



## A EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO PHYSICAL EDUCATION AN PLAY

Fecha de recepción 07/03/2011

Fecha de aceptación 12/04/2011

*Richard William Sandoval Magalhaes<sup>1</sup>*

### RESUMEN

Este trabajo trata de investigar, descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela para la formación física moral y espiritual.

Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender. Los niños son nuestro futuro. Si sabemos educarlos en la tolerancia, en la colaboración y en la solidaridad, ellos serán justos, sensibles y solidarios. Por lo tanto, su capacidad crítico-constructiva será superior.

Se plantea una educación cuyo logro sea un hombre nuevo en una sociedad esencial; es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

Todos los estudios en el mundo de la infancia coinciden en la influencia que la actividad lúdica tiene para el desarrollo equilibrado del niño, en sus aspectos psico-motores, cognitivos, afectivos y sociales.

**Palabras clave:** Educación Física, juego, cognitivo, social.

---

<sup>1</sup> Profesor Auxiliar a tiempo parcial de la Escuela Académico Profesional de Educación Física.

## ABSTRACT

This paper tries to investigate, discover, explore, verify, and verify the importance of educational games in school physical education for moral and spiritual.

Nace also the current concern to provide students a way to learn children are our future. If we teach them tolerance, cooperation and solidarity, they will be fair, sensitive and supportive. Therefore, critical-constructive capacity will be higher.

This raises an education whose achievement is a new man in a society that is essential, the mode setting personal and social behavior authentically human and full development of the personality. Implementing the contributions of educational technology, allowing them to share a truly liberating education that not only is based on dialogue, critical thinking, participation, autonomy, but also in the play and creativity that promotes the emergence and comprehensive training of students.

All studies in the world of children agree on the influence of recreational activity is for the balanced development of children, their psycho-motor, cognitive, affective and social.

**Key words:** Physical Education, play, cognitive, social.

## INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: *iocum* y *ludus-ludere*, ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

La importancia del juego en la Educación Física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones Psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la

agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad, la nueva tendencia es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

## **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

## **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

### **Juegos Sensoriales**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

### **Juegos Motores**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera.

### **Juegos Intelectuales**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).

### **Juegos Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera.

Kawin dice que "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

## Otras clasificaciones del juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia, sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

- **Juegos Infantiles**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

- **Juegos Recreativos**

Estos juegos, también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

a) Corporales

b) Mentales

- **Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: el gato y el ratón; el zorro y los perros; ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

**Juegos de Velocidad.** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

**Juegos de Fuerza.** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

**Juegos de Destreza.** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

- **Juegos Atléticos**

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

- **Juegos Deportivos**

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo profesores el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

**Juegos Visuales.** Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablititas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

**Juegos Auditivos.** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos

juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

**Juegos Táctiles.** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

**Juegos del sentido básico.** Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

**Juego de Agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

**Juegos de Puntería.** Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

**Juegos de Equilibrio.** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

**Juegos Inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

**Juegos Activos.** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

**Juegos Individuales.** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

**Juegos Colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo, el deporte.

**Juegos Libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no

está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

**Juegos Vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros e impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.

**Juegos Organizados.** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.

**Juegos Deportivos Escolares.** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles. Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALERO PÉREZ, Mavilo (1998). *Educación jugando*. Lima: Editorial San Marcos.

LLANAS VELARDE. *Juegos escolares para todas las edades*.

COUSINET, Roger (1953). *La vida social de los niños*. Buenos Aires: Nova.

SALETE PEREIRA, María (1982). *Juegos en la escuela en los grupos*. Sao Paulo: Ediciones Paulinas.

OLÓRTEGUI MIRANDA, Felipe (1989). *Psicología del desarrollo*. Lima: Editorial San Marcos.