seres humanos interpretan su experiencia y conducen sus acciones, podemos deducir entonces que la cultura se crea mediante el intercambio de ideas, creencias, usos, costumbres, procedimientos y técnicas, que se refiere al modo en que se producen las relaciones y al carácter, calidad y naturaleza de esas pautas de relación; entonces podemos definir resumidamente la cultura como el comportamiento simbólico y guía para la acción colectiva o individual del hombre. Según esta definición podemos apreciar que el juego es una manifestación cultural, siendo éste un elemento más de ella, pues aporta formas de expresión y organización.

Si entendemos por cultura el conjunto de elementos materiales, creados por el hombre, entonces, podemos afirmar sin lugar a dudas que el juego, es una manifestación cultural, pues éste expresa el comportamiento humano, objetivando la personalidad del hombre.

"A medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego-saber se transforma de una manera general, el juego se va interiorizando convirtiéndose en normas o conocimiento. Desconocer esta realidad como docentes para asumir el proceso de enseñanza-aprendizaje en la actualidad, es negar la experiencia cultural de los alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización y de producción de conocimiento" (Jiménez, 1994)

El Juego Como Elemento Pedagógico

4.3 JUEGO Y SOCIALIZACIÓN

La oportunidad de encontrarse, de establecer relaciones, y de desarrollar actividades en común es uno de los atractivos esenciales del juego, su innegable papel aglutinador, favorece el desarrollo de hábitos sociales.

Para Piaget existe en el juego un proceso importante en el desarrollo de la moralidad que se basa en la diferenciación entre la conciencia y su práctica: como proceso de concienciación el individuo evoluciona de una concepción puramente motriz (0-2 años), a una práctica de regla totalmente individualista sin posibilidad de tomar diferentes puntos de vista (2-5 años) para luego asumir el concepto de la regla como algo inmodificable, determinado por su admiración al adulto (7-9 años) y finalmente (a partir de los 11 años), asumir las normas como sistemas de módulos muy elaborados como un elemento que regula la vida en grupo. Durante este proceso el individuo debe pasar de la heterotomía a la autonomía.

Para Freud el paso del juego individual al colectivo es muy importante para el desarrollo de la moral, en la medida en que las normas se vuelven básicas para las interacciones y el curso del mismo juego.

Huizinga (1943) dentro de las características que otorga al juego interpreta la normalidad de los juegos como el requerimiento de normas simples y personales o de sistemas complejos y colectivos sin los cuales no es posible su realización. "Desde la óptica normativa, el espacio que constituye el juego como factor básico en el desarrollo, establece unas regulaciones que constituyen en esencia el origen del comportamiento normativo"

A través de las vivencias del juego, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas que son susceptibles de ser revisadas críticamente: ya que el juego es la primera herramienta de interacción con el mundo que rodea al niño, este le ayuda a construir sus relaciones (como ya se había mencionado en el otro apartado) constituyéndose en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como el respeto a la norma, al espíritu del equipo, a la cooperación, la superación, etc.

4.4 JUEGO Y LENGUAJE

El niño accede al lenguaje por imitación y por creatividad, siendo esta conquista un proceso activo que depende de la necesidad y del deseo de querer expresar, comunicar y encontrarse con los demás a través de la palabra. En este proceso el niño pone en acción una serie de procesos mentales, intelectuales y afectivos.

El Juego Como Elemento Pedagógico

El juego como medio privilegiado por el niño para experimentar la realidad, se hace presente en este proceso creador; es por el juego que el niño estimula sus sentidos para observar y captar la realidad y para construir sus percepciones con gran sensibilidad, en este sentido Bruner, quizá uno de los teóricos que destaca con más profundidad la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, concluye que " la lengua materna se denomina mas rápidamente cuando la adquisición tiene lugar en medio de una actitud lúdica. Sigue a menudo que las formas mas complejas gramáticamente y los usos programáticos mas complicados, aparecen en primer lugar en contextos de juego" (Bruner, 1984).

4.5 JUEGO Y APRENDIZAJE

Una de las características que se le Juego y Aprendizaje atribuyen al juego al medio como medio de enseñanza-aprendizaje es que este junto con tantas otras actividades lúdicas resultan altamente motivantes.

El juego constituye una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo ya que el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. La continua ejercitación que soporta el juego constituye el motor que proporciona el acceso al conocimiento de sí mismo y del mundo circundante, de igual forma la maduración de determinadas habilidades y la mejora de las capacidades físicas.

No son pocos los autores que consideran que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje, sobre todo en la infancia, aprendizajes que van desde los comportamientos imitativos más elementales hasta la formación de conceptos y normas morales. Por medio de él, el niño adquiere el control de su propio cuerpo y desarrolla las habilidades y destrezas necesarias para su desarrollo social y cognitivo. En cuanto al desarrollo intelectual, el juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización, elementos indispensables para la formación de conceptos. En el juego el niño observa, experimenta y ejecuta tal cantidad de actividades que le permiten dar orden a la realidad que lo rodea, lo que a la postre se traducirá en una estrategia de rozamiento que le hará ser capaz de superar la inmediatez de lo directamente percibido.

Piaget atribuye al juego un lugar muy importante en el desarrollo del pensamiento: en la adquisición de esquemas, estructuras y operaciones cognitivas.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Para Vigotski, (1979) el juego es un mediador que permite no sólo los estímulos sino el espacio de encuentro con sus aprendizajes anteriores y con su posibilidad humana

comunicativa para redefinir el estímulo y determinar autónomamente su propio concepto; igualmente en la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel, la capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información fácil de codificar significativamente. "el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico.

Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencia en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Estos conceptos giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que lo capta. En contraposición los conceptos científicos están mediatizados por conceptos generales y articulados a un sistema de interrelaciones. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar investigativa. Estos procesos se hallan mediados por la producción de signos, es decir de señales, de objetos que se refieren a otros.

Y es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual. Cuando el niño considera que el palo de escoba es un caballo, que un lápiz es un señor, que unas llaves son un carro, no está dependiendo de las características y configuraciones iniciales de los objetos, para asignarles otros significados, esta características del pensamiento simbólico, se ha realizado gracias a la acción, a los movimientos que el niño realiza con estos".

El juego vinculado a la construcción de conocimientos se realiza mediante la participación activa, vivenciada y reflexiva que al interior del juego surge; la construcción del aprendizaje en el juego se produce a través de la actividad; los alumnos se muestran activos en el juego de diferentes formas. Establecen relaciones con capacidades ya adquiridas y tratan de adaptarlas a las condiciones espacio-temporales que surgen a su interior; exploran esquemas nuevos que se representan como respuesta a las diferentes situaciones-problema derivadas del juego; se representan a una situación conflicto con sus compañeros en donde escuchan diferentes opiniones, y buscan soluciones en la relación a la forma en que se han resuelto los conflictos anteriores.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Conlleva un proceso de elaboración personal: permite establecer relaciones significativas entre lo ya conocido y los nuevos objetos de aprendizaje.

Se origina en interacción con el entorno: dentro del proceso de comunicación y relación con el entorno surgen la mayoría de las posibilidades de aprendizaje.

4.6 JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA

El juego constituye -o así debería ser- el medio más significativo de intervención en la educación física, en donde cumple con los más variados objetivos; sin olvidar los objetivos que cumple desde el campo social, intelectual y afectivo, favorece el desarrollo de las cualidades físicas básicas, favorece el mejoramiento de las capacidades físicas condicionales, permite la adquisición de habilidades motrices básicas, facilita el aprendizaje de movimientos técnico tácticos de carácter deportivo y de expresión corporal.

Además de esto las aplicaciones de los juegos en el terreno de la educación física son múltiples:

- Contribuye al desarrollo de la personalidad a través del movimiento, afirmando el juego social y aceptando la regla como norma.
- Mediante él se consigue objetivos y se desarrollan contenidos: aportando vivencias motrices y sociológicas en la parte introductoria, central y final de una clase.
- Propicia mediante el placer y la diversión la creación de hábitos que perduran hacia una actitud positiva frente a la actividad física.
- Fomenta la sociabilidad y la inteligencia, por medio de la riqueza que proporciona los juegos.

En el juego se parte de las habilidades y destreza aprehendidas previamente, hecho que trae consigo una propuesta lúdica progresivamente más amplia y diversificada que permite desarrollar distintas capacidades. Comúnmente en la educación física se privilegian juegos en los que prima el componente de carrera y/o velocidad, olvidando muchas veces la gran variedad de juegos que pueden ser aplicados, entre estos tenemos:

- Juegos de expresión y comunicación: Todos aquellos juegos que hacen uso de los recursos expresivos del cuerpo como gestos y movimientos para expresar sensaciones, vivencias y sentimientos. El empleo de los juegos de expresión debe ir desde la exploración de las posibilidades que tiene el gesto y el movimiento en los que se adecuan perfectamente los juegos de imitación y simulación motriz,

El Juego Como Elemento Pedagógico

hasta llegar a la utilización del cuerpo para expresar sensaciones, vivencias, sentimientos e ideas, así como también comprender y valorar mensajes expresados en estos mismos términos por otros.

- **Juegos sensoriales:** constituyen ese tipo de juegos todos aquellos que ayudan a percibir la realidad que nos rodea mediante los sentidos. Aunque comúnmente se ha privilegiado el trabajo con la vista y los oídos debemos tener presente que desarrollar todos los sentidos en igual proporción nos permitirá no solo percibir mejor la realidad sino también disfrutarla de otra manera; por esto es muy importante incluir dentro de las sesiones de educación física juegos que promuevan el desarrollo de la percepción, pudiéndose llevar a cabo preferencialmente en la fase final o de vuelta a la calma.
- **Juegos motores:** Son los juegos en los que su principal componente es el movimiento bien sea de todo el cuerpo o de una parte del mismo, que buscan el desarrollo de habilidades y destrezas mediante el desarrollo y mejora de las capacidades físicas coordinativas y que se desarrollan durante la parte principal o central de una sesión de educación física. Entre ellos podemos distinguir juegos locomotores, de equilibrio, de manipulación, de velocidad, de ritmo, etc.
- **Juegos de desarrollo corporal:** Son juegos que buscan el desarrollo o mejora de las capacidades físicas condicionantes como la fuerza, la velocidad, la lexoelasticidad y la resistencia
- **Juegos de oposición:** constituyen los juegos favoritos por la mayoría de los niños que consisten en derrotar al contrario. Con este tipo de juegos hay que tener presente que no podemos abusar de ellos, pues privilegian a los más dotados por lo que seguramente siempre habrá más de un niño que no quiera participar.
- **Juegos de cooperación:** enseñan a los participantes que la mejor forma de conseguir un objetivo es la colaboración. En este tipo de juegos no importa ser el primero, ni ser el mejor, lo que importa es ayudarse entre todos para lograr el éxito.
- **Juegos de cooperación-oposición:** combinan aspectos de los juegos cooperativos y de los de oposición, pues buscan derrotar al contrario mediante la colaboración de todo un equipo.
- **Juegos tradicionales:** son los que han formado y forman parte del acervo cultural, resultado de su transmisión generacional.

UNIDAD 5

Necesidades del Juego según las Etapas de Desarrollo

Horizonte

- Identificar las necesidades del juego en cada una de las etapas evolutivas del niño.

Núcleo Temático y Problemático

- Necesidades del Juego según las Etapas del Desarrollo

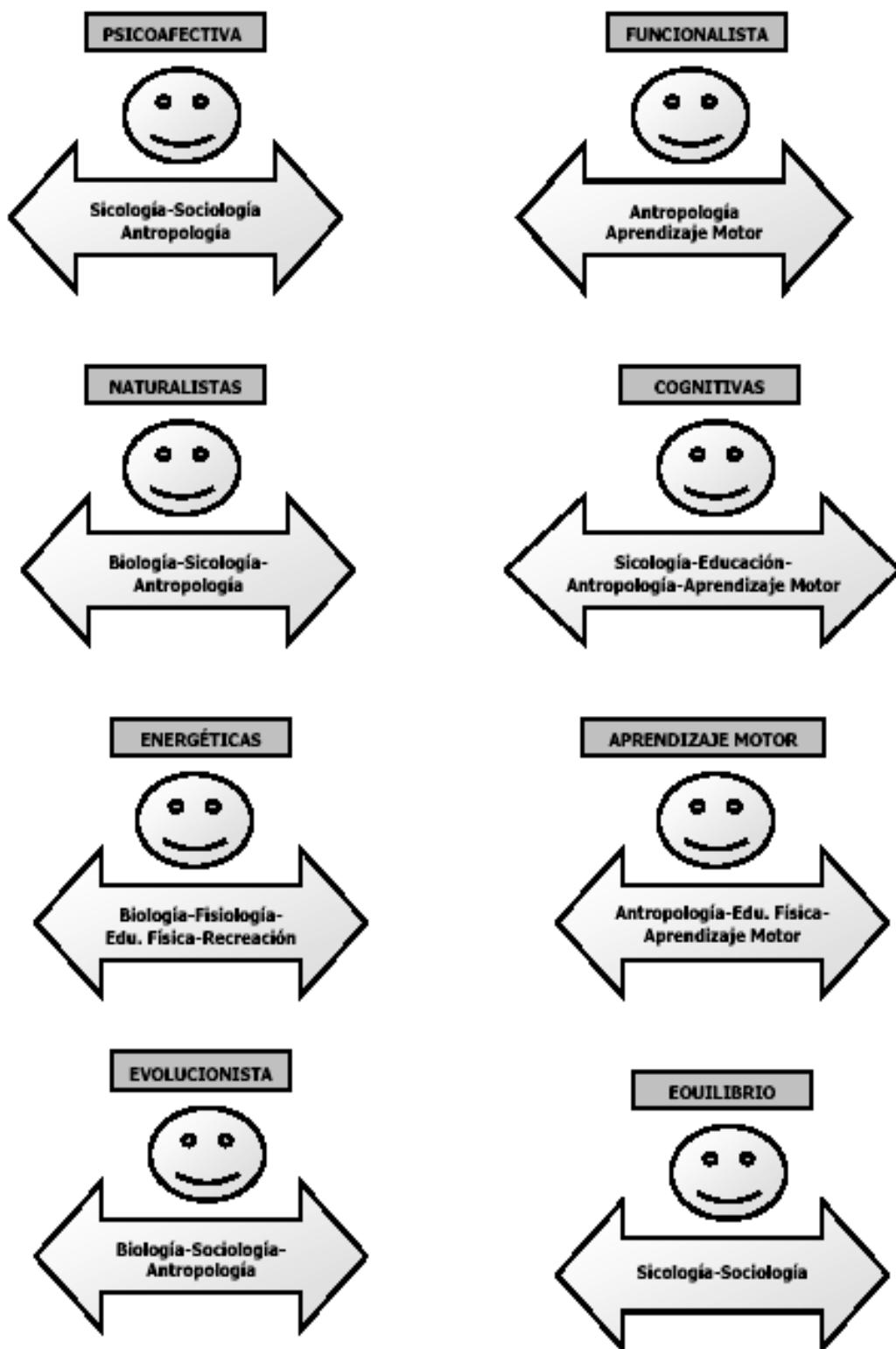
Proceso de Información

5.1 NECESIDADES DEL JUEGO SEGÚN LAS ETAPAS DEL DESARROLLO

Estudiar al niño sólo en su crecimiento, el desarrollo de sus funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar la manera como está proyectando su adultez. Al respecto Tumer (citado por Bautista 1990:227) dice: "El hecho de que el niño comience a ponerse unas metas, a comprender algo, a creerse capaz de hacer alguna cosa, a imponerse una obligación y someterse a ella, a mandarse y obedecerse a si mismo, es uno de los rasgos de la vida activa, es el proceso de crecimiento y de maduración hacia una misión vital."

Por lo anterior, Piaget (1975) da a conocer las etapas del desarrollo infantil, sus necesidades del juego

El Juego Como Elemento Pedagógico



El Juego Como Elemento Pedagógico

5.1.1 Etapa 1: Sensorio–Motora (0-18 meses)

Objetivos

Desarrollo de la conducta manipuladora-exploratoria, satisfacción de la necesidad del contacto-confort, perfeccionamiento de la coordinación motora.

Las actividades de esta etapa se efectúan en la cuna del bebé, tanto en la vivienda como en los círculos infantiles y sus necesidades de estímulos deben ser satisfechas en estos lugares por medio de las personas que lo cuidan y con juguetes adecuados que presenten variaciones de forma, textura, color y sonido.

5.1.2 Etapa 2: Exploratoria (18 meses-4 años)

Objetivos

Continuación de la necesidad del contacto-confort, desarrollo de la capacidad del desplazamiento, necesidad de exploración del mundo que lo rodea, desarrollo de la función simbólica e inicio del desarrollo del rol social.

En esta etapa aparece la agresividad como energía vital y como defensa contra el medio lo cual le permitirá vencer el miedo que es la emoción predominante en la primera etapa y podrá continuar con sus intereses exploratorios por el mundo que descubre.

Para lograr el cumplimiento de esta etapa tan importante para el desarrollo del niño es necesario espacio donde desplazarse, explorar, ver y experimentar lo que no puede lograr ningún niño permaneciendo dentro de su casa solamente. En esta etapa aunque el niño juegue con otros niños todavía él está jugando solo, es lo que se llama juego paralelo.

5.1.3 Etapa 3: Rol Social (5-7 años)

Objetivos

Continuación de la actividad de exploración, desarrollo del rol social e inicio de las actividades de tipo cooperativo.

Esta etapa llamada de rol social se caracteriza porque el interés del niño está fijado en averiguar cuál es su posición, cuál es su rol, por medio de la imitación de los roles familiares y demás personas que parecen en su mundo. El niño está tratando de comprender a través del juego el papel de cada miembro de la familia,

El Juego Como Elemento Pedagógico

la posición de aquellos personajes que aparecen con frecuencia, regularidad e importancia en su vida el médico, el maestro, el policía, el soldado, etc.

En esta etapa el niño continuará teniendo la misma necesidad de desplazamiento que en la anterior y seguirá manifestando su curiosidad también porque continua explorando el mundo que lo rodea.

5.1.4 Etapa 4: Cooperación Social (7 a 12 años)

Objetivos

Desarrollo de la capacidad del pensamiento lógico, concreto y de la cooperación social. Esta etapa se caracteriza porque el niño empieza a poner interés fuera de los roles familiares inmediatos a su vida familiar; como la anterior no empieza solamente a estar en grupos sociales, a interesarle el derecho de los demás. Empieza también a admirar con verdadera compresión a los patriotas, a su patria y a su bandera.

En esta etapa tiene que aprender a vivir en sociedad, respetar las leyes del juego, aprender a ganar y perder, aprender a esperar para satisfacer un deseo; aprender a respetar a los demás y sus derechos; aprender a esperar a satisfacer y a respetar a los demás compañeros de juego; aprender a no ser el "guapo del juego" pero no dejarse quitar sus derechos aprender a no burlarse de los que no tienen la misma capacidad; aprender a ayudar a los más débiles, etc.

Los principales papeles de juego como lo sugieren las características de la etapa son colectivas: juego de pelota, balón pié, básquet, a los escondidos, el agarrado. También son importantes en esta edad los juegos de mesa que contribuyen a que aprendan a ganar y perder y a respetar el derecho de los demás.

La actividad física caracteriza también a esta etapa de gran desarrollo físico, por lo que entra entre los principales intereses del juego, además de los colectivos, están las bicicletas y los patines, que son neutros, o sea, igual para las niñas que para los niños.

Hacia los 14 años, debido a un deseo de emulación olvida un poco el juego, aunque cuando se le motiva convenientemente, se entrega al juego de tal forma, que retoma el placer vivido en la infancia en esta actividad, pero hay que tener presente que los intereses y capacidades de los adolescentes se hacen más específicos.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Al entrar a la adolescencia, etapa de las operaciones abstractas, caracterizada por un alto grado de incertidumbre debido a la búsqueda de identidad, que no es capaz de encontrar por los diferentes cambios somáticos característicos de esta etapa, situaciones éstas que se traducen en conductas agresivas, llenas de desconfianza y apatía; sin embargo mientras que por un lado se siente vergüenza de sus propios movimientos un poco torpes, por otro, tiene una gran necesidad de jugar, ya que el placer de la conquista de nuevas destrezas se pone de manifiesto en su necesidad de relación y en su capacidad de creación. Una vez motivado hacia esta actividad, el adolescente actuará con toda libertad bajo sus propios impulsos y con toda su energía.

Proceso de Comprensión y Análisis

- Conformar 4 grupos y cada escoger una de las etapas descritas en el Proceso de Información.
- Según cada la etapa escogida, desarrollar una actividad de juego que permita verificar el objetivo de la misma.
- Socializar la experiencia con un grupo y tutor.

UNIDAD 6

Sugerencias Metodológicas para su Aplicación

Horizonte

- Verificar la importancia de una buena metodología en el desarrollo del juego.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Generalidades
- Intervención Didáctica de los Juegos
- Pasos Para Poner En Práctica Según Núñez De Almeida (1994)
- Juegos Aplicados

Proceso de Información

6.1 GENERALIDADES

Por el mismo carácter del juego, el juego dirigido necesita ir acompañado de una metodología no directiva, de modo que el alumno pueda plantear las respuestas que crea oportunas. En cuanto a la forma de presentación, nos debemos olvidar de estrategias analíticas, puesto que sería romper con la fluidez y el sentido natural del juego. Respecto a las técnicas de enseñanza más acordes con la naturaleza del juego, podemos tener en cuenta la del estilo de resolución de problemas, ya que los problemas planteados por el juego constituyen conjunto ejercicio de indagación y adaptación.

En cuanto a la forma de concretar y fundamentalmente la selección y utilización de estos durante la clase de educación física tendríamos que decir que el elemento fundamental en la selección de un juego obedece a varios factores entre los cuales encontramos como principal objetivo pedagógico que sea de cumplir; pero los juegos también pueden ser seleccionados por la adecuación a los intereses y desarrollo de una edad determinada, así debemos tener en cuenta qué tipos de juegos se ajustan más convenientemente en cada etapa de desarrollo.

El Juego Como Elemento Pedagógico

No hay que olvidar que el papel que juega el profesor en la práctica es la de animador, en donde la motivación, la intuición, el saber estar como participante, la flexibilidad, etc. son algunas de las principales características con las que debe contar

6.2 INTERVENCIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS

En la educación física, la utilización del juego como un recurso metodológico eficaz es aconsejable para el aprendizaje de diferentes habilidades, para ello es importante que se propongan diversos juegos que correspondan a una concepción global que integre a los diferentes elementos de las mismas. En los primeros cursos de educación básica se pueden emplear tanto juegos libres como codificados con la condición de que estos sean breves, con reglas simples, motivadores y de fácil realización, esto representa netamente el enfoque globalizador que debe dársele a la educación física durante el proceso de educación primaria.

En el primer ciclo de la educación secundaria los juegos estarán encausados a desarrollar habilidades de cooperación-oposición con el objeto de realizar una iniciación a los deportes a partir de los juegos predeportivos, formas jugadas y juegos adaptados.

Algunas consideraciones respecto a la intervención didáctica de los juegos a tener en cuenta es que estos pueden propiciar:

- La activación de esquemas de conocimientos anteriores.
- Una práctica reflexiva.
- Un proceso interno de aprendizaje.
- Variedad producción
- Descubrimiento - Variabilidad.

El Juego Como Elemento Pedagógico

6.3 PASOS PARA PONER EN PRACTICA SEGÚN NÚÑEZ DE ALMEIDA (1994)

6.3.1 Primer Paso: Preparación y Formación del Profesor

Es sumamente importante que el profesor no se lance a una práctica con inseguridad o desconocimiento. Es necesario que acometa su propia formación, mediante la lectura, la conversación, la investigación, la búsqueda de alternativas diversas, la recreación de su bagaje y experiencia. Cuanto mayor sea el conocimiento que tenga sobre la cuestión, tanta mayor seguridad tendrá en la aplicación y ejecución del trabajo. En este sentido es importante:

- Conocer la naturaleza, los objetivos, finalidades y medios que lo hagan posible y viable.
- Conocer con profundidad causas y efectos para eventuales respuestas u orientaciones.
- Conocer las formas escolares apropiadas para su implementación.

6.3.2 Segundo Paso: Organización y Planeación

Caracterización de los alumnos y el ambiente (edad, sexo, cultura, nivel socioeconómico) de los educadores y los recursos materiales (diagnóstico).

Adecuación de los objetivos. Definir las metas, prioridades, tipo de persona que se quiere formar, tipo de conocimiento que se pretende transmitir y medios para su concretización.

6.3.3 Tercer Paso: Preparación y Formación de los Participantes

Es necesario que los alumnos estén conscientes y preparados para las actividades, que conozcan reglas y hagan buen uso de ellas. En las actividades en las que no se ponen en discusión las reglas, puede correrse el riesgo de instigar la competición, convirtiendo la actividad en una especie de antijuego en el que prevalecen los antivalores.

Del comportamiento del niño deriva el éxito del juego, hay actividades en que los propios alumnos son los que se establecen las reglas correspondientes.

El Juego Como Elemento Pedagógico

6.3.4 Cuarto Paso: Ejecución de los Juegos

Se debe explicar minuciosamente los detalles, haciendo que los participantes interiores las explicaciones; hacer una demostración con el fin de que todos puedan tener claridad y seguridad en el desarrollo del juego.

- Nombre del juego.
- Explicación clara y sencilla.
- Satisfacción de dudas.
- Ensayo del juego.
- Reglas del juego.
- Resolver inquietudes de los alumnos.
- Cambiar el juego, después de quince o veinte minutos.

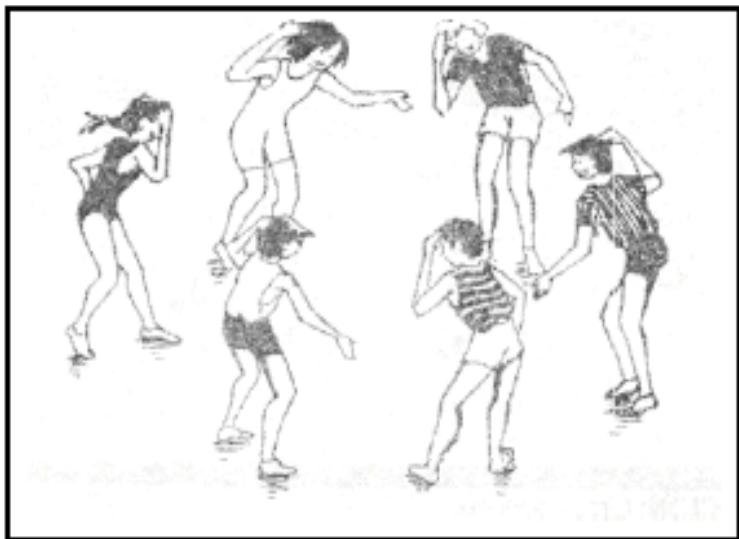
6.4 JUEGOS APLICADOS

6.4.1 Juegos Aplicados al Conocimiento Corporal

Ronda las Partes del Cuerpo

Organización: Círculo sencillo

Desarrollo: a medida que se va escuchando la canción, los participantes deben señalar en su propio cuerpo las partes mencionadas



Cabeza, hombros, rodillas y pies
Y todos aplaudimos a la vez.

Orejas, boca y cuello también
Y todos aplaudimos a la vez.

Hombro, codo y mano también
Y todos aplaudimos a la vez.

Uñas, manos, cintura y cola
Y todos tomaremos cosa cosa

Dientes, boca, pestañas, nariz
Todos muy felices comiendo maíz.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Ronda Doña Petra

Organización: Círculo sencillo.

Desarrollo: Los participantes giran tomados de las manos mientras cantan:

Vamos a la huerta del toro...toronjil
A ver a Doña Petra que se quiere morir

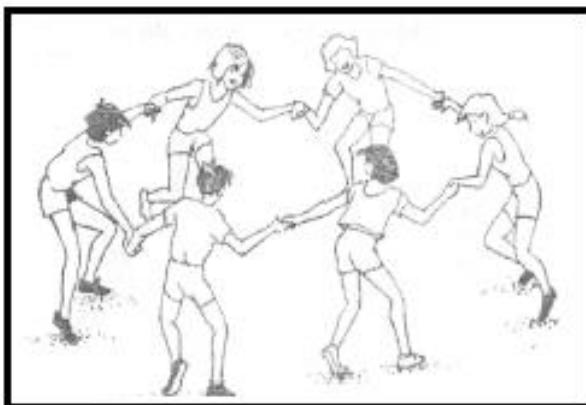
El círculo se detiene y todos preguntan:

?Qué le pasó Doña Petra?

Cuando se conteste se hace un movimiento con el segmento corporal mencionado

Se me cayó (un pie)

Se repite el coro y siguen nombrando los segmentos corporales que se encuentren hasta llegar a la cabeza.



Rondad los Dedos

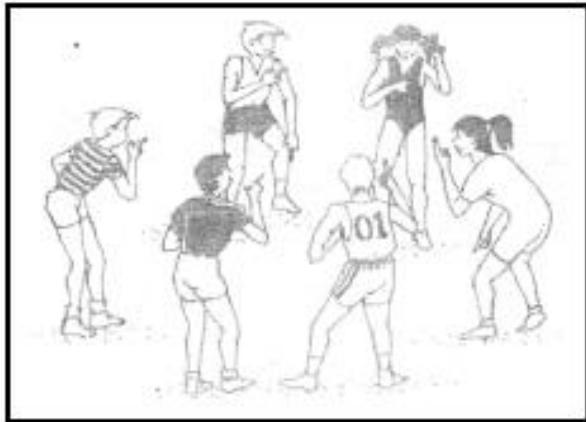
Organización: Círculo sencillo.

Desarrollo: los participantes indican el dedo que se mencione en la canción.

Esta rondita que vas a cantar
El nombre de los dedos te lo de enseñar
Este más gordito se llama pulgar.
El que le sigue es para indicar,
Tíndice se llama, no lo vayas a olvidar.

El Juego Como Elemento Pedagógico

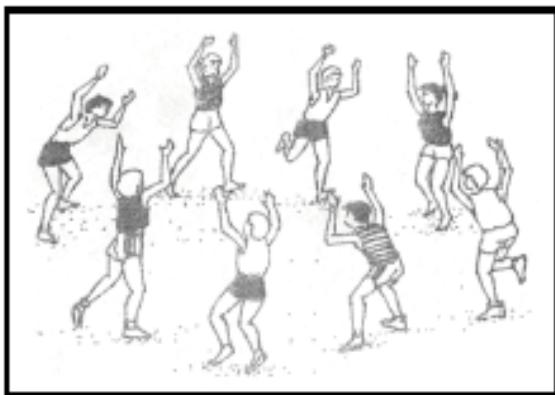
Luego sigue, pon mucha atención
El dedito corazón
Pasa, enseguida sin vacilar,
El próximo dedito es el anular,
Y el más flaquito, que está después,
Nunca lo olvides el meñique es



Ronda la Batalla del Calentamiento

Organización: Círculo sencillo

Desarrollo: Los participantes realizan movimientos con los diferentes segmentos corporales nombrados.



En la batalla del calentamiento
Se hace sentir la fuerza del valiente
¡Soldados a la carga!
Con una mano, con la otra.
En la batalla del calentamiento
Se hace sentir la fuerza del valiente
¡Soldados a la carga! Con un pie, con el otro,
etc...

Se repite el coro y se siguen nombrando las diferentes partes del cuerpo

El Juego Como Elemento Pedagógico

Ronda Que lo Baile

Organización: Círculo sencillo

Desarrollo: Los jugadores giran cantando:



*Que lo baile, que lo baile
Que lo baile todo el mundo
Que lo baile, que lo baile
Que lo baile don Facundo
Y la gata de doña Inés.*

Después de esto el director del juego da las indicaciones de ubicar una mano en un segmento corporal del propio cuerpo y la otra en un segmento corporal del cuerpo del compañero de adelante, por ejemplo: "una mané en la orejé y la otra mané en la rodillé de mi compañeré".

6.4.2 Juegos Aplicados a la Educación de los Sentidos

Ronda El Cieguito

Material: una vara.

Organización: Círculo sencillo, un niño en el centro "el cieguito" con los ojos vendados y con una varita en la mano.

Desarrollo: los jugadores del círculo giran cantando:

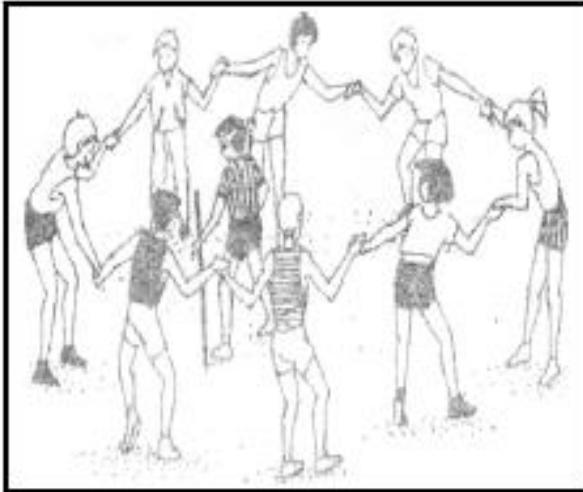
*"El cieguito solo cantando va,
y con su bastón tres golpes dará"*

El "cieguito" da tres golpes en el suelo con su varita, luego continua caminando mientras todos cantan:

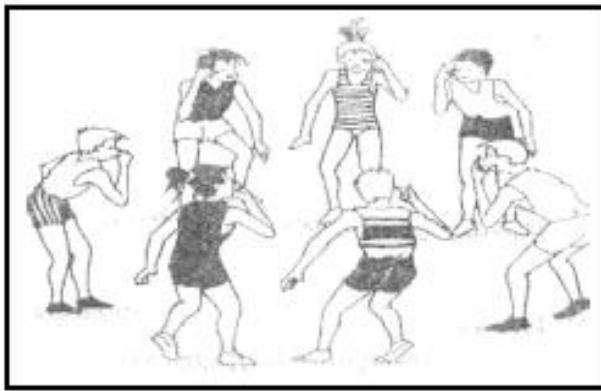
"a uno de nosotros, luego tocará y después el nombre adivinará".

El Juego Como Elemento Pedagógico

Se detiene el círculo esperando a que el "cieguito" toque a alguno de ellos con el bastón. El niño que sea tocado se lleva al centro sin hablarle donde el cieguito tratará de adivinar que compañero se trata. Primero lo hará con el tacto y luego tratará de reconocerlo por la voz. Al adivinar se intercambiaran los papeles.



Ronda El Arca de Noé



Organización: El grupo se divide en tantas parejas de animales cuantas sean necesarias. Los concursantes estarán vendados.

Desarrollo: A la señal, cada participante debe emitir el sonido característico del animal que le correspondió, tratando de unirse al compañero que emite el mismo sonido.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Figuras Geométricas



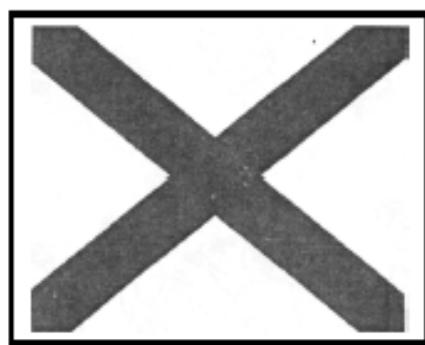
Material: Varia figuras geométricas hechas en cartulina.

Organización: En el terreno de juego se dibujan diferentes figuras geométricas, el director del juego tiene la reproducción de cada una de esas figuras en cartulina.

Los participantes se ubican en fila y al frente del director.

Desarrollo: El director del juego extrae una figura para que los niños rápidamente se ubiquen en el interior de la figura correspondiente.

Cinta de Colores



Material: Cintas de tres colores diferentes por cada participante.

Organización: Cada jugador se sujetta las tres cintas de cada color al pantalón.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Desarrollo: cuando el director dice un color, todos intentan quitarle a los compañeros la cinta de dicho color al tiempo que se evita que sea cogida la propia.

Cuando alguien coge una cinta se la coloca en el pantalón junto con las otras. Resultando ganador quien logra acumular para sí el máximo número de cintas.

Corre la Moneda



Organización: Los participantes se sientan formando un círculo, con las palmas de la manos hacia arriba de tal manera que cada jugador coloque su palma derecha sobre la palma izquierda de su compañero de la derecha

Desarrollo: Se pasa una moneda al compañero de la izquierda rápidamente sin cogerla. A medida que el juego progresá se podrán introducir mas monedas.

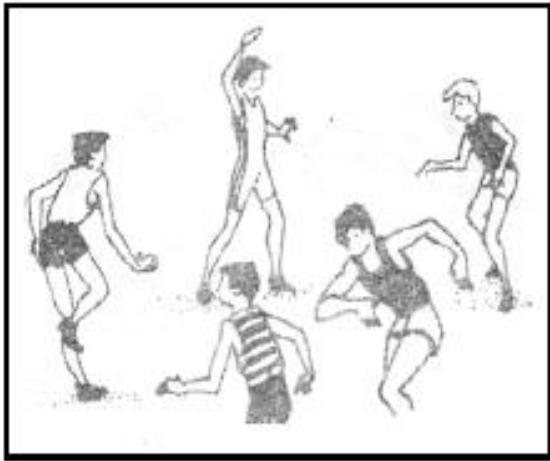
6.4.3 Juegos Aplicados al Ajuste Postural

Estatuas

Material: Un instrumento de percusión.

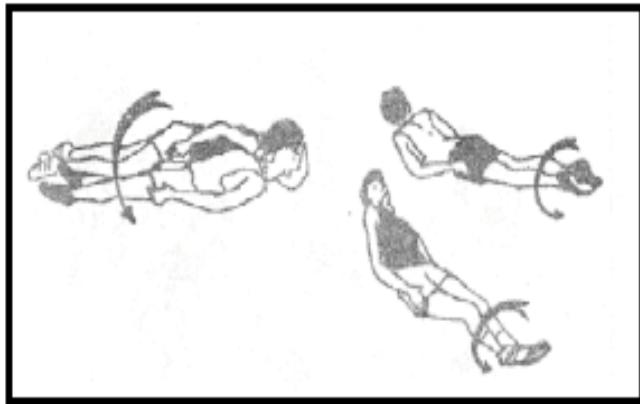
Organización: Los participantes se distribuyen libremente por todo el terreno realizando diferentes movimientos al ritmo que el director de juego marque (preferiblemente con un instrumento de percusión).

El Juego Como Elemento Pedagógico



Desarrollo: en el momento que se detenga el sonido, los jugadores deben quedarse quietos un la postura en que se encuentren. Luego se eligen una de estas para que todos los jugadores la imiten.

Juego Rodar sobre los Otros



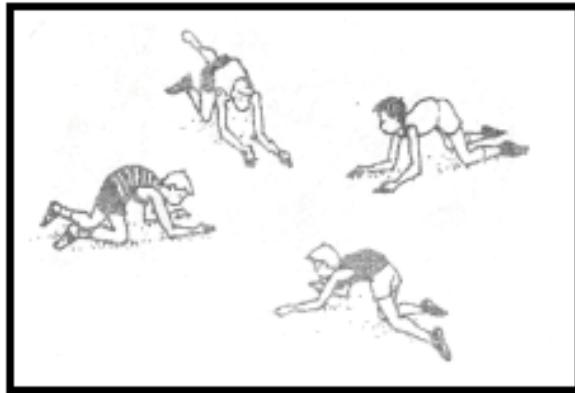
Material: un terreno de grama.

Organización: todos los participantes se acuestan totalmente extendidos.

Desarrollo: a la señal, todos rodarán manteniendo la postura horizontal. Cuando dos jugadores se encuentren seguirán rodando de tal forma que uno ruede sobre el otro.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Gato tranquilo, Gato Enfadado



Material: un instrumento de percusión.

Organización: los participantes distribuidos por todo el terreno, se desplazan en cuadrupedia al ritmo que se marque.

Desarrollo: el director marca diferentes ritmos y cuando diga "gato contento" los jugadores se quedan quietos con la espalda totalmente recta; cuando diga "gato enfadado" se deben quedar quietos con la espalda curva.

En este juego es importante el contraste entre espalda curva y espalda plana para que se tome conciencia de la columna.

El Muñeco

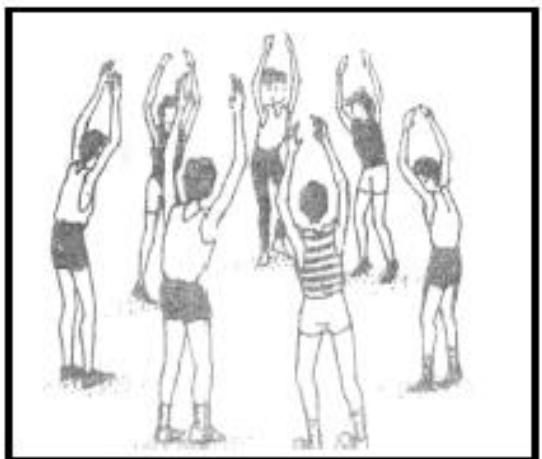
Organización: los participantes forman un círculo, con uno de ellos ubicado en el centro de este.

Desarrollo: el jugador del centro, muy rígido, se dejará caer hacia sus compañeros quienes lo sostendrán y lo enviarán hacia otro lugar del círculo. Se deberá rotar las posiciones para permitir que todos pasen por el centro.

El Juego Como Elemento Pedagógico



Ronda el Enano



Organización: círculo sencillo.

Desarrollo: los participantes realizan las acciones mencionadas.

El enano se sube con deseos de crecer
El gigante baja, baja hasta desaparecer

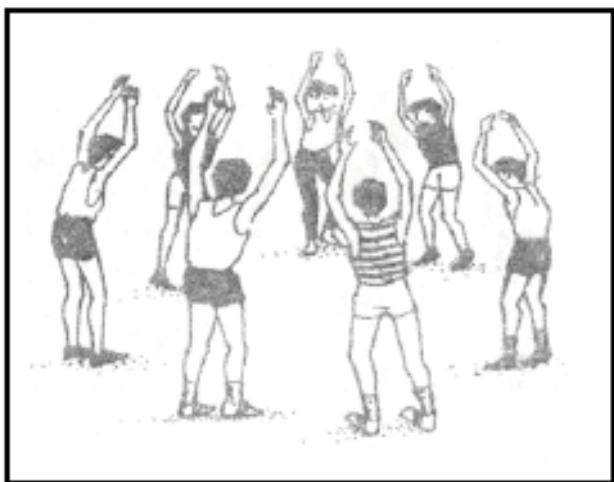
El Juego Como Elemento Pedagógico

6.4.4 Juegos Aplicados al Control Tónico y Relajación

Ronda Juguemos con el Cuerpo

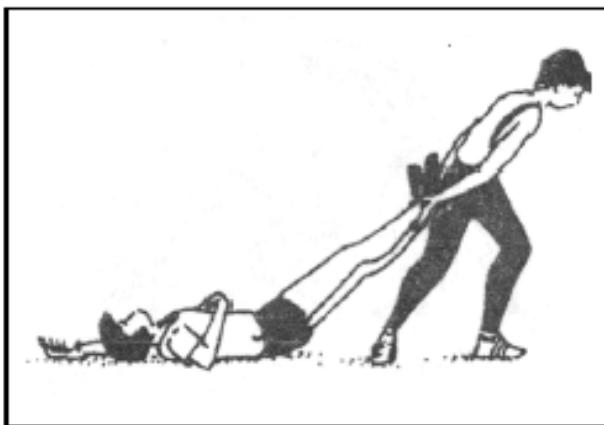
Organización: círculo sencillo.

Desarrollo: los participantes realizan las acciones indicadas en la ronda con todas las partes del cuerpo.



A estirar los brazos, vamos a jugar,
primero los estiro, luego a descansar,
estírate y vuélvete a estirar.
Los niños bonitos se vuelven a estirar,
chocolate, molinillo
estirar y volvemos a relajar.
A estirar la espalda, vamos a jugar,
primero la estiro
y luego a descansar,
estírate y vuélvete a estirar.
Los niños bonitos
se vuelven a estirar, chocolate...

Muñecos de Trapo

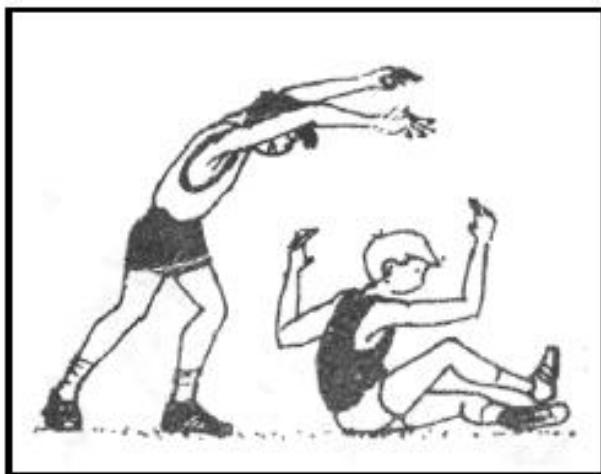


El Juego Como Elemento Pedagógico

Organización: por parejas uno de los dos tendidos en el suelo lo más relajado posible éste será el "muñeco de trapo".

Desarrollo: el compañero del "muñeco de trapo" le mueve las piernas, los brazos, le arrastrará, etc, jugando con él como si en realidad se tratara de un muñeco.

Títeres



Organización: por parejas, uno de los dos se sienta en el suelo totalmente relajado, éste será el títere.

Desarrollo: el compañero del "títere" maneja el cuerpo del títere con los hilos imaginarios, para que este responda con los movimientos adecuados

Hala y Afloja

Material: una cinta por participante.

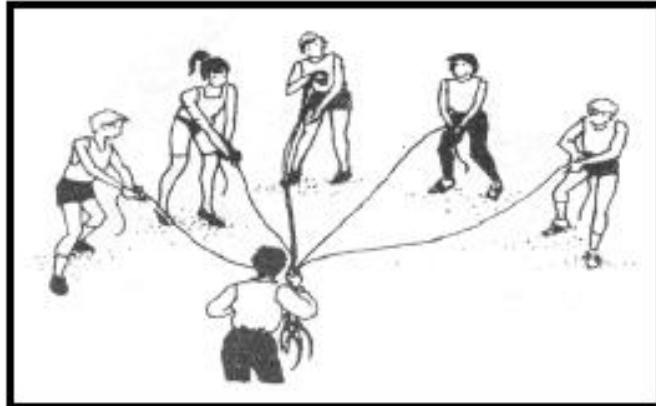
Organización: el director del juego se ubica en frente de un semicírculo que forman los participantes.

Desarrollo: el director del juego toma por un extremo todas las cintas, y le entrega a cada jugador el extremo de cada una de ellas, luego dice en voz alta:

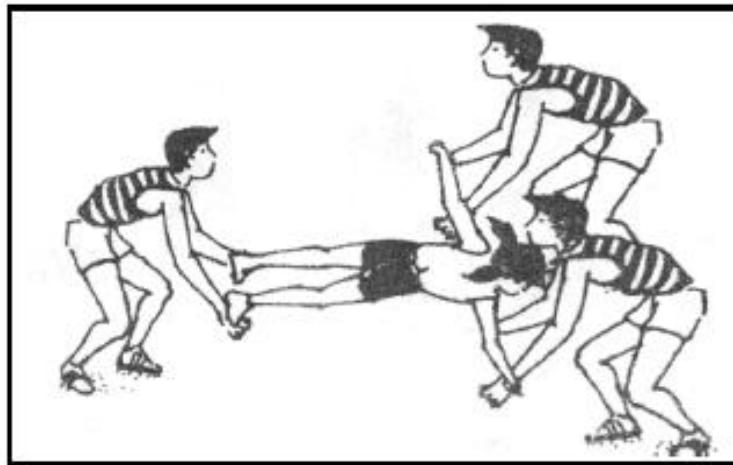
El Juego Como Elemento Pedagógico

Al hala y afloja
perdí mi caballo
al hala y floja de nuevo lo halo

Pronunciando este verso, da a los jugadores la orden de "halar" o "aflojar" quienes siguen su indicación.



La Avioneta



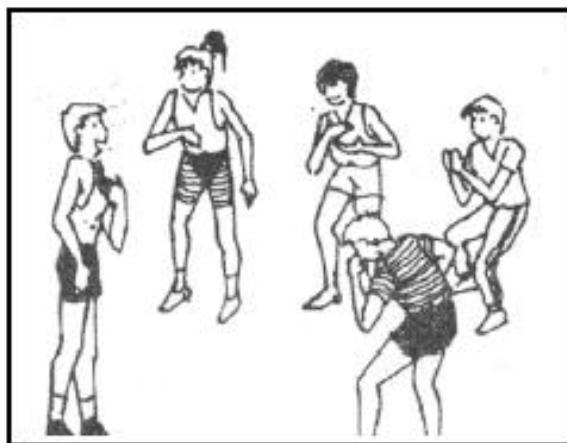
Organización: grupos de cuatro personas, uno de ellos la "avioneta" se coloca en posición tendido prono en el suelo con los brazos en cruz.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Desarrollo: Dos compañeros lo toman al mismo tiempo por las muñecas, mientras el tercero le toma por los pies. Quien hace de avioneta, debe mantener los brazos y las piernas firmes y extendidos para garantizar un buen vuelo. Luego de un paseo se cambian los roles.

6.4.5 Juegos Aplicados al Control Respiratorio

Mi Gallina Nicaragua



Organización: se trate de ver quien cuenta mas números sin cortar la respiración.

Desarrollo: cada participante debe decir lo siguiente:

Mi gallina Nicaragua puso huevos en la arada
Puso uno, puso dos,
puso tres, puso cuatro,
puso cinco puso seis, etc

Quien llegue a un número más alto sin hacer otra inspiración mas que la inicial gana el juego.

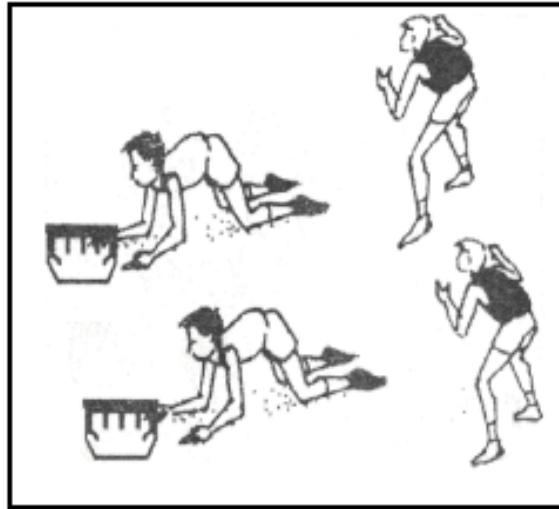
La Pesca Submarina

Material: baldes y pimpones

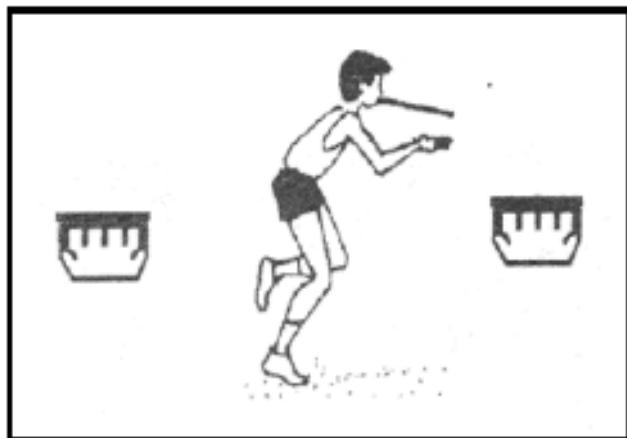
Organización: se organizan tantos equipos como baldes o platones se dispongan. En cada tinta se introducirá el mismo número de objetos, (pimpones, por ejemplo)

El Juego Como Elemento Pedagógico

Desarrollo: en un tiempo determinado, cada equipo debe intentar sacar el máximo número de objetos de la tina. Los participantes deben sacar los objetos con la boca.



Transporte de Agua



Material: dos baldes por equipo y un pitillo por jugador.

Organización: cada equipo dispone de un balde lleno de agua y de otro vacío al lado opuesto del primero.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Desarrollo: en un tiempo determinado cada equipo debe transportar la máxima cantidad de agua del balde lleno al vacío. El transporte de agua se hace sorbiendo el agua con el pitillo para luego llevarla al otro balde y verterla allí. Gana el equipo que logre el nivel más alto de agua.

Pompas de Jabón



Material: un recipiente con jabón y un pitillo por participante.

Desarrollo: los participantes hacen pompas de jabón según las indicaciones: grandes, pequeñas, una dentro de la otra, sobre la mano, etc.

6.4.6 Juegos Aplicados a la Lateralidad y la Orientación

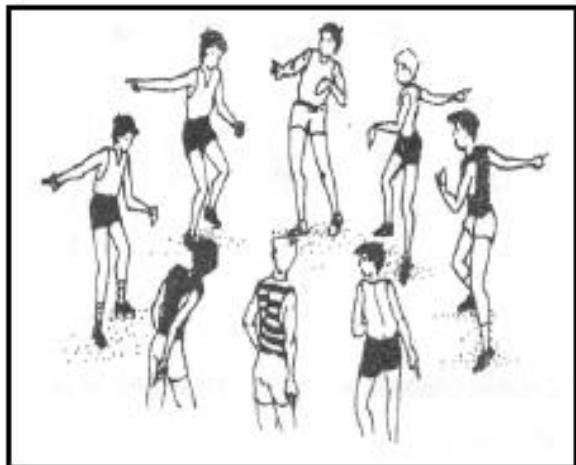
Ronda Periquito

Organización: círculo sencillo.

Desarrollo: los participantes al tiempo que cantan la ronda, indican las direcciones que se menciona

Periquito, Periquito,
se parece a su papá
por arriba,
por abajo, por adelante
y por atrás.

El Juego Como Elemento Pedagógico



Ronda Aprendamos Jugando

Organización: círculo Sencillo

Desarrollo: los participantes tocan en su propio cuerpo la parte de cuerpo mencionada y realizan los movimientos indicados.



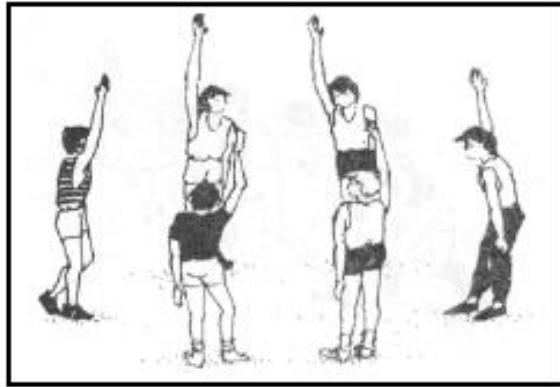
Cabeza, hombros, rodillas y pies
y todos aplaudimos a la vez.
Arriba, abajo, adelante y atrás
y todos cantaremos al compás.
Izquierda, derecha, manos y pies
y todos saltaremos a la vez.
Al lado la mano; arriba el pie,
y todos jugamos a la vez.
Cabeza, hombros, rodillas y pies
y todos saltaremos a la vez.
Cabeza, cintura, hombros y pies
y todos bailaremos a la vez.
Cabeza, tronco, cintura y pies
y todos jugaremos de una vez.
Izquierda, izquierda, derecha, derecha
adelante y atrás....

El Juego Como Elemento Pedagógico

Ron

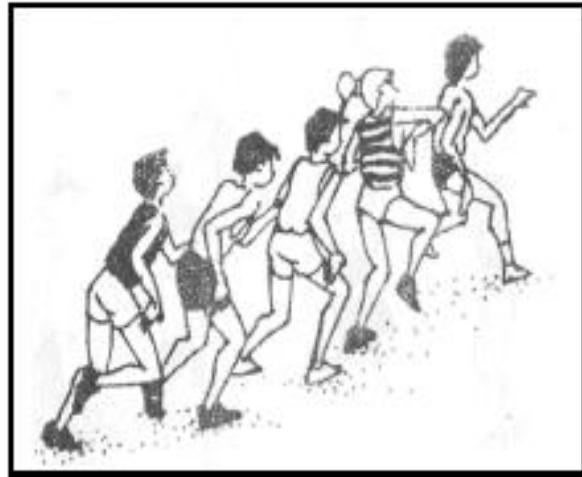
Organización: círculo sencillo

Desarrollo: los participantes mueven los segmentos corporales mencionados en las direcciones indicadas.



Yo tengo un robot muy inteligente
con ojos de vidrio que mira a la gente
que aprenden y apagan luces de colores
y mueve (los brazos) en estas direcciones
arriba, abajo, adelante y atrás.
Las piernas, la cabeza, los hombros, etc.

La Paz



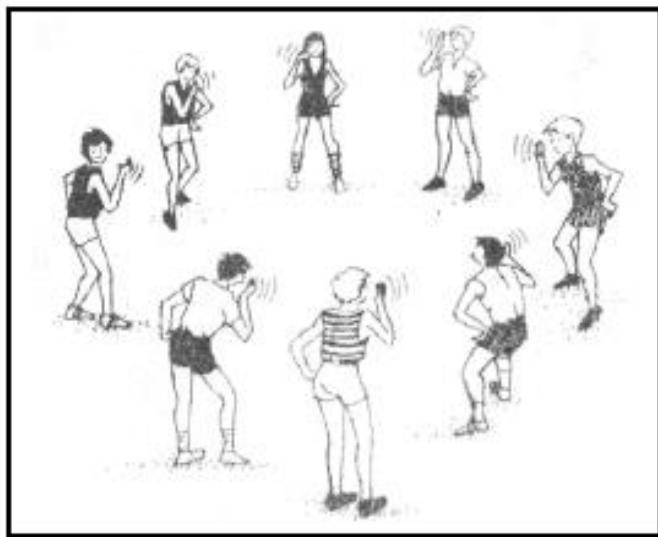
El Juego Como Elemento Pedagógico

Organización: los participantes se distribuyen en grupos, formados en filas o en hileras

Desarrollo: todos cantan la canción y van dando los pasos en la dirección indicada.

Que viva la paz, la paz, la paz
un paso pa'lante
un paso pa'atrás
pa'atrás, pa'atrás
Un paso pal - lado pal - lado, pal - lado
un paso al costado costado, costado
que viva la paz, la paz, la paz.

Ronda Mis Dos Lados



Organización: los participantes se dividen en pequeños grupos, cada uno de ellos en hileras "trenecitos"

Desarrollo: los "trenecitos" se desplazan en las direcciones indicadas en la canción.

El Juego Como Elemento Pedagógico

Los trenecitos vienen y van
resoplando sin cesar
adelante, adelante, muy rápido van;
parten, corren, se detienen echan un poquito atrás,
luego vuelven a empezar
hacia un lado, hacia el otro,
adelante y hacia atrás.

Proceso de Comprensión y Análisis

- Según los pasos para poner en práctica en la ejecución de un juego, hacer una plantación del mismo especificando que haría en cada uno de ellos.

ANEXOS

El Juego y su Contexto Definicional

FUENTE	¿QUE ES?	CONTEXTO
Huizinga, (1957)	Una acción libre	Vivida como ficción y aparte de las obligaciones de la vida corriente, agrega, el juego no es la vida "habitual" ó "auténtica". Más bien significa salir de ella a una esfera temporal de actividades que tienen su propia tendencia.
Froebel (1997)	El producto más puro y más espiritual.	El juego es del hombre, el cual como un signo revela la actividad espiritual del hombre del mañana. Por lo mismo ha de ser alimentado por la madre y proseguido por el padre.
Makarenko (1940)	El precursor del futuro ciudadano	Es y agrega que éste proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo, o del placer estético, de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. Por lo tanto homologa al juego con el trabajo
Claparade (1953)	El juego en el niño es el trabajo, el deber, el ideal de la vida, el único ambiente en el cual el niño puede actuar realmente.	El niño es un ser que juega y nada más. Es la síntesis de las actividades espontáneas. Planteamiento que deslinda la oposición tan radical que ha establecido la pedagogía tradicional entre el juego y trabajo y que también lo enfoca freinet pero en el ámbito de la escuela.
Dewey (1952)	Es el creador del ambiente natural del niño.	En tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses.

El Juego Como Elemento Pedagógico

FUENTE	¿QUÉ ES?	CONTEXTO
Morris (1977)	Actividad improductiva.	Es una forma de probar las posibilidades del ambiente y la capacidad del jugador y que es importante distinguir el juego del entrenamiento específico. Un niño en el agua puede aprender a nadar pero eso no es jugar. Abandona por un momento la relación normal de dominio, un ataque puede convertirse en defensa o viceversa. Esos cambios súbitos ocurren a una velocidad que dan al juego una dinámica especial; de esta manera se patentiza la ambivalencia propia del juego.
Vigotsky (1979)	El papel alternativo. Un espacio de construcción de una semiótica.	Hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Se le atribuye al juego, en este concepto, importancia definitiva para el desarrollo cognitivo del niño.
Winnicott (1979)	Es un tercera zona, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna	En la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropiá y recrea la cultura que le es propia. El juego es la zona de experiencia cultural. Con esta argumentación Winnicott se aparta del conductismo que se detiene exclusivamente en la zona externa y de los sicoanalistas que se fijan exclusivamente en el mundo interno.
Muñiz (1986)	Es una necesidad vital	Contribuye al equilibrio humano. Bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.
Piaget (1978)	Actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y liberación.	Que constituye y enriquece el desarrollo intelectual, así mismo expresa que los juegos se vuelvan más significativos a medida que el niño se va desarrollando.

El Juego Como Elemento Pedagógico

FUENTE	¿QUE ES?	CONTEXTO
Vergara (1989)	Una actividad fundamental.	Que se apoya en las necesidades de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una forma espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones internas; esa demás la actividad característica de los niños a través de la cual sus imágenes cobra vida y estimulan su propio desarrollo.
Gómez. (1989).	Un medio socializado	A través de él, el niño conoce y se relaciona con los demás; empieza entonces el proceso de socialización y de convivencia con su grupo de compañeros, así se convierte en un aprendizaje suave, creativo que proporciona constante alegría, ya que se aprende a colaborar, a repetir, a observar un reglamento, acceder lo individual para que el grupo venza: se aprende a ganar y a perder.
Pérez (1990)	La actividad más natural del niño y el joven.	Se efectúan movimientos instintivos y emplea su energía de modo desinteresado, siendo por ello ideal para su desarrollo y formación.
Dinello (1990)	Es ficción real. Una actividad seria. Simultáneamente el juego significa enfrentamiento y colaboración, antagonismo y cooperación	Sostiene que las actividades lúdicas manifiestan un desfasaje en relación con la realidad ordinaria. Están inmersas en una libertad creadora que permite tomar distancia de los hechos útiles o necesarios exteriormente. Pero si bien se trata de una ficción, en ella se cree firmemente. Hay un reconocimiento de si mismo y una exploración del mundo circundante. En el juego podemos situarnos fuera de toda expectativa y reencontrarnos con nosotros mismos, por que ninguna cosa fuera del campo de juego es una preferencia válida. Además en el juego se da la prefiguración de la realidad mediante la práctica en la elaboración y estructuración de las reglas, razón de más para afirmar que el juego es una acción seria. Jugar el uno con el otro significa al mismo tiempo encontrar un compañero, se actúa en interdependencia.

El Juego Como Elemento Pedagógico

FUENTE	¿QUÉ ES?	CONTEXTO
Ortega (1995) Lowenfeld (1980)	Conducta intrínseca motivada. Una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento. Un factor Espontaneo de Educación La relación del niño con la totalidad de la vida.	Nadie puede jugar si en verdad no lo desea jugar, de ahí que no se pueda imponer, con violencia, el sentido del juego se pierde ya que si se impone, no será considerado como tal por los jugadores. De naturaleza en la niñez y que al observarlo permite conocer lo que en verdad cree el niño sobre las cosas a las que juega. Cabe un uso didáctico del mismo siempre y; cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. Cuando juega afianza su personalidad, se hace sociable ya que el juego promueve las j actividades en grupo y la posibilidad de compartir y colaborar. El juego es fundamental en el proceso de evolución del niño, pues, este desarrolla potencialidades; expresión de ideas, sentimientos, fantasías, elaboración de temores, angustias, ansiedades; es actividad creadora y se caracteriza porque su finalidad es su misma realidad ya que es la expresión libre y espontánea de cómo el niño percibe el mundo.
	Una actividad	Debe reunir las siguientes características: la acción del juego tiene la finalidad en si misma, es decir, que además de ser una necesidad le sirve para su madurez afirmación del "yo" y por tanto influirá en su futuro sin que el niño lo sepa.
Fajardo y otros (1997)	Una actividad agradable	Que responde a una necesidad natural y que contribuye al desarrollo de actividades humanas de socialización, cognoscitivas y psicomotrices
Torres y otros (1997)	Una actividad espontánea, desinhibida, desinteresada y gratuita.	Por el cual el niño se manifiesta sin barreras ni inhibiciones, tal cual es. El trabajo propio del niño es un acción libre ejecutada y sentida como si fuera de la vida corriente pero, que a pesar de todo puede absorberlo por completo.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- BONILLA, C. 1994. Pedagogía y Cultura Física; Una Mirada Crítica a la Educación Física y al Deporte. Editorial Kinesis, Armenia.
- BONILLA, C. 1995. Juego, Educación y Moral. Revista Kinesis No 16. p. 77.
- BONILLA, C. Una Aproximación al Concepto de Lúdica. Revista Kinesis No. 22 p. 22.
- CALLOIS, R. Los Juegos y los Hombres, la Máscara y el Vértigo. Fondo de Cultura Económica, México. 1986
- CAMPO, G. 1997. Juegos Pedagógicos y Tradicionales. Editorial Kinesis, Armenia.
- DINELLO, Raimundo. Expresión Lúdico - Creativa. Montevideo: Editorial Nordan. 1975.
- DÓBLER, E. Y DÓBLER, H. 1975. Juegos Menores. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- ELOKIN, D. Psicología del Juego. Editorial Visor, Madrid. 1985
- HUIZINGA, J. 1943. Hommo Ludens. Fondo de Cultura económica, México.
- JACQUIN, G. 1958. La Educación por el Juego. Editorial S. E. Atenas, Madrid.
- JIMÉNEZ, C. 1994. Taller Cotidiano. Propuesta Lúdico Didáctica. Fondo editorial del Departamento de Risaralda, Pereira.
- MAKERENKO, A. "El Juego" En Conferencias sobre Educación Infantil. Ediciones Anteo, Bogotá.
- NÚÑEZ DE ALMEIDA, Paulo. 1994. Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. Bogotá: Editorial San Pablo.
- PIAGET, Jean. La Construcción de lo Real en el Niño. Buenos Aires: Editorial Raidos. 1975.
- PIAGET, Jean. La Representación del Mundo en el Niño. Madrid. Editorial Norata. 1975.
- PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. México. Fondo de Cultura Económica. 1974

El Juego Como Elemento Pedagógico

PIAGET, Jean. Pedagogía y Psicología. Río de Janeiro. Forence. 1976

PIAGET, Jean. Sus estudios en Psicología. Madrid. Editorial Ariel. 1976

VIGOSTKY, L. El Desarrollo de los Procesos Sicológicos Superiores. Editorial Crítica, Barcelona. 1979.