

Técnicas lúdicas

José Palacios Aguilar

18

- 1 Introducción
- 2 Definición, concepto y teorías del juego
 - 2.1 Definición
 - 2.2 Concepto
 - 2.3 Teorías del juego
 - 2.4 Teorías del deporte
- 3 Características y tipología del juego
 - 3.1 Características
 - 3.2 Tipología del juego
- 4 El juego como recurso educativo y socializador, objetivos y beneficios
 - 4.1 El juego es un derecho
 - 4.2 El juego como recurso educativo y socializador
- 5 El juego en las distintas etapas de la vida
- 6 Juego y deporte: educación y rendimiento
 - 6.1 El deporte es juego
 - 6.2 Beneficios del juego en la iniciación deportiva
 - 6.3 Juegos predeportivos y deportes modificados
- 7 El papel del Monitor en la utilización del juego
 - 7.1 Presentación del juego: ¿cómo hacerla?
 - 7.2 Organización y preparación del juego
 - 7.3 Ejecución del juego
 - 7.4 Evaluación del juego
 - 7.5 El perfil del educador o monitor como animador del juego
- 8 Resumen
- 9 Bibliografía de referencia
- 10 Recursos en la red

- ¿Qué es el juego?
- ¿Cómo se diferencia el juego del trabajo y de otras actividades humanas?
- ¿Por qué el juego es un derecho?
- ¿Por qué y para qué se juega?
- ¿Cuáles son los principales beneficios que aporta la práctica del juego?
- ¿Cómo cambia el juego en las distintas etapas de la vida humana?
- ¿Cómo se diferencia el juego del deporte?
- ¿Cómo entender adecuadamente competición y cooperación?
- ¿Cómo debe intervenir el monitor de tiempo libre para tener éxito con el juego?

1 INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades más empleadas en el Tiempo Libre. No es casualidad o comodidad, puesto que el juego es la actividad que con más notoriedad contribuye a la diversión y a la educación en la utilización del tiempo libre.

Es curioso el fenómeno que en la actualidad se da en torno al juego: la pedagogía, la psicología, la antropología, la sociología, tratan de encontrar la solución al enigma del juego, al interrogante de "*¿por qué se juega?*", pero el ser humano ya jugaba antes de que surgieran las primeras preguntas al respecto. Con o sin razonamientos, ser humano y juego han estado siempre unidos, sobre todo cuando las necesidades para vivir estaban colmadas y se podía disfrutar de un tiempo libre para la diversión y el placer. Lo cierto es que el interrogante anterior no tiene una respuesta simple y única.

Cada ser humano tiene sus motivos para jugar. Para cada persona el juego aporta significaciones que pueden ser iguales o distintas. Variaciones que se dan en función de la personalidad y de las peculiares características de cada uno. También la forma de vivir influye en la forma de entender el juego y, en la mayor parte de los casos, las personas juegan buscando alegría y goce, experiencias placenteras y gratas, que, casi siempre, surgen por la evasión que proporcionan los verdaderos juegos.

El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. El adulto, por su parte, se entretiene, descansa, se evade de la rutina diaria y también, muchas veces, aprende. Ambos utilizan la sonrisa para manifestar la satisfacción que sienten al jugar, que brota sin poderse evitar y que aporta humanidad y salud.

Es evidente que en la práctica de los numerosos juegos que vamos practicando en nuestra vida se encuentra parte de nuestra felicidad.

Estas razones son las que obligan a que el Monitor de Tiempo Libre domine ciertos contenidos teóricos y prácticos sobre el juego. Sólo a través del conocimiento se puede intervenir con eficacia en una profesión y en un contexto educativo.

2 DEFINICIÓN, CONCEPTO Y TEORÍAS DEL JUEGO

2.1 Definición

¿Es posible definir el juego?

Al igual que sucede con otras actividades humanas de gran trascendencia, encontrar una definición universalmente aceptada sobre el juego es materialmente imposible. En el caso del juego, esta pretensión se hace aún más difícil si queremos englobar en su definición todas y cada una de las implicaciones que conlleva: cultura, tradición, fantasía, progreso, educación, adaptación, evasión, diversión...

Es posible que el juego forme parte de las nociones que Pascal (1623-1662) denominó "*primitivas*", como son el ser, el tiempo, el movimiento, y cuya definición considera a la vez imposible e inútil:

IMPOSIBLE, porque ningún discurso puede expresar su significado.

INÚTIL, porque todo el mundo tiene ya idea de lo que es.

José María Cagigal (1981) afirmaba que toda pretensión de hallar definiciones con validez universal de realidades primarias de la vida suele conducir al fracaso, que es lo que sucede con el juego y la vida misma. Para Cagigal, cada experto observa y delimita al juego desde su especialidad, por eso existen definiciones del juego a centenares.

Sin embargo, el juego es una de las primeras palabras que el niño aprende, que mejor entiende y que más utiliza (Cagigal, 1981). Las frases: "quiero jugar", "¿a qué jugamos?", "¿juegas conmigo?", "vamos a jugar", "estoy jugando", son, quizás las más frecuentes en el niño, incluso más que las de "tengo hambre" o "tengo sed". Añade Cagigal que en cualquier idioma los niños pequeños utilizan la palabra juego con impecable corrección, desde un primer momento, sin error al emplearla: "*Juego o jugar expresa algo claro, fácil, evidente. Después, ningún sabio ha sido capaz de definirlo, porque esta palabra se refiere a una condición o realidad primigenia de la vida. El juego es algo primordialmente vital en el ser humano: el homo ludens (hombre capaz de jugar) supone casi la mitad de la vida humana en vigilia*".

Por su parte, Daniil B. Elkonin (1980) afirma que los vocablos juego y jugar poseen muchas acepciones. Puede significar divertirse. En sentido figurado se dice: "*juega con los sentimientos de los demás*". Cuando se obra acatando las normas y con honradez se comenta: "*juega limpio*". También se utiliza para señalar el alto cargo que alguien ocupa en una empresa: "*juega un importante papel*". Para

señalar el riesgo se dice: *"se está jugando la vida"*. Existen innumerables acepciones y de ahí la dificultad de encontrar la significación original del juego, del jugar y la imposibilidad de definirlos con carácter universal.

Tabla 1 – Acepciones de los vocablos "juego" y "jugar"

Frase	Significado
"¡Jugamos al escondite!"	Diversión, participación, etc.
"Estás jugando con sus sentimientos"	Actuación incorrecta hacia otra persona.
"Es una persona que juega limpio"	Respeto por las normas, persona que no engaña...
"Juega un importante papel en su empresa"	Ocupa un alto cargo o tiene elevadas responsabilidades.
"Se juega la vida en cada curva"	Corre demasiados riesgos, se arriesga a accidentes.
"Es el juego de colores que más me gusta"	Gama de diferentes colores.
"Necesitarás el juego de herramientas que hay en el almacén"	Conjunto de piezas de trabajo.
"Este juego de café es muy bonito"	Conjunto de platos y tazas para tomar café.

Conviene recordar alguna de las definiciones que han aportado prestigiosos teóricos del juego y del deporte, que, aunque no aclaren la universalidad del concepto, sí pueden proporcionar una visión más acertada del mismo:

- Johan Huizinga (1938, *Homo Ludens*): *"el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual"*.

- Cagigal (1957, *Hombres y deporte*): *"el juego se puede designar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliendo de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión"*.

Tabla 2 – Comparativa de las definiciones de J. Huizinga y J.M. Cagigal

Huizinga, 1938	Cagigal, 1957
Acción libre	Acción libre y espontánea
Fuera de la vida corriente	Desinteresada e intrascendente
Puede absorber por completo al jugador	Que se sale de la vida habitual
Sin interés ni provecho material	Limitación temporal y espacial
Tiempo y espacio determinados	Conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas
Orden sometido a reglas	Su elemento informativo es la tensión
Origina asociaciones	

Si se profundiza en un análisis de la acción de jugar, comprobando su sentido y significado, se puede llegar a otra definición más práctica y válida para nuestro entorno. Admitiendo que en la práctica del juego existe actividad, búsqueda de placer, desinterés por aspectos ajenos al propio juego, facilidad para expresarse y comunicarse y también una normativa básica, se puede alcanzar una definición de juego más adaptada a la realidad y que en un intento de englobar todos sus elementos, quedaría expresada de la siguiente forma: *“El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social”* (Palacios, 1998).

Aunque, en el caso que nos ocupa, lo verdaderamente importante no es que todos tengamos o aceptemos una única definición, sino más bien que cada uno tenga la suya propia, la que se origina en la forma de sentir y vivenciar el juego. Es decir, lo valioso es que cada uno sepa qué significa el juego y qué actitud toma ante su práctica.

2.2 Concepto

Tradicionalmente, el concepto *"juego"* no ha sido tomado en *"serio"*. El juego se relaciona, casi siempre, con lo *"no serio"*, con la diversión, la risa, la alegría. Lo *"serio"* es otra cosa diferente, aquella actividad en la que no se divierte nadie, en la que se debe demostrar un esfuerzo físico y mental palpable, en la que se implica una normativa clara cuyo punto de partida es la seriedad absoluta, el respeto y el criterio de autoridad, en la que, en una palabra, se trabaja. Todo esto ha influido para que juego y trabajo se consideren como actividades totalmente opuestas.

Sin embargo, es conveniente dejar clara la gran importancia del juego, así como su realidad, verdad y sinceridad. Aunque, eso sí, sin necesidad de relacionarse con factores que caracterizan el trabajo, como son lo formal, la severidad y la gravedad (palabras que el diccionario relaciona con lo serio). Si, además, tenemos en cuenta que los juegos humanos -entre ellos los tradicionales, los deportivos, los artísticos, los amorosos, los creativos, los imaginativos, los formativos-, representan en gran medida nuestra propia expresión de libertad frente a la sociedad, frente a nuestro entorno más o menos rígido y constante, deberíamos reclamar el juego y el jugar como un derecho tan evidente que no es necesario reflejarlo en documento alguno, un derecho propio e inherente de nuestra existencia humana.

Tabla 3 – Diferencias entre juego y trabajo

JUEGO	TRABAJO
<u>Actividad intrínseca</u> (con valor en sí misma)	<u>Actividad extrínseca</u> (con valor económico, sueldo)
<u>Práctica libre</u> (sin imposiciones, ni obligación)	<u>Carácter impositivo</u> (sujeto a justificación, obligatorio)
<u>Actividad divertida y alegre</u> (motivante, provoca diversión)	<u>Actividad no siempre alegre</u> (tensión, esfuerzo, monotonía)
<u>Prescinde de la realidad</u> (fantasía, imaginación)	<u>Se ciñe a la realidad</u> (problemas, exigencias, responsabilidades)
<u>Objetivos inmediatos</u> (el objetivo es la propia actividad)	<u>Objetivos mediatos</u> (a medio o largo plazo: sueldo, consideración social, prestigio, fama, poder)

Estas diferencias no son suficientes para dejar clara la separación entre juego y trabajo, ya que existen actividades que, sin ser exactamente juegos o trabajos, no se sabe dónde encasillarlas. Por eso conviene elaborar una clasificación de los diversos tipos de actividad humana, que permita comprender la gradación entre el trabajo más duro, rígido y desagradable, y la actividad que cumple más acertadamente con las características del juego:

- **TRABAJO FORZADO:** actividad humana situada en el extremo que se hace por pura imposición, sin interés ninguno por la propia actividad ni por su resultado final. El ejemplo más claro estaría en los esclavos, pero también hay otros ejemplos actuales e indignos: prostitución, trabajo infantil, etc.
- **TRABAJO POR DINERO:** actividad realizada por el único interés del beneficio económico, efectuada con desagrado, pero con un claro objetivo crematístico. Los ejemplos son numerosísimos y sobradamente conocidos por todos. Serían todos aquellos trabajos que se dejarían de realizar si se tuviera dinero suficiente para hacerlo; es decir, depende siempre de la propia consideración del trabajador.
- **ACTIVIDAD PROFESIONAL QUE APASIONA:** actividad en la que se obtiene beneficio económico, pero que se efectúa con agrado al representar un trabajo que gusta y apasiona (vocación). Serían todos aquellos trabajos que no se dejarían de realizar aunque se tuviera dinero suficiente para hacerlo. Este tipo de actividades profesionales se suelen dar con frecuencia en profesiones como la de profesor, investigador, político, profesional del deporte, artista, etc.
- **ACTIVIDAD EMPRENDIDA LIBREMENTE:** actividad que resulta satisfactoria, pero que posee o se le aporta la seriedad del trabajo y una finalidad remota fundamental (objetivo a largo plazo). Se pueden mencionar como ejemplos los trabajos como voluntarios de organizaciones no gubernamentales, muchos directivos y entrenadores deportivos, las tareas formativas y voluntarias de tipo extraescolar o extralaboral, etc.
- **ACTIVIDAD PLACENTERA:** actividad que se emprende con el único propósito de obtener placer, alegría y goce. En ella no existe ningún tipo de compensación económica ni otro tipo de interés a medio

o largo plazo, se realiza sólo buscando diversión. En este grupo, en su máxima intensidad y pureza, se encuentra el juego como protagonista principal.

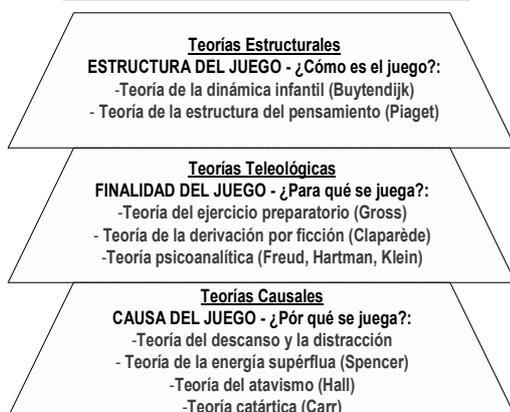


2.3 Teorías del juego

El juego es una actividad unida al ser humano desde el comienzo de su existencia. Por lo tanto, como sucede con otras realidades humanas (lenguaje, arte, trabajo), es de gran significación antropológica e histórica.

Todas las civilizaciones y culturas humanas, en todos los tiempos, han practicado un sin fin de juegos. Unas veces, aparecen unidos a formas religiosas, ya que, según aceptan la mayor parte de los estudiosos del juego, cuanto más primitiva es la cultura, más identificado se halla éste con los ritos, los asuntos sagrados y las significaciones mágicas. Otras veces, aparecen vinculados a intereses educativos, puesto que, desde siempre, el juego ha influido para que los aprendizajes se consolidaran y fueran la antesala de la especialización en determinadas labores y trabajos. Y, por supuesto, siempre aparecen como actividades placenteras, satisfactorias y alegres.

Tabla 4 – Clasificación de las teorías explicativas del juego



En consecuencia, el juego, como realidad primaria de la vida del ser humano, ha sido estudiado por gran número de teóricos e investigadores, a pesar de que, curiosamente, es muy fácil determinar cuándo se juega y cuándo no, incluso, los niños más pequeños lo saben distinguir perfectamente.

La multitud de estudios y teorías que han sido realizados por científicos y teóricos de todas las áreas del conocimiento humano pueden, incluso, clasificarse, como se aprecia en la tabla.

También es posible y preferible clasificar las teorías de una forma más genérica, agrupándolas en función del área o disciplina desde la que se estudia la realidad del juego. José María Cagigal decía que al juego cada experto lo observa y delimita desde su especialidad, en función del área a la que se dedica cada uno de los estudiosos: pedagogía, biología, antropología, psicología, filosofía, sociología, etnología, etc. Conviene tener en cuenta que no es adecuado encasillar de manera definitiva e inamovible a ninguno de los teóricos y, también que ninguno de ellos, ni sus teorías, logran algo más que captar una parte de la verdad sobre el juego.

2.4 Teorías del deporte

Las teorías que desde el campo específico de la Educación Física y el Deporte se han preocupado por descubrir el origen de los ejercicios físicos y del deporte, también han tratado el tema del juego, siempre entendiéndolo como actividad placentera, muchas veces relacionándolo con una forma de expresión espiritual más y, en la mayor parte de las ocasiones, asegurando que representa la antesala del deporte. Los teóricos más representativos son los siguientes:

- POPFLOW, ULRICH: el juego es un fenómeno primitivo expresamente humano, pero que no puede considerarse como ejercicio físico auténtico, al tener la finalidad en sí mismo y no fuera de sí como sería preciso.
- LUKAS, GERHARD: diferencia el juego del niño pequeño, ajeno a todo condicionamiento utilitario y realizado inconscientemente, del juego del adulto, en el que el instinto se debilita y es sustituido por la consciencia y la inteligencia, aunque el inconsciente se manifiesta en el sentimiento del adulto de una cierta libertad frente a las necesidades prácticas.
- NEUENDORF: todos los niños pasan inevitablemente por el estadio del juego, que consistía en realizar unos ejercicios físicos por el simple placer del movimiento, sin ningún otro tipo de utilidad externa o material, consciente o inconsciente.
- EPPENSTEINER: la actividad deportiva originaria, hija de los juegos infantiles, nunca llega a ocupar un lugar predominante en esa edad marcada por el juego que abarca los diez primeros años de vida. Es al comenzar el segundo decenio de la vida cuando se llega a una articulación de los instintos de juego y de lucha que constituyen el núcleo esencial del deporte.
- DIEM, CARL: hubo un momento en el que el hombre comenzó a superar las acciones estrictamente necesarias para su lucha por la existencia y se puso a jugar en un sentido muy amplio. En ese instante, se da la

vinculación al culto de las fuerzas excedentes del hombre como actividades libres.

- VAN DALEN, MITCHELL Y BENNETT: los métodos que tenían los hombres primitivos para su educación física pasaban, necesariamente, por la consideración de los juegos. Los entretenimientos y juegos solían ser réplicas en miniatura de la vida de los adultos.
- JOSÉ MARÍA CAGIGAL: el hombre se toma más a pecho el juego que el convencionalismo del trabajo (entendido éste en su encasillamiento laboral). No es que el hombre considere más importante juego que trabajo, sino que, de una manera intuitiva, inconsciente, en el juego se experimenta a sí mismo y a los otros más limpiamente humanos. El juego en general, y el juego deportivo específicamente, por su total implicación corporal y espiritual, están llamados a desempeñar cada vez más un profundo rol de garantía humanística.

Las teorías anteriores vienen a demostrar el afán permanente por estudiar el juego. Algunas son ya obsoletas y sus explicaciones se han hecho insostenibles, otras son más modernas y tienden a considerar al juego desde nuevas perspectivas. Pero lo que ha sucedido con las teorías que han pasado a la historia y se han quedado desfasadas, puede suceder, en el plazo de unos años, con las teorías más modernas. Las teorías pasan y se pierden en el tiempo, el juego y su práctica no.

3 CARACTERÍSTICAS Y TIPOLOGÍA DEL JUEGO

3.1 Características

Las características del juego también han sido estudiadas y enunciadas por numerosos teóricos, por lo que nos limitaremos a realizar un breve repaso de los que consideramos más relevantes.

HUIZINGA (1938) encuentra las siguientes características, con las que construye su definición de juego:
Actividad libre
No significa vida " <i>corriente</i> "
Absorbe al jugador
Sin interés material
Determinación temporal y espacial
Reglamentación
Origina asociaciones

CAGIGAL (1957) destaca las siguientes:	
Acción libre	Desinterés
Espontaneidad	Intrascendencia
Fuera de la vida " <i>habitual</i> "	Limitación temporo-espacial
Reglamentación: Tensión	

SCHENERL (1969) enuncia las siguientes características:	
Libertad	Ambivalencia
Intimidad	Proximidad
Apariencia	Presencia.

ANTONELLI Y SALVINI (1982) indican las siguientes:	
Incertidumbre	Acción libre
Reglamentación	Improductiva
Autenticidad.	Ficción

En nuestra opinión (Palacios, 1995 y 1998) las características del juego están todas relacionadas entre sí; y, por supuesto, siempre presentes en todo tipo de juegos verdaderos. Las características del juego se pueden definir por los siguientes verbos:

- **EVADIR:** es la esencia y, en definitiva, la característica más importante del juego. Cuando jugamos nos olvidamos de todo lo que nos rodea, somos capaces de abstraernos del mundo real para introducirnos en el mundo diferente del juego. Somos capaces de desempeñar roles que no nos corresponden, de crear situaciones fantásticas y totalmente irreales. El juego puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones, que nos permite evadirnos de cualquier tipo de problemas o preocupaciones (laborales, familiares, económicos).
- **EDUCAR:** si la educación es un proceso mediante el que la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive; y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar; será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación.

Se puede afirmar, sin lugar a dudas, que *"la educación es mucho más que juego, pero muy poco sin él"*.

- **MOTIVAR:** para el juego es imprescindible la atención y la concentración en el jugar. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él, hasta el punto de desconectar del mundo real y, muchas veces, perder la noción del tiempo y del espacio. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman *"tensión del juego"*, que suele ser mayor cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios.
- **DIVERTIR:** el ser humano, dotado de inteligencia, tiende a repetir todo aquello que le satisface y que le produce placer. Cuando la persona juega se divierte, sus experiencias son placenteras y, entonces, repite una y otra vez esas actividades gratificantes. La inteligencia del ser humano no permitiría que se desperdiciara tanto tiempo en una actividad que no le reporta ningún beneficio. Es cierto que no existe ningún niño que no juegue, pero también lo es que no existen adultos que nunca jueguen, ya que todos necesitamos momentos en los que poder alcanzar una diversión diferente, con el único interés en la alegría y la risa. Jugar es divertirse.
- **RESPETAR:** el ser humano, ser social, necesita unas reglas que rijan su vida y su existencia, de lo contrario éstas no serían posibles. El juego, actividad humana y social, también precisa de ellas. Un juego sin reglas sería como jugar a tantos juegos como jugadores hubiera, ya que cada uno seguiría un criterio particular y actuaría sin tener en cuenta a los demás. La reglamentación del juego es un código de normas que se establece con antelación a su inicio y que todos los jugadores acatan para poder participar y jugar a lo mismo. Las reglas permiten determinar el desarrollo del juego, lo que es válido y lo que no lo es, el sistema para llevar a cabo la puntuación si es precisa, en su caso el vencedor y el perdedor, etc. Pero en el juego, las reglas tienen un atractivo especial: el poder modificarlas en función de las diversas circunstancias que van sucediendo o según experiencias anteriores, siempre que se desee y que los jugadores estén de acuerdo. Este hecho facilita una dinámica interesante y creativa, que consigue, constantemente, la adaptación del juego a todo tipo de personas, lugares, situaciones y acontecimientos.

Las características anteriores vienen a definir una ACTIVIDAD UNIVERSAL. Siempre, en todos los tiempos, pueblos y culturas el juego ha aparecido ligado al ser humano, a su desarrollo y evolución, a su vida individual y social. El juego no entiende de razas, sexo, edad o clases sociales, se da en todas las personas sin distinción. Son pocas las actividades humanas que han

Tabla 5 – Características del juego según José Palacios (1995 y 1998)



permanecido a lo largo de la historia con tanta insistencia y trascendencia como el juego. El carácter universal del juego es, por lo tanto, su característica de mayor relevancia.

3.2 Tipología del juego

Existen muchos tipos de juegos, pero nada mejor que comenzar por los que han sido practicados por todas las culturas y pueblos, en todos los tiempos, que se presentan en el siguiente cuadro.

Tabla 6 – Grupos de juegos practicados en todos los tiempos, culturas y tiempos

Tipo de Juegos	Motivo de su permanencia
Juegos de imitación	Forma de preparación y adaptación a las tareas de los adultos
Juegos de lenguaje	Forma de aprendizajes básicos para la comunicación verbal
Juegos de carreras, saltos, lanzamientos, combate	Forma de preparación para luchar por la supervivencia y el grupo
Juegos de azar	Afán del ser humano en mejorar su destino a través de la suerte, en un instante de fortuna
Juegos de pelota	Su forma esférica favorece la relación con lo mágico y natural, además de la movilidad
Juegos amorosos, sexuales	Forma de favorecer las relaciones interpersonales, el placer, la diversión y la continuidad de la especie

LEIBNIZ (1646–1716) distinguía dos tipos de juegos:

1. "Juegos donde no cuentan más que EL NÚMERO Y LA SITUACIÓN", en los que ve los siguientes grupos:
 - a. juegos de "puro azar" (cara o cruz, dados).
 - b. juegos de "pura razón" (ajedrez, damas).
 - c. juegos de "medio azar" (bridge, póker, mus).
2. "Juegos en los que entra EL MOVIMIENTO", también denominados como juegos de destreza (juego de la palma, billar, tenis, etc.).

EDOUARD CLAPAREDE (1873-1940) propone los siguientes tipos de juegos:

1. Juegos que ponen en ejercicio PROCESOS GENERALES:
 - a) Juegos sensoriales (ruidos, colores, sabores).
 - b) Juegos motores (destreza, fuerza, rapidez).
 - c) Juegos psíquicos:
 1. Intelectuales (ajedrez, adivinanzas).
 2. Imaginación (transformar objetos).
 3. Afectivos (provocan emociones).
 4. De voluntad (aguantar sin reír).

2. Juegos que ejercitan FUNCIONES ESPECIALES:

- a) Juegos de lucha:
 - a). 1. Corporales (peleas, riñas).
 - a). 2. Espirituales (discusiones).
- b) Juegos de caza.
- c) Juegos sociales (imitación de los mayores).
- d) Juegos familiares (papá y mamá, muñecas).
- e) Juegos de imitación (vida real, del cine o televisión).

ANDREA IMERONI (1980) propone, únicamente, dos tipos de juegos:

1. JUEGO ESPONTÁNEO, que es el elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros.
2. JUEGO ORIENTADO, que es el programado en cuanto actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el niño, sino también, y sobre todo, por el adulto, sea éste padre, educador, entrenador, animador o maestro.

ANTONELLI Y SALVINI (1982) distinguen cuatro tipos de juegos:

1. JUEGOS DE EJERCICIO, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza.
2. JUEGOS SIMBÓLICOS, que implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas.
3. JUEGOS REGLAMENTARIOS, que son situaciones convencionales en que las personas establecen recíprocamente un tipo de participación que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. Las actividades deportivas son típicos juegos reglamentarios en los que se codifican las situaciones y los medios, de modo que los jugadores pueden demostrarse recíprocamente su destreza excluyendo el azar en la medida de lo posible.
4. JUEGOS CREATIVOS, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación.

PIERRE PARLEBAS (1988) realiza una clasificación de los juegos deportivos, según las características de sus sistemas de reglas, distinguiendo dos tipos:

- JUEGOS PSICOMOTORES, sin ninguna interacción motriz, que pueden tener:
 - Ausencia de un sistema de reglas o CUASI-JUEGOS DEPORTIVOS. Por ejemplo: actividades libres en solitario.
 - Presencia de un sistema de reglas, con dos tipos posibles:
- JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES. Por ejemplo: tabas, rayuela, trompo, etc.
- JUEGOS DEPORTIVOS INSTITUCION. Por ejemplo: atletismo, gimnasia, natación, esquí, etc.

- JUEGOS SOCIOMOTORES, con interacción motriz, que, como en el tipo anterior, pueden tener:
 - Ausencia de un sistema de reglas y ausencia de roles socio-motrices precisos o CUASI-JUEGOS DEPORTIVOS. Por ejemplo: construcción de cabañas, actividades libres en grupo como esquí, vela, ciclismo.
 - Juegos organizados según un sistema de reglas preciso, con roles socio-motrices claramente diseñados ("*sistema funcional*"), que también pueden ser de dos tipos distintos:
 - JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES. Por ejemplo: policías y ladrones, balón cazador, etc.
 - JUEGOS DEPORTIVOS INSTITUCION. Por ejemplo: rugby, fútbol, baloncesto, judo, boxeo, lucha, esgrima, etc.

DOMINGO BLÁZQUEZ (1986) realiza un intento de clasificar los juegos, tomando como punto de partida la estructura funcional de los mismos. Cada juego supone un nivel de complejidad diferente, debido al mayor o menor número de información o variables a tener que tratar. De esta forma, agrupa los juegos en tres grandes bloques, mencionando que, además, existe una forma previa, la del JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO, que se realiza normalmente fuera de la influencia del profesor, pero de gran importancia.

- JUEGOS DE ORGANIZACIÓN SIMPLE, de tipo individual, en los que el niño se compara a los demás, sin apenas acciones de cooperación o colaboración ni de oposición, sin problemas de espacio, con reglamentación sencilla y normas poco complejas.

- JUEGOS CODIFICADOS, donde aparecen ya relaciones de colaboración o cooperación, por lo que la comunicación motriz es ya más elevada, pero todavía no existen acciones de oposición directa frente a otros; el espacio es utilizado con diferentes criterios, el marcaje y desmarcaje constituye una acción constante, la estrategia aumenta con el aspecto grupal, pero es más

una suma de acciones individuales que una acción sincronizada del conjunto; la reglamentación aumenta su complejidad.

- JUEGOS REGLAMENTADOS, en los que la comunicación motriz adquiere su forma más elevada, por la colaboración con los compañeros y las acciones de oposición con respecto al equipo contrario; el espacio supone una utilización compleja (zonas prohibidas, zonas restringidas, etc.), las demarcaciones están definidas y con medidas estandarizadas; la estrategia se basa en acciones defensa-ataque; reglamentación complicada, que supone un aprendizaje previo para poder jugar correctamente.
- El paso siguiente sería el DEPORTE.

Como señala Blázquez (1986), se pueden plantear otras muchas clasificaciones para agrupar los diferentes tipos de juegos, como algunas de las siguientes:

CLASIFICACIÓN EN FUNCIÓN DEL TIPO DE MOVIMIENTO:	
juegos de marcha	juegos de lucha.
juegos de carrera.	juegos de equilibrio.
juegos de salto	juegos de coordinación.
juegos de lanzamiento	juegos sensoriales

CLASIFICACIÓN EN FUNCIÓN DEL EFECTO A LOGRAR:	
juegos sensoriales	visuales., auditivos. táctiles. de gusto y olfato. de orientación
juegos motores:	de coordinación. de velocidad de reacción. de locomoción. de saltos. de equilibrio. de lanzamientos
juegos de desarrollo orgánico	
juegos de desarrollo anatómico	
juegos gestuales.	

CLASIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE LA DIFICULTAD
Juegos que suponen dominio del cuerpo.
Juegos que suponen dominio de los desplazamientos.
Juegos que suponen dominio de un objeto.
Juegos que suponen relaciones de colaboración y oposición.

CLASIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE LA DIMENSIÓN SOCIAL
Juegos individuales.
Juegos de grupo.
juegos de equipo.

Otras formas posibles de clasificar y diferenciar los tipos de juegos pueden plantearse desde un punto de vista más práctico, agrupándolos en función de factores diversos como pueden ser:

Edad apropiada para el juego.	Utilidad u objetivos que se persiguen
Número de participantes	Tiempo de juego
Espacio o instalación necesarios	Material que se precisa
Cualidad física que se puede desarrollar	Facultad intelectual que se puede desarrollar con la práctica del juego.
Parte de la sesión más apropiada para realizar el juego.	

En realidad, la mejor clasificación de los juegos es aquella que más se domina y mejor se entiende; es decir, la que más fácilmente nos lleva al juego que buscamos. Posiblemente coincide con la que es realizada con criterios personales.

4 EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO Y SOCIALIZADOR, OBJETIVOS Y BENEFICIOS

“El juego es una actividad humana mediante la que puede alcanzarse un alejamiento provisional de la realidad, una liberación inmediata de tensiones y, consecuentemente, un enriquecimiento personal. Es terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer y satisfacción. Es educación permanente al proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación y de experimentación”. (José Palacios, 1998)

4.1 El juego es un derecho

Decir que *“el juego es un derecho”* no es una más de las frases que se nos pueden ocurrir en el mundo de la educación. El 20 de noviembre de 1959 la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobaba la **“DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS DEL NIÑO”**, en la que con total claridad se expresa en su Principio VII: **“El niño debe disfrutar plenamente de JUEGOS Y RECREACIONES, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la EDUCACIÓN; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por PROMOVER EL GOCE DE ESTE DERECHO”**.

La declaración del juego como un derecho es consecuencia directa del importantísimo papel que ha cumplido en la evolución humana (filogénesis) y en el desarrollo individual y social de las personas (ontogénesis). El juego, junto a la educación, la cultura, el arte y, desgraciadamente, la guerra, ha permanecido en la historia del ser humano con una gran capacidad de adaptación a las diferentes etapas evolutivas y a los muy diversos momentos históricos. Todavía es referencia obligada la cita de Johan Huizinga (1938), con la que inicia su obra *Homo ludens*: *“El juego es más viejo que la cultura”*.

Por estos y otros motivos no menos importantes, la Asamblea General de las Naciones Unidas insistía en el tema y aprobaba por unanimidad el día 20 de

noviembre de 1989 la “**CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO**”, que en su artículo 31 establece: **“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”**.

Y aún se insistiría más en este derecho, al ser ratificado a comienzos de la década de los años 90 en la “*Cumbre Mundial en favor de la Infancia*”, celebrada en Nueva York, a finales de septiembre de 1990, en la que se reunieron 70 Jefes de Estado y de Gobierno. El resultado final de esta Cumbre se plasmó en una “**DECLARACIÓN MUNDIAL SOBRE LA SUPERVIVENCIA, LA PROTECCIÓN Y EL DESARROLLO DEL NIÑO**”, que señalaba en su segundo punto las siguientes frases textuales: **“Los niños del mundo son inocentes, vulnerables y dependientes. También son curiosos, activos y están llenos de esperanza. Su infancia debe ser una época de alegría y paz, JUEGOS, aprendizaje y crecimiento. Su futuro debería forjarse con el espíritu de ARMONÍA Y COOPERACIÓN. A medida que maduren tendrían que ir ampliando sus perspectivas y adquiriendo nuevas experiencias”**.

Como podemos comprobar, el juego es contemplado como un derecho del niño, relacionado con la alegría y la paz, con el aprendizaje y el crecimiento, con la armonía y la cooperación. Este derecho debería reflejarse directamente en los contenidos de la educación, en los diseños curriculares y, en la práctica, en el desarrollo real de las diferentes materias y actividades que tratan de educar a las personas, entre las que se encuentran las actividades de tiempo libre.

4.2 El juego como recurso educativo y socializador

“El verdadero valor del juego reside en la cantidad de oportunidades que ofrece para que pueda llevarse a cabo la educación”. (Ommo Gruppe, 1976)

“El juego, el juego que nosotros orientamos día tras día, debería servir de complemento necesario al juego autónomo, debería subrayar e incrementar seguridades, debería construir una clara disponibilidad hacia lo nuevo”. (Andrea Imeroni, 1986)

“Genios como Pablo Picasso y Albert Einstein han dicho que el goce de los juegos les ha ayudado considerablemente en su productividad, es decir, el juego puede y debería ser parte de la educación... Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante”. (Delgado, J.M.R., 1991).

El juego cumple perfectamente su papel de actividad prioritaria para la educación del individuo. Facilita el desarrollo equilibrado de sus áreas motriz, cognitiva y afectiva. Permite, además, una búsqueda de nuevas posibilidades que amplían el horizonte de la vida, de la formación y de la felicidad.

Psicólogos, pedagogos, sociólogos y, últimamente, pediatras, coinciden al afirmar que los niños aprenden más cuando se tienen en cuenta sus tendencias y motivaciones. Este principio ha llevado a que en la psicología, en la pedagogía, en la sociología y en la pediatría se defienda al juego como RECURSO para el aprendizaje, como MEDIO para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje e, incluso, como CONTENIDO de la educación.

Sin embargo, estas afirmaciones y principios, la mayor parte de las veces, se quedan en formulaciones teóricas y, en situaciones escolares normales, y también a veces en la utilización del tiempo libre, se manifiesta una realidad que se aleja bastante de estas ideas, olvidándose del juego y de los derechos del niño. Por eso es fundamental que padres, maestros, profesores, entrenadores y monitores de tiempo libre entiendan el valor educativo del juego.

Este valor educativo se puede apreciar desde tres perspectivas diferentes: la del desarrollo motor, la del desarrollo cognitivo y la del desarrollo afectivo (personal y social). Sería un grave error intentar la evolución de cada uno de estos tres tipos de desarrollo por separado, ya que ninguno de ellos se produce de forma independiente, sino que guardan una estrecha vinculación y su nivel de interrelación es máximo, incluso llevando casi siempre un proceso paralelo.

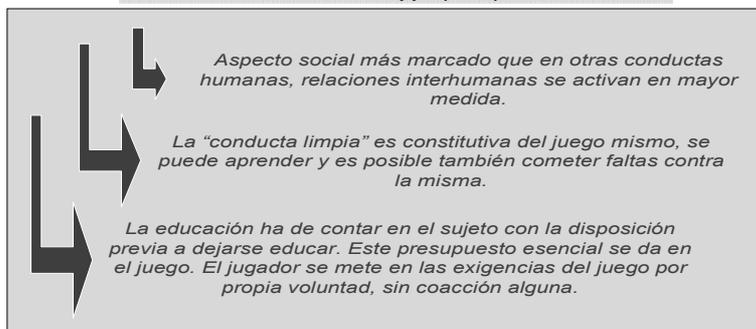
Ommo Gruppe (1976) afirma que las razones por las que en el juego se resalta de forma especial el elemento pedagógico se resumen en dos puntos:

- en comparación con otras conductas humanas, en el juego el aspecto social está más marcado, las exigencias son mayores y las relaciones interhumanas se activan en mayor medida.
- esa activación de las relaciones interhumanas obedece a los imperativos de un determinado tipo de moral que no es accidental sino constitutiva del juego mismo, a saber: la conducta limpia; y que ésta se puede “aprender” y es posible también cometer faltas contra la misma.

Gruppe defiende que *“la educación ha de contar en el sujeto con la disposición previa a dejarse educar”*. Esta idea es la clave que puede permitir analizar éxitos y fracasos escolares. Si deseamos que la educación no sea coacción ni mero adiestramiento, si no queremos que consista en un simple saber palabras ni en la mera transmisión de unas habilidades intelectuales o físicas (como desgraciadamente ocurre casi siempre), es preciso que la libre voluntad, la buena disposición y el ánimo positivo sean sus presupuestos esenciales. Estos presupuestos esenciales se dan, precisamente, en el juego, ya que el jugador se

mete dentro de las exigencias de la misma naturaleza del juego que practica, por propia voluntad, sin coacción alguna.

Tabla 7 – Elementos pedagógicos del juego según Ommo Gruppe (1976)



Si nos circunscribimos al mundo del niño, las afirmaciones anteriores son mucho más acertadas. En el niño lo más importante es el juego. Algunos teóricos, como Wundt y Arnold, llegan a señalar que el juego es el trabajo del niño; y aún se puede ir más lejos y decir que el juego es la forma de entender la vida del niño, es su propia vida. Por todo esto es esencial en la educación y en la utilización del tiempo libre:

- Comprender que en el niño existe un impulso natural a aprender, a conocer todo lo que le rodea, a experimentar y a investigar por medio del juego.
- Aceptar la necesidad del juego en el niño y no empeñarse en limitar su campo de actuación, su imaginación y su creatividad.
- Saber que el niño nunca entenderá por qué motivo se le prohíbe jugar en tantas ocasiones, por qué se le impide tan frecuentemente aquello hacia lo que tiende de una forma natural, por qué se le separa más veces de las que él desea de todo lo que le aporta mayor satisfacción, alegría y felicidad.

Los psicólogos Antonelli y Salvini (1982) también se manifiestan en este sentido. Creen que la actividad educativa y la enseñanza son impuestas al niño, empujándolo más a un proceso de adaptación pasiva que a una participación activa: *“Tal proceso está condenado al fracaso en cuanto que acaba por inhibir, además del juego, la curiosidad, la creatividad, los intereses y la disponibilidad emotiva del niño para aprender”*. Y es por esto que Antonelli y Salvini afirman que el aprendizaje, la maduración cognitivo-afectiva y la socialización son objetivos pedagógicos alcanzables sólo cuando pasan a través de las motivaciones del niño y a través de su modo de adquirir experiencia. Es decir, a través del juego, puesto que el mundo del niño sólo adquiere valor y significado si se vive como juego.

5 EL JUEGO EN LAS DISTINTAS ETAPAS DE LA VIDA

El juego permanece a lo largo de la vida humana, como un fenómeno constante, juegan los niños, los adolescentes, los jóvenes, los adultos y también los más "mayores" de nuestros congéneres. Adolfo Bioy Casares (Premio Cervantes 1990) escribía en un artículo: *“Entre las cosas maravillosas que se manifiestan en la posesión algunas duran toda la vida, otras un instante. Durables: la lectura; el estudio; la investigación científica; la composición literaria; la composición y la ejecución musicales; la pintura; la escultura; LA PRÁCTICA DE JUEGOS Y LOS DEPORTES”*.

Posiblemente, no existe ninguna otra actividad como el juego, que permanezca con tanta fijación a lo largo de las etapas de la vida por las que pasa todo ser humano. Woodworth (citado por Cagigal, 1979) afirmaba que *“el niño es el padre del hombre”*, es decir, la adultez es hija de la infancia. Se vivirá como se aprendió a vivir en la infancia, con los patrones básicos de conducta que en ella se fueron adquiriendo, con las capacidades de apertura que en ella se instauraron, con los hábitos al diálogo, a la convivencia o al aislamiento que entonces se recibieron. Por eso la importancia de haber experimentado en toda su amplitud el juego, las aventuras, los descubrimientos, los amigos, las normas... Cagigal (1979) indicaba que la obligación de todo responsable, de todo político, sociólogo, educador, es instaurar sistemas en los que los niños aprendan estos modos básicos enriquecedores de la conducta.

Y utilizar el juego para el enriquecimiento o desarrollo de la conducta y la personalidad es preciso, en primer lugar, conocer las características generales del grupo a los que se pretende dirigir la actividad. Es conveniente, por tanto, que realicemos un breve pero completo repaso a la relación entre el juego y las diferentes etapas del ser humano, teniendo en cuenta siempre que éstas no son cerradas e inamovibles, ya que están sujetas al desarrollo individual (influenciado por la genética y el entorno), así como a las condiciones de vida más habituales en este país.

Etapas iniciales: los primeros meses
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none">- Vida centrada en la afectividad y dominada por reacciones o explosiones emocionales.- Todo gira en torno a sensaciones orgánicas (hambre, sed, somnolencia, higiene, etc.).- Comunicación a través del llanto, del pataleo o de la placidez.- Dominan las sensaciones de displacer sobre las de placer (si no tiene todas sus necesidades satisfechas, llora).
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none">- Es muy aventurado asegurar que el niño juega, que sabe que está jugando y que ese juego le produce placer.

Etapa inicial: hasta el primer año
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Dominan las sensaciones de placer sobre las de displacer. - Vida centrada en la afectividad de seguridad con la madre (germen de la vida social). - Se adquiere la posibilidad de sentarse y, después, la de desplazarse en cuadrupedia (habilidades que aportan independencia y una nueva visión del mundo). - Con el paso de los meses se va aumentando la coordinación fina.
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - El niño juega, sobre todo con sus padres y familiares cercanos. - Tienen éxito juegos del tipo "cú-cú" (esconderse y aparecer), juegos de contacto, juegos de exploración (búsqueda y manipulación de todo tipo de objetos y personas) y los juegos de balanceos y vértigo. - Aparecen los juegos de construcción (la intervención de las manos es esencial) y los de destrucción.
Etapa pre-escolar: hasta los 3-4 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Edad que Gessell denomina de la mudanza y acrobática (experiencias y abundancia de movimiento, que ayudan a explorar todo el mundo circundante). - Adquisición del lenguaje: permite mayor y más perfecta comunicación y también un abanico más amplio de intercambios afectivos. - Se comienza a comer sólo (casi siempre jugando).
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de ilusión o simbólicos y de imitación: representar no sólo para conocer personas y objetos como algo útil (aprendizajes significativos), sino también para darles una utilización diferente a lo habitual (escoba como caballo, abuelo como si fuera su hijo, caja como un coche). - Todo tipo de juegos con el cuerpo: correr, coger, lanzar, tirar, empujar, subir y bajar escaleras, etc. - Manejo del triciclo (antecedente de la bicicleta) y todo tipo de juegos con él.
Etapa escolar infantil: hasta los 5-6 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia, según Gessell, la edad de la gracia (hacer reír o impresionar a los demás). - Importantes adquisiciones intelectuales: espacio y tiempo. - Gran desarrollo del lenguaje. - Mayor dominio corporal de todo tipo de utensilios (lapiceros, cubiertos, herramientas). - Comienzo de la escritura y de la posibilidad de hacer agrupaciones de elementos. - Al finalizar esta etapa (5 años), el niño tiene ya una actividad motriz equivalente a la del adulto, pero le falta fuerza y precisión en algunos movimientos, sobre todos en los digitales. - Paso del entorno familiar al escolar, a veces experimentado con angustia y hasta traumático. Pero este suceso es necesario y decisivo, ya que es el que introduce en la socialización plena. Comienza una rigurosa división y estructuración del tiempo, así como una nueva relación con un adulto (el maestro, cuya autoridad es indiscutible), se forman grupitos de amigos (que suelen tener un cabecilla).
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - Se continúa con todo tipo de juegos con el cuerpo: correr, coger, lanzar, tirar, empujar, subir y bajar escaleras, incorporándose otros por sus nuevas habilidades: trepar, juegos de ritmo, etc. - Juegos con el lenguaje (de imitación y de aprendizaje). - Juegos escolares (de aprendizaje de letras, números, palabras, colores, animales, plantas, etc., y con canciones). - Todos los juegos se realizan sin ningún tipo de reglas fijas, los compañeros de juegos son como juguetes, y, si no los tiene, se los inventa y puede hasta hablar con ellos.

Etapa escolar primaria: hasta los 12-13 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Sucede el cambio de la infancia a la niñez (cuerpo más estilizado y esbelto, se parece mucho más al del adulto), lo que transforma la conducta y se pasa a ser más sociables y menos egocentristas. - Para Freud es una etapa de latencia, en la que los intereses del niño son menos sexuales y más intelectuales. - Adaptación completa a nivel social (se aceptan las reglas, un grupo y una clase). El niño se ha adaptado completamente a su nuevo entorno y llega a necesitar las relaciones de amistad y camaradería con sus compañeros (sus progresos le permiten colocarse en el punto de vista del compañero). Es frecuente que las niñas y los niños actúen separadamente, y también es habitual que los niños actúen al completo todo el grupo de clase, mientras que las niñas forman grupos más reducidos. La formación de pandillas, homogéneas en edad y sexo, también es un acontecimiento social importante y a través de ellas se busca la afirmación personal y la identificación con un grupo. - Intelectualmente se consigue analizar y generalizar, comprendiéndose a través de las causas y no sólo por ensayo y error. También es posible sumar sin tener objetos delante. La percepción es objetiva, analítica (independizar conjuntos y unir objetos en conjuntos). Se comprende las formas y no sólo los colores. Los objetos se perciben por sus propias características, y no sólo en función de si gustan o no. La memoria se ve incrementada considerablemente (pero es mecánica, no comprensiva). - Desarrollo psicomotor que permite una mejora en la coordinación fina, con cambios significativos en la escritura, en el dibujo, en las manualidades y, por supuesto, en los juegos. Aumentan los niveles de fuerza, resistencia y agilidad.
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de juego mucho menor que en la anterior etapa (no le permiten más), pero con una intensidad muchísimo mayor (es difícil sacarle de sus juegos). Los juegos son fundamentales, puesto que facilitan el desarrollo de capacidades y cualidades necesarias para una vida sana y equilibrada, además de iniciar en el respeto y aceptación de las reglas (base para comprender que todos tienen los mismos derechos y obligaciones). - Todo tipo de juegos con pelota (ya es capaz de botarla y cogerla correctamente). - Juegos de gran intensidad y con componente acrobático: montar en bici, patinar, esquiar, manejar aros u otros materiales lúdicos, etc. - Juegos competitivos en los que poder demostrar sus progresos, organizados en forma individual (escondite, cogido o pilla, etc.) o en forma colectiva (policías y ladrones, brilé, fútbol, baloncesto, etc.). Son juegos organizados, en los que las reglas se cumplen por todos igual. - Si no interviene una adecuada orientación educativa, es habitual comprobar que las niñas se decantan más por juegos de salto (cuerda, goma), mientras que los niños lo hacen por juegos con balón. - Al final de la etapa, entre los 10 y 12 años, los juegos que realizan buscan asemejarse más a los del adulto, entre ellos los deportes y predeportes.
Etapa de la adolescencia: hasta los 16-18 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Etapa de gran trascendencia para el desarrollo posterior de la persona. - Es una etapa de desequilibrios físicos y psíquicos, las modificaciones corporales y funcionales que se producen influyen de manera decisiva en la personalidad y el comportamiento. Las proporciones corporales, los caracteres sexuales, los rasgos de la cara, etc., se transforman con claridad y, consecuentemente, el adolescente pasa por un periodo en el que debe reelaborar su imagen corporal. Es significativa la diferencia entre los sexos, con una precocidad en las mujeres de 2 años aproximadamente. - Estos cambios van acompañados, normalmente, de comportamientos compulsivos, problemas evidentes de identidad y estados depresivos o de irritación. - Los problemas en la adolescencia se pueden resumir en dos apartados diferentes y relacionados entre sí: problemas de la personalidad (identidad corporal, estados depresivos o irritables, búsqueda de la valoración de los demás para valorarse a sí mismo y necesidad constante de afirmar su yo) y problemas en el

comportamiento (comportamientos compulsivos, rebelión contra la autoridad constituida, actitudes totalmente idealistas y alejamiento de la realidad).
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - Al comienzo de la adolescencia se desdénan juegos que eran preferidos antes, pero que ahora parecen "infantiles". - El deporte se convierte en obsesión, tanto el practicado directamente como el espectáculo deportivo (noticias deportivas, héroes deportivos, colores y clubes). - Comienza la predilección por la música y, también por la danza (sobre todo en mujeres). El interés por los conjuntos musicales es muy grande, hasta el punto de que leen, oyen y ven todo lo que se relacione con sus grupos favoritos. - Las conversaciones o charlas con los amigos también ocupan gran parte de su tiempo. - Se acrecienta el interés en el encuentro con el otro sexo: fiestas, bailes, excursiones, viajes, etc. - Les atrae la vida al aire libre, los viajes, los deportes de aventura y las múltiples relaciones personales que se manifiestan en todas estas actividades. Prefieren actividades fuera de casa. - Al final de la adolescencia existe el riesgo de dejar de lado los intereses de anteriores etapas (los deportes, la música, los amigos, etc.).

La intervención educativa en la adolescencia, en cualquier entorno, ya sea el familiar, el escolar o el del tiempo libre, debería tener en cuenta unos principios básicos que podrían representar la mejor manera de hacer frente a los problemas mencionados con anterioridad:

- Los responsables de la educación en estas edades deberían tener un conocimiento completo de la problemática del adolescente y de sus causas.
- Es imprescindible buscar nuevas formas de relación entre adultos y adolescente, que se aplicarían en función de las circunstancias. Se debe cuestionar la validez del autoritarismo y la intransigencia como únicas formas de relación con el adolescente, ya que implican un mayor rechazo y oposición por su parte.
- Hay que tener siempre presentes actitudes de comprensión y flexibilidad, ante las que el adolescente responde de forma positiva, ya que es lo que necesita si se piensa en sus problemas físicos y psíquicos y, por otra parte, es lo que le causa mayor sorpresa, puesto que habitual que esté rodeado de actitudes de intransigencia e incomprensión.
- Es necesario conocer las actividades y amistades con las que se relacionan, puesto que los peligros son frecuentes y pueden llegar a ser muy perjudiciales (drogas, alcohol, violencia, pasotismo, sedentarismo, obesidad, anorexia, etc.).
- Las actividades que se planteen deben ser acordes al nivel de desarrollo físico e intelectual del adolescente, para conseguir que éste participe sin problemas ni rechazo.
- Las actividades físicas son fundamentales en estas edades y planteadas correctamente favorecen un desarrollo equilibrado, además de una relajación física y psicológica que influyen positivamente en el estado del adolescente y en sus problemas de identidad corporal.

- Los juegos deben estar convenientemente adaptados al nivel de maduración psicológica y física del adolescente.

Etapa de la juventud: hasta los 25-30 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Esta etapa se inicia con la superación de la adolescencia. - Se consigue la madurez física. - Se continúa con el proceso de desarrollo personal, finalizando el crecimiento físico. - Se llega a la plenitud de las posibilidades de acción y al apogeo en el desarrollo de las capacidades y cualidades físicas. - Domina la influencia y el incentivo del entorno, que determinarán la participación deportiva.
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - Interés por todos los juegos y deportes que precisen de gran intensidad y derroche energético. - Actividades lúdicas y deportivas con implicaciones de aventura y riesgo, relacionadas en gran medida con la naturaleza. - Participación en todo tipo de deportes, tanto en forma jugada ("<i>pachangas</i>"), como en forma oficial (campeonatos), siempre con altos componentes de competición. - Centro de atención, interés personal y participación en el deporte en el que más se destaca, que es el que más gusta. Aunque existen casos que se encuentran desmotivados hacia el deporte en el que más rendimiento obtienen, producto de orientaciones equivocadas por parte de educadores y/o entrenadores. - Relación con clubes deportivos locales, que influyen decisivamente en la relación de la persona con el deporte y su conducta deportiva. - Juegos estáticos o de salón, desde ajedrez y damas hasta juegos de cartas, ordenador y de mesa. Un sector de la juventud se inclina en mayor medida por la práctica de estos juegos.
Etapa de la madurez: hasta los 65-70 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Comienza el proceso de involución, de forma paulatina van disminuyendo capacidades y cualidades físicas. - Se adquiere la madurez psicológica total, con la formación de una personalidad más definida y segura. - Se ve incrementada la capacidad intelectual, en un proceso de desarrollo personal que, en realidad, nunca se acaba. - En la mayoría de las personas suceden dos acontecimientos de gran trascendencia: el acceso al mundo laboral (incremento del poder adquisitivo) y la creación de la propia familia.
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - El juego ayuda al individuo, protegiéndole de los peligros de la alienación típica de la sociedad actual. A través de la fantasía y libertad típicas del juego se accede a un mejor equilibrio psicológico. Algunos teóricos afirman que juego cumple en la vigilia la misma función que los sueños durante el tiempo de dormir. - Juego y deporte se pueden vivenciar de tres formas distintas: <ul style="list-style-type: none"> a) PASIVA: se ve el deporte que hacen otros (el espectáculo deportivo es para muchos el único juego). b) ACTIVA PUNTUAL: se juega o se hace deporte, pero esporádica y puntualmente, sin continuidad suficiente y beneficiosa. Son las clásicas "pachangas de fines de semana", los "juegos de celebraciones", los campeonatos o partidos de fiestas. c) ACTIVA PERMANENTE: actividad física lúdica o deportiva realizada de forma permanente (mínimo de 3 veces por semana), como un medio para mantener un mínimo nivel de condición física y de salud. - Juegos con la familia, tanto activos como sedentarios. Se establecen unas relaciones lúdicas que llegan a ser muy enriquecedoras para uno mismo y la familia (sobre todo para los hijos). - Son frecuentes los juegos de riesgo económico (loterías, quinielas, bingos, ruletas, máquinas tragaperras, cartas, etc.), con los que se busca una distracción de la vida laboral (que agobia y estresa) y un aumento de los ingresos económicos.

Etapa de la madurez: hasta los 65-70 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Comienza el proceso de involución, de forma paulatina van disminuyendo capacidades y cualidades físicas. - Se adquiere la madurez psicológica total, con la formación de una personalidad más definida y segura. - Se ve incrementada la capacidad intelectual, en un proceso de desarrollo personal que, en realidad, nunca se acaba. - En la mayoría de las personas suceden dos acontecimientos de gran trascendencia: el acceso al mundo laboral (incremento del poder adquisitivo) y la creación de la propia familia.
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - El juego ayuda al individuo, protegiéndole de los peligros de la alienación típica de la sociedad actual. A través de la fantasía y libertad típicas del juego se accede a un mejor equilibrio psicológico. Algunos teóricos afirman que juego cumple en la vigilia la misma función que los sueños durante el tiempo de dormir. - Juego y deporte se pueden vivenciar de tres formas distintas: <ul style="list-style-type: none"> a) PASIVA: se ve el deporte que hacen otros (el espectáculo deportivo es para muchos el único juego). b) ACTIVA PUNTUAL: se juega o se hace deporte, pero esporádica y puntualmente, sin continuidad suficiente y beneficiosa. Son las clásicas "pachangas de fines de semana", los "juegos de celebraciones", los campeonatos o partidos de fiestas. c) ACTIVA PERMANENTE: actividad física lúdica o deportiva realizada de forma permanente (mínimo de 3 veces por semana), como un medio para mantener un mínimo nivel de condición física y de salud. - Juegos con la familia, tanto activos como sedentarios. Se establecen unas relaciones lúdicas que llegan a ser muy enriquecedoras para uno mismo y la familia (sobre todo para los hijos). - Son frecuentes los juegos de riesgo económico (loterías, quinielas, bingos, ruletas, máquinas tragaperras, cartas, etc.), con los que se busca una distracción de la vida laboral (que agobia y estresa) y un aumento de los ingresos económicos.
Etapa de la vejez: desde los 65-70 años
Características de la etapa
<ul style="list-style-type: none"> - Esta etapa comprende desde los 65-70 años, habitualmente cuando acontece la jubilación, hasta la muerte de la persona. - El comienzo es problemático, con una inestabilidad emocional influida, posiblemente, por la jubilación (sobre todo en los que relacionan el cese del trabajo con la inutilidad). - El deterioro corporal y la involución es manifiesta, con pérdida acrecentada del nivel físico. - Disposición de mucho tiempo libre, que, convenientemente utilizado, debería servir para compensar problemas y discapacidades, empleándose para el disfrute, la relajación y la comodidad después de toda una vida dedicada al trabajo y a los demás.
Tipo de juego
<ul style="list-style-type: none"> - El juego tiene gran importancia, realizándose muchos y variados. - Todo tipo de juegos con la familia, principalmente los nietos, con los que pueden y llegan a convertirse en el juguete preferido. Se produce el fenómeno curioso de abuelos jugando con los nietos como nunca lo hicieron con sus hijos. - Juegos de salón, estáticos o de mesa (dominó, damas, ajedrez y todo tipo de juegos con cartas, de las que se convierten en grandes y expertos aficionados). - Juegos tradicionales populares (del entorno en el que residen): bolos, chave, petanca, etc. Nuestros "mayores" hoy día, son los archivos vivientes de juegos que pertenecen a la cultura de los pueblos. - Coleccionismo diverso, al que se consagran como al trabajo y del que llegan a obtener un auténtico placer y satisfacción personal. - Excursiones y viajes, nunca lo suficientemente adecuados a sus necesidades, pero muy frecuentes.

Comprobado que el juego permanece a lo largo de la vida humana como fenómeno constante, necesario y placentero; habiendo determinado que juegan los niños, los adolescentes, los jóvenes, los adultos y también los más mayores; y llegando a la conclusión de que, casi con toda seguridad, no existe ninguna actividad como el juego que permanezca con tanta fijación a lo largo de las etapas de la vida de la persona, podemos resumir las razones del éxito del juego en todas las edades, que se presentan en el siguiente cuadro.

Tabla 8 – Razones del éxito del juego en todas las edades

El juego es una actividad facilitadora de aprendizajes que son imprescindibles para vivir; se ha convertido en una actividad necesaria para la educación y para la vida
El juego es una parte de la cultura de los pueblos
El juego proporciona una evasión en la vida, necesaria para mantener el equilibrio emocional y afectivo
El juego es una actividad propicia para iniciar y ampliar nuestra relación social
El juego es una actividad apropiada para la experimentación y la ejercitación
El juego se adapta con facilidad a cada edad y situación
El juego produce alegría, placer y satisfacción, que es lo que buscan los seres humanos inteligentes

6 JUEGO Y DEPORTE: EDUCACIÓN Y RENDIMIENTO

El título de este apartado no es descabellado. Son muchos los que opinan que cuando el deporte es juego, cuando la iniciación deportiva se realiza correctamente, es educación. Y otros, también muchos por desgracia, opinan que el deporte siempre es rendimiento. Es el término educación el que define la relación entre juego y deporte, la iniciación deportiva y también cualquier forma de deporte respetuosa con las personas y con las normas. Desde el principio es preciso recordar que la iniciación deportiva es, sobre todo, juego. De lo contrario se comienza desde la incorrección y dicha iniciación deportiva sin juego estaría condenada al fracaso, en todos los sentidos, pero principalmente en todo lo que se refiere a la persona que se inicia en el deporte.

Está reconocido y aceptado que el juego es mucho más que un medio para la iniciación deportiva. El juego es patrimonio de la humanidad, origen de la cultura según Huizinga; actividad común y universal en el ser humano, en la que Cagigal afirmaba que comulgan niños y adultos; espacio único e imprescindible de experiencias y vivencias motrices, cognitivas y afectivas; derecho de los niños según contempla la Declaración Universal de los Derechos del Niño desde 1959; contenido de la Educación Física en primaria y secundaria según establecen los Diseños Curriculares.

En Educación Física, una de las posturas que tradicionalmente se han adoptado respecto al juego (Julián Miranda, 1989) es, precisamente, la de considerarlo como actividad para la iniciación deportiva. Es una postura cierta, pero incompleta, y que no puede fundamentarse en el razonamiento tradicional siguiente: *“al jugar los niños se preparan para actividades más serias y rentables,*

como es el deporte". Esta forma de pensar refleja un punto de partida muy equivocado y que está haciendo mucho daño al propio juego y, sobre todo, al deporte. Es una postura que demuestra un desconocimiento generalizado sobre la educación, sobre el juego y sobre el deporte. A los que opinan de forma tan parcializada y limitada es necesario recordarles que el deporte no ha dejado de ser juego y que si lo ha hecho ha sido para convertirse en trabajo, perdiendo así todo su valor humanitario.

En cuanto al rendimiento es necesario dejar claro que es positivo, pero siempre y cuando vaya acompañado de educación. De poco debería valer todo tipo de rendimiento (no sólo en el deporte) si va acompañado de la ilegalidad, las trampas o la violencia. El rendimiento, unido siempre al afán humano de superación, debe ser una actitud humana en la que prime el respeto a las normas y el respeto a los demás, ya sean árbitros, adversarios o compañeros.

Todas estas ideas se pueden resumir en una frase sencilla y directa: si la iniciación deportiva es juego también será educación y no sólo rendimiento.

Aprender jugando es lo más sencillo y, a la vez, lo más lógico y normal en el niño. El juego es la primera expresión del niño, la primera asignatura de la vida (Feslikenian, 1974); quizás, si no la única vía, sí la más efectiva para que logre aprender a percibir e interpretar el mundo, su entorno, todo lo que le rodea, y, en consecuencia, se eduque.

En el adulto, aunque no se puede afirmar rotundamente que el juego es la mejor forma de aprender, sí es cierto que es una de las actividades que realiza para facilitar la adquisición de una vida más equilibrada, lo que redundará de forma decisiva en sus aprendizajes y en su educación.

En la educación y en el tiempo libre el juego representa todo un mundo de posibilidades educativas y está aceptado universalmente que es el medio ideal para conectar al niño, al joven o al adulto, con una práctica divertida de la actividad física. Para disfrutar haciendo ejercicio físico no hay nada mejor que realizarlo en forma de juego. Y cuando el juego se convierte en deporte resulta mucho más agradable y participativo si es practicado con un carácter lúdico y competitivo, que si únicamente prima el rendimiento y los resultados.

Además, no podemos olvidar que el juego representa el origen de casi todas las especialidades deportivas, tanto a lo largo de la historia, como en la vida de cada persona.

Los diferentes y numerosos deportes no nacieron tal y como están configurados en la actualidad, sus orígenes casi siempre son juegos espontáneos que se van complicando paulatinamente y se van definiendo y delimitando con reglas y normas hasta perder su carácter de naturalidad y espontaneidad para convertirse en deportes institucionalizados.

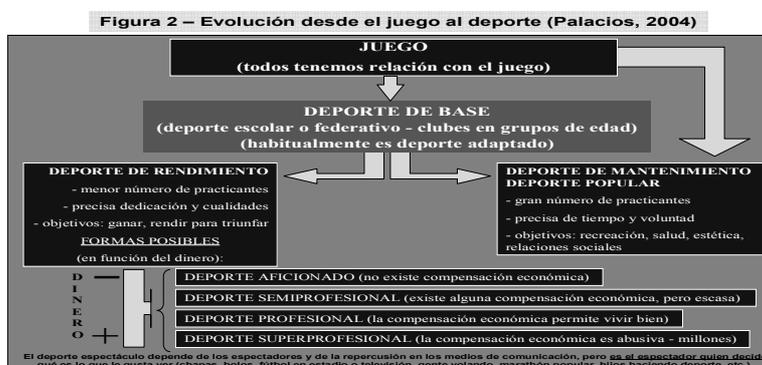
De igual forma, en la vida del individuo, de niño se comienza jugando y, poco a poco, se pasa a practicar el deporte (reglamentado e institucionalizado), que debería seguir realizándose como un juego, incluso por los propios profesionales.

6.1 El deporte es juego

El deporte es, ante todo, juego. Cagigal insistió siempre en esta idea, señalando que para ir a practicar cualquier deporte se dice: *"vamos a jugar"* (al fútbol, al hockey, al baloncesto, etc.); de un deportista el público y la prensa dicen: *"jugó muy bien"* o *"juega muy bien"*, y casi nunca oímos o leemos que trabaja bien; el acontecimiento deportivo más importante de nuestro tiempo se llama: *"juegos olímpicos"*; a una buena acción deportiva se la denomina: *"buena jugada"*; en las explicaciones docentes sobre técnica y táctica de un deporte se analizan: *"características del juego"*; hasta se habla de: *"jugadores profesionales"*. Para Cagigal (1975), todos estos usos y acepciones, cuyos ejemplos podrían ser incrementados interminablemente, no son metafóricos, sino reales y directos; y por todo esto él cree que tiene razón Bouet cuando afirma que el deporte no es ya sólo juego, es mucho más que juego, y ha incorporado significaciones muy ajenas al mismo: *"Pero es, aún hoy, una de las grandes formas de juego que conserva la sociedad"*. Pronunciándose en este sentido autores tan relevantes como Carl Diem, Johan Huizinga, Roger Caillois, y el propio José M^a Cagigal.

Por todo esto podemos afirmar que introducir a los niños en particular, y a todas las personas en general, en las técnicas deportivas complejas mediante el juego, es la forma más lógica y también la más fácil para tener éxito en la iniciación deportiva. Es absurdo plantear una iniciación deportiva basada en términos técnicos, en los que prime el rendimiento y los resultados por encima de todo.

Para entender mejor estas ideas conviene que repasemos un esquema que explica la evolución desde el juego al deporte, a través de diversas formas que todos conocemos (Palacios, 2004).



Por lo tanto, el deporte es juego y si no es juego tampoco es deporte. Han sido muchos los teóricos de la educación física y del deporte (Huizinga, Cagigal, Parlebas entre los más conocidos) que han defendido la esencia y el carácter del deporte centrado en el juego. A pesar de todo, existe una corriente deportiva que, equivocadamente, se aparta de la esfera del juego, lo que ya fue avisado por Johan Huizinga en 1938, cuando escribía en su *Homo ludens*: “*El deporte se va alejando cada vez más en la sociedad moderna de la pura esfera del juego, y se va convirtiendo en un elemento sui generis: ya no es juego y, sin embargo, tampoco es algo serio ... El deporte ha consumido lo mejor de su contenido lúdico*”.

Esta orientación, que está llegando en la actualidad a cotas muy elevadas, es no sólo errónea, también perniciosa para el propio deporte, para el juego y, por supuesto, para la educación. José María Cagigal (1979) en el capítulo "Deporte y Educación" de su libro *Cultura intelectual y cultura física*, llegó a una conclusión que adquiere enorme valor en este tema: “*El deporte será tanto más educativo cuanto más conserve su calidad lúdica, su espontaneidad y su poder de iniciativa. Por ello no es más educativo el deporte superclasificado, llevado a extremos de tecnicismos, modelizado y estereotipado. El perfeccionismo técnico en la ejecución deportiva posee sus valores, pero no los originalmente educativos anteriormente señalados... El educador deportivo deberá afrontar, entre otras tareas, la lucha contra algunos gremios técnicos del deporte*”.

La solución es sencilla, pasa por considerar al deporte como juego y, eso sí, como el juego colectivo de mayor trascendencia en la sociedad actual, integrado plenamente en la esfera de la educación, representando en nuestra cultura el elemento lúdico en su grado máximo.

Pero todos sabemos que el deporte es más que un juego; y lo es, principalmente, por su carácter colectivo, institucional e internacional. El deporte ha sido, precisamente, la actividad que más ha unido a colectivos diferentes en sexo, raza, religión, condición social, procedencia geográfica, país, etc., hasta el punto de ser indispensable la cooperación de una enorme y amplísima colectividad mundial para instaurar la normativa que regula cada especialidad deportiva.

Como vemos, también es importante saber diferenciar el juego del deporte, está claro que no son lo mismo. Aunque compartan similitudes también tienen sus diferencias, motivo que nos obliga a presentar un cuadro comparativo para profundizar en este análisis. Se comparan las formas de juego y deporte que vimos anteriormente, atendiendo a diferentes características descritas por Huizinga y por Cagigal, y utilizando valoraciones que pueden entenderse con facilidad: total para cuando la característica se cumple siempre, nulo para cuando nunca se cumple y variable para cuando la característica puede o no cumplirse en función de otros factores.

Tabla 9 – Cuadro comparativo – del juego al deporte profesional

	Juego	Deporte de base	Deporte popular	Deporte de rendimiento aficionado	Deporte de rendimiento profesional
Diversión: carácter lúdico	TOTAL	VARIABLE	TOTAL	VARIABLE	VARIABLE
Institución: carácter institucional	NULO	VARIABLE	VARIABLE	TOTAL	TOTAL
Libertad: carácter libre, espontáneo	TOTAL	VARIABLE	TOTAL	VARIABLE	NULO
Desinterés: carácter intrascendente	TOTAL	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE	NULO
Evasión: carácter evasivo	TOTAL	VARIABLE	TOTAL	VARIABLE	VARIABLE
Reglamentación: carácter reglado	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE	TOTAL	TOTAL
Competición: carácter competitivo	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE	TOTAL	TOTAL

6.2 Beneficios del juego en la iniciación deportiva

Para finalizar la relación entre juego y deporte nada mejor que detallar los beneficios que aporta el juego a la iniciación deportiva, que son los que deberían primar para conseguir que los iniciados, ya sean niños o adultos, se relacionen con el deporte de una forma divertida y respetuosa, con educación y, por qué no, con la posibilidad de llegar al rendimiento.

Estos beneficios se resumen en dos puntos:

1. La motivación, como consecuencia directa de la variedad y las posibilidades de aplicación que tiene el juego. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él y dejarse llevar por su magia, que no es otra que la diversión. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "*tensión del juego*", que suele ser mayor, cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios.
2. La facilidad de adquirir mediante el juego capacidades, habilidades y actitudes que influyen directamente en el rendimiento, tales como llegar al conocimiento más completo de uno mismo para hacer posible el espíritu de superación, descubrir las posibles relaciones con los demás (amistad, confianza, respeto), adaptarse al entorno, fomentar la imaginación y la creatividad, mejorar la concentración, establecer y mejorar la relación social, el trabajo en equipo y la cooperación, y otros muchos beneficios que se encuentran presentes en los auténticos juegos.

6.3 Juegos predeportivos y deportes modificados

En esta iniciación deportiva, los juegos predeportivos y los deportes modificados pueden y deberían cumplir un papel destacado.

Existen muchos juegos que pueden contribuir a la adquisición de habilidades técnico-tácticas deportivas ("*predeporte*"), siendo su finalidad principal la de conseguir que el paso del juego al deporte sea lo más normal y positiva posible.

Los objetivos básicos de los juegos predeportivos se podrían resumir en cuatro:

1. Ayudar en la consecución de habilidades técnicas y tácticas, necesarias para el dominio de los deportes, ya sean individuales o colectivos.
2. Ayudar en la consecución de los objetivos generales de la educación y de las actividades educativas en el tiempo libre: desarrollo armónico de la persona (físico, intelectual y afectivo).
3. Ayudar en el entrenamiento de la técnica y de la táctica (individual o colectiva).
4. Ayudar en la preparación física.

Por deportes modificados se entiende todo tipo de práctica deportiva en la que se varía alguno de los elementos técnicos o se introducen reglas no contempladas oficialmente, que hacen cambiar parcial o completamente la forma del deporte, de forma que se logra que éste se vea y practique más como juego que como deporte. Por ejemplo, jugar al fútbol, baloncesto o balonmano, por parejas cogidos por las manos o atados por el tobillo; o jugar al voleibol con la red tapada con una sábana; o realizar gimnasia rítmica con globos en lugar de pelotas; etc.

Los objetivos básicos de los deportes modificados se resumen en tres:

1. Conseguir un mayor atractivo: practicar algo diferente atrae más y mejor que estar realizando siempre la misma actividad.
2. Lograr una mayor motivación: si se presenta una actividad diferente y con ella se rompe la monotonía, se logrará una motivación más completa.
3. Procurar una mayor intensidad: las modificaciones introducidas pueden proporcionar una mayor intensidad a la hora de practicarlos.

En algunos casos, los deportes modificados han llegado a dar lugar a otras especialidades deportivas, como puede ser el ejemplo del esquí acrobático, el patinaje artístico sobre hielo, los ejercicios de sincronización en camas elásticas, etc.

Es conveniente conocer la posibilidad de modificar cualquier tipo de deporte, ya que es un recurso más en manos del educador o del monitor de tiempo libre. En unas ocasiones se podrá utilizar para que los alumnos se inicien de forma diferente en una modalidad deportiva y en otras servirá, sencillamente, para lograr que estos alumnos se lo pasen mejor y disfruten en mayor medida del juego y del deporte.

7 EL PAPEL DEL MONITOR EN LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO

El juego, cuando es auténtico, lleva consigo una especie de magia que puede hacernos sentir momentos de una vida más alegre y feliz. Pero para conseguirlo es preciso saber utilizarlo correctamente. Podemos comparar entonces al juego y al monitor de tiempo libre con una chistera y con el mago que la maneja. El mago, con su conocimiento de trucos, con la habilidad adquirida y con su experiencia, puede conseguir que aparezcan y desaparezcan objetos y animales de su chistera, generando fantasía y admiración con cada truco. El monitor de tiempo libre, educador y mago de la diversión, con sus conocimientos, con sus habilidades adquiridas y con sus experiencias, puede conseguir de la gran chistera del juego, la aparición de una gran cantidad de aprendizajes y, sobre todo, alegría y satisfacción.

El monitor de tiempo libre, como educador, debe conocer y acudir a todo tipo de recursos, sobre todo los que le permitan desarrollar su actividad con garantías de éxito, debe utilizar diferentes estrategias y alternativas de trabajo para mantener el interés de los alumnos y potenciar al máximo su participación activa (no sólo pasiva como sucede habitualmente. Una de las actividades más apropiadas para conseguirlo es el juego.

Pero para una adecuada intervención con el juego es preciso primero programar (curso, actividad o campamento, bloques temáticos, sesiones, juegos). Posteriormente se presenta, dirige, participa y evalúa, pero la programación guía el trabajo y es imprescindible para llevar a cabo todo con garantías de éxito. Es un tremendo error y una falta de profesionalidad efectuar cualquier trabajo, y más aún si está relacionado con la educación y el tiempo libre, sin una programación previa.

Es en esta programación previa donde se realizan las oportunas adaptaciones a la realidad del entorno cultural y socioeconómico, así como donde se tienen en cuenta la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones de los alumnos a los que se dirige la actividad, curso o campamento. En esta programación también se debería tener en cuenta que una de las funciones principales que puede cumplir el juego es la anulación de barreras psicológicas y la integración grupal. El educador o monitor debe prestar atención especial sobre los menos dotados y débiles, para que, de una forma ajena a la discriminación, logren también experimentar placenteramente el juego; y, a su vez, no dejar de lado a los más destacados, a los que deberá estimular un mayor esfuerzo.

7.1 Presentación del juego: ¿cómo hacerla?

Antes de la participación directa del educador o monitor en las sesiones y en los juegos que propone, se produce una situación inicial en la que se dirige a sus alumnos para informarles de la actividad que van a practicar. Para conseguir la pretendida animación es necesario tener en cuenta unos requisitos mínimos que aseguren una presentación adecuada, con el objetivo principal de que todos los alumnos se enteren de qué actividad se trata y de cómo se juega.

Por otra parte, estos requisitos de presentación se traducen en una forma concreta de hacerla, procurando simplificarla al máximo, lo que se consigue atendiendo a unas consideraciones mínimas.

Requisitos y forma responden a la pregunta de cómo hacer una adecuada presentación del juego y se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 10 – Presentación del juego: ¿cómo hacerla?

Requisitos	Forma
Evitar desgana o indiferencia (ante las que se responde con rechazo o inapetencia hacia la actividad). Es necesaria una actitud de entusiasmo (se transmite y proporciona una dinámica de participación y diversión).	Reunir a los alumnos para que presten atención sin dificultad.
Explicar en el nivel de los alumnos o jugadores para que no falle la comunicación.	Decir el nombre del juego (identificándolo de forma rápida y sencilla).
Proporcionar el máximo posible de información sobre el juego (reglas, equipos, material, preparación, etc.), pero de forma sencilla y rápida.	Explicar las reglas con claridad y brevedad.
Facilitar la realización de preguntas y contestarlas con claridad, disipando todo tipo de dudas que puedan entorpecer el desarrollo del juego.	Realizar una demostración rápida si es preciso por la dificultad del juego.
Tener prevista la formación de equipos, la distribución de los diferentes papeles en jugadores, el material y el espacio del juego	Asegurarse de que no existen dudas (en cuanto un alumno no lo entiende puede hacer imposible la práctica).

7.2 Organización y preparación del juego

La organización y preparación del juego no tiene por qué recaer sólo en el educador o monitor, éste puede y debe confiar en la ayuda de los alumnos y jugadores. Lejos de ser algo que quita trabajo, se convierte en una oportunidad más para que el alumno o jugador vivencie el juego desde el principio como algo suyo. En la siguiente tabla se presentan las tareas que pueden encargarse a los alumnos o jugadores y las tareas propias del educador o monitor sobre las que debe responsabilizarse expresamente.

Tabla 11 – Tareas en la organización y preparación del juego

Alumnos o jugadores	Profesor
Preparar espacio de juego (instalación, campo, etc.) y materiales	Conseguir que los alumnos se conviertan en los auténticos protagonistas de los juegos
Realizar la distribución en equipos y papeles	Coordinar, propiciar y valorar propuestas, debates y conclusiones
Señalar los principios y cauces para el cumplimiento de las normas del juego	Asegurarse de que los equipos se forman equilibradamente (número, nivel y sexo)
Adoptar el papel de árbitros o jueces (siempre que el nivel de maduración psicológica lo permita)	Asegurarse de la distribución equitativa de los diferentes papeles de los jugadores en el juego
Proponer variables y alternativas para los juegos y actividades	Asegurarse de la distribución equitativa del material y del espacio de juego
Recoger materiales	Asegurarse de la identificación de los equipos (camisetas, números, gorras, pañuelos, etc.).
Proponer formas de evaluar los resultados de los juegos	Conseguir la integración de todos
Otras posibles formas de intervención directa o indirecta	Organizar la forma de evaluar los juegos

7.3 Ejecución del juego

En la fase de ejecución del juego, el educador o monitor puede intervenir de tres formas posibles:

1. Como animador, desde fuera del propio juego: con entusiasmo, procurando animar la participación de todos, corrigiendo errores, aportando información y, también, apoyando las tareas de jugadores o alumnos con refuerzos (sobre todo positivos).
2. Como jugador, en el propio juego: participa como un jugador más, integrándose plenamente en el grupo y buscando crear un ambiente propicio de camaradería. Esta forma suele estimular positivamente la participación de los alumnos. La educación a través de los juegos y la orientación de conductas constructivas no sólo se fundamentan en palabras y explicaciones, también, y de manera especial, lo hacen en el ejemplo, que siempre es y será la mejor herramienta del buen educador o monitor. En este sentido, nunca debe saltarse las reglas del mismo; si las trampas están prohibidas, aún más lo están para el educador o monitor, puesto que es el modelo a seguir.

Como árbitro o juez del juego: debe ser completamente imparcial y, en función de las circunstancias, mantener cierta flexibilidad en las reglas que permita mayor participación e integración grupal. No conviene, por tanto, caer en el error de una excesiva rigidez; es lógico que se controle al grupo, a los jugadores y a sus actividades, pero sin ser opresivos, ya que el rechazo es la consecuencia lógica de un abuso en la dirección. Por otra parte, conviene cuidar los argumentos, frases como *"porque lo digo yo"*, *"soy yo el que mando"*, *"el monitor soy yo"*, han hecho mucho daño al mundo de la educación, del juego y del tiempo libre. Las decisiones, cuando se toman, deben ser respaldadas por argumentos válidos y que sean comprendidos por los alumnos o jugadores.

Puede afirmarse, como conclusión, que el educador o monitor, al dirigir la ejecución del juego, debe buscar la participación total y abierta de los jugadores, por lo que su dedicación al mismo deberá ser alentadora, estimulante y equilibrada. No debemos olvidar que los objetivos no se consiguen porque sean planteados por el sistema o por el educador o monitor, sino porque éste logra transmitirlos de tal forma a sus alumnos que éstos los hacen suyos.

7.4 Evaluación del juego

Evaluar es difícil siempre, pero si lo que se pretende evaluar es un juego resulta aún más complicado, menos exacto y, con toda seguridad, más subjetivo. De cualquier forma, es conveniente evaluar de alguna manera los resultados de los juegos, ya que permite preparar con mayor acierto las siguientes sesiones (al

tenerse en cuenta las experiencias conseguidas). Si se conoce lo que no ha estado bien, se puede modificar o eliminar; si se conoce lo que ha tenido éxito, se puede repetir.

Para evaluar los resultados de un juego se pueden tener en cuenta muchos factores, entre ellos se pueden enumerar cuatro como más significativos:

- EFICACIA EN LA OBTENCIÓN DEL OBJETIVO PLANTEADO: que se puede medir contestando preguntas como: *¿se pasa el balón como habíamos previsto?, ¿han cooperado los alumnos?, ¿se bota con técnica?, ¿han adquirido un mayor conocimiento del entorno?*, etc.
- NIVEL DE PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS: que puede ser cuantificado, contabilizando el número de alumnos que participan activamente, los tiempos de participación de cada alumno, etc.
- GRADO DE SATISFACCIÓN ALCANZADO CON EL JUEGO: que se puede comprobar y medir observando, anotando y analizando las expresiones y emociones, como risas u otras manifestaciones de alegría y placer; la implicación física e intelectual; y las descargas, distensiones u otras actitudes que manifiesten relajación o diversión.
- NIVEL DE ESFUERZO FÍSICO E INTELECTUAL: que puede comprobarse a través de respuestas fisiológicas (pulsaciones, sudor, etc.) y de respuestas directas de los participantes en el juego.

7.5 El perfil del educador o monitor como animador del juego

“Es necesario que el docente sepa jugar y para eso debe tener aptitudes para hacer jugar. La observación permite al docente participar en los juegos y mejorar su relación con los alumnos, debe ser animador, no organizador” (Leif y Brunelle, 1978).

La primera misión del educador o monitor es convertirse en un auténtico animador, con el principal objetivo de seleccionar y dinamizar actividades que, llevadas a la práctica, logran divertir y recrear a sus alumnos. Es decir, sería el que informa sobre los objetivos del juego, anima a participar a todos y aconseja o estimula en la búsqueda de soluciones.

El educador o monitor debe tener en cuenta que su misión es conseguir unos objetivos muy claros (el aprendizaje a través de la participación, de la diversión y de la recreación) y que cualquier entorno puede servir como marco apropiado para conseguirlos. Esto implica un importante trabajo de preparación, que no debe olvidarse.

En cuanto a su personalidad o perfil, reconociendo la dificultad que entraña teorizar sobre la misma, se enumeran a continuación las características más

destacadas que debería tener un buen educador o monitor que utiliza el juego en su trabajo:

1. **ENTUSIASMO:** cualidad que es una dinámica personal que se transmite a través de actos, movimientos, palabras y tono de voz al grupo de participantes o alumnos, para conseguir una participación más completa y abierta. El resultado del entusiasmo es un circuito cerrado, que tiene como resultado una constante comunicación, una relación más estrecha y eficaz y una participación más sincera y espontánea. Edgren y Gruber (1971) señalan que *“el entusiasmo es contagioso, pero los jugadores no pueden recibirlo si no existe. Un espíritu enérgico y agresivo por parte del profesor es el primer requisito para que la dirección del juego sea eficaz...”*
2. **RESPONSABILIDAD:** esta característica suele acompañar a la anterior y con ella se comprueba el compromiso del educador o monitor por su trabajo. Cuando se tiene responsabilidad se cumple permanentemente con el trabajo (asistencia, puntualidad, atención), con la preparación de nuevas formas de conseguir los objetivos propuestos, con la búsqueda de planteamientos innovadores, de nuevas actividades alternativas y de juegos diferentes que permitan una constante motivación en los participantes o alumnos. El educador o monitor responsable se abre a la idea de admitir vías diferentes a las habituales y al afán de permanecer unido a fuentes de información, diversas y actualizadas. También, como parte de su responsabilidad, deberá demostrar unos valores y unas actitudes acordes con su función educativa y con la trascendencia de su trabajo, por lo que procurará comportarse con sinceridad, honestidad y sentido de la justicia.
3. **CARÁCTER ABIERTO, ESPONTÁNEO Y COMUNICATIVO:** al ser un motivador, debe ser capaz de comunicarse fácilmente con los jugadores o alumnos y conseguir en ellos una participación libre y completa. Hay que dejar a un lado el carácter de director y demostrador. Por otra parte, una personalidad introvertida y tímida tendrá siempre gran dificultad en favorecer la participación de los alumnos en los juegos.
4. **CONFIANZA EN SÍ MISMO Y EN LA ACTIVIDAD QUE PROPONE:** un educador o monitor inseguro transmite a los jugadores o alumnos inseguridad y desconfianza. Cuando no se cree en la actividad que se propone en el proceso educativo, recreativo o lúdico, se engaña a los participantes o alumnos y se engaña a uno mismo.
5. **CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN:** factores intelectuales que permitirán eliminar la repetición, la monotonía y el aburrimiento; y favorecer la variedad, la fantasía, la libre expresión de movimientos y las emociones.

Tabla 12 – Indicadores de entusiasmo en el profesor según Pieron y Costa (1992)

Comportamientos que definen el entusiasmo	Indicadores de falta de entusiasmo
1. Reír y sonreír: expresa, de manera verbal o no, una actitud positiva. Exterioriza su buen humor.	1. Desinterés: lento en el cumplimiento de su tarea o no se cumple, intervenciones en desacuerdo con el tema en cuestión, no presta atención a sus alumnos.
2. Estimulo: exige, estimula, inspira o acelera la actividad con elogios o con expresiones -verbales o no-.	2. Distanciamiento: se distancia deliberadamente de la actividad y no participa en ella.
3. Participación con los alumnos.	3. Frustración: reacciones negativas, verbalmente o no, ante la tarea del alumno, le riñe, ridiculiza o humilla.
4. Inflexiones de voz: varía el tono de voz (volumen y timbre).	4. Despersonalización: compromiso rutinario con el trabajo, se repite monótonamente y no individualiza sus intervenciones.
5. Manifestaciones de placer.	
6. Demostración: enseña, exagera o mima un movimiento.	
7. Gestos: mediante los movimientos del tronco, cabeza, brazos y manos, manifiesta apoyo y aprobación.	
8. Contacto físico con el alumno.	
9. Desplazamientos y correcciones: recorre la clase yendo de un grupo a otro y de un alumno a otro de modo dinámico.	
10. Espontaneidad: intervención intuitiva e imprevista.	

8 RESUMEN

Este bloque temático ha comenzado por la definición, el concepto y las teorías del juego. A pesar de la dificultad de definir el juego, se han aportado algunas definiciones que pueden aportar una visión acertada del mismo. El concepto de juego se ha comparado con el del trabajo, comprobándose diferencias significativas. Se han presentado una muestra de las teorías más destacadas acerca del juego y su significado.

Las características del juego también han sido estudiadas, presentándose las enunciadas por algunos teóricos. Así mismo, se han presentado diversas clasificaciones de juegos, en las que se puede comprobar una tipología diversa de una actividad que ha sido practicada por todas las culturas y pueblos, y en todos los tiempos.

Las actividades en el tiempo libre son actividades educativas, por lo que otro tema tratado ha sido el del juego como un recurso educativo y socializador, considerando que es una actividad de educación permanente, que facilita aprendizajes significativos y posibilidades de ejercitación y experimentación. Quizás por eso, el juego forma parte de los derechos universales del niño, reconocidos por la ONU en 1959. Al considerarlo una actividad educativa, se han presentado los beneficios que puede proporcionar a las personas que lo practican.

Para utilizar el juego en el enriquecimiento o desarrollo de la conducta y la personalidad, es preciso conocer las características generales del grupo a los que se pretende dirigir la actividad. Por eso se ha realizado un completo repaso a la relación entre el juego y las diferentes etapas del ser humano.

Otro de los temas tratados en el bloque, por su trascendencia actual y su significación en las actividades de tiempo libre, es la relación entre juego y deporte, así como entre educación y rendimiento. Se han presentado argumentos

para entender la iniciación deportiva como juego y también como educación, y no sólo como rendimiento. El deporte es, ante todo, juego; y más aún en las actividades de tiempo libre. Por este motivo se han tratado los juegos predeportivos y los deportes modificados.

Un tema que también destaca hoy día por su influencia en la educación es la relación entre competición y cooperación. Se ha argumentado a favor de la competición, que no es perjudicial por sí misma, sino por la mala utilización que las personas hacen de ella, y por eso se han tratado sus posibles riesgos. Es necesaria la idea de aprender a jugar, con o sin competición, con o sin rivalidad, pero con el ánimo de experimentar el proceso por encima del resultado, sin necesidad de disfrutar sólo en función del resultado. Jugar por jugar, jugar para disfrutar, jugar con la intención de pasar un momento agradable, solos o en compañía de los amigos o compañeros. Jugar sin necesidad de saber constantemente quién es el ganador y el perdedor.

Finalmente, se ha tratado el papel del monitor o educador en la utilización del juego, indicándose los principios que rigen su intervención, los requisitos y forma de realizar la presentación del juego, las consideraciones para organizar y preparar el juego, la forma de intervenir en la ejecución del juego, las posibilidades y factores para evaluar los juegos y las características más destacadas que debería tener un buen educador o monitor que utiliza el juego en su trabajo.

9 BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

Juegos en el AGUA:

- Bucher, W. (1986): *1000 exercices and jeux de natation*. Paris: Vigot.
- Camiña, F. (1997): *Xogos acuáticos*. Santiago de Compostela: Edicións Lea.
- Haase, J. (1984): *Juegos en el agua*. Stadium Buenos AAres.
- Jardi, C. (1996): *Movernos en el agua*. Paidotribo.Barcelona.

Juegos con CANCIONES y bailes:

- Bareilles, o. (1977): *el folklore musical en la escuela: danzas y canciones folklóricas argentinas con acompañamiento para piano y guitarra*. kapelusz Benos Aires.
- Blake, Ww. (1987): *canciones de inocencia y de experiencia*. Cátedra. Madrid:
- Blanco, Xl. (1992): *cento catorce cancións galegas*. Santiago de Compostela: Compostela.
- Byrne, J. (1994): *jingle bells and other songs*. oxford: oxford university press.

Juegos COOPERATIVOS:

- Brown, G. (1992): *qué tal si jugamos -otra vez-: nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Humanitas. Caracas: Centro Guarura-Paz presente. Buenos Aires:
- Brown, G. (1990): *qué tal si jugamos.*: Guarona. Caracas
- Deacove, J. (1991): *juegos cooperativos de canicas*. Asociación pro derechos humanos. Madrid.
- Garaigordobil, M. (1992): *juego cooperativo y socialización en el aula: un programa de juego amistoso, de ayuda y de cooperación para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años*. Seco Olea Madrid:.
- Jares, X.R. (1992): *el placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos cooperativos*: c.c.s. d.l. Madrid.

Juegos de EXPRESIÓN CORPORAL:

Faure, G. y Lascar, S. (1981): *el juego dramático en la escuela*. Cincel. Madrid.

Juegos de INTEGRACIÓN y DISCAPACIDADES:

Adams, R.C. (1978): *juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Paidós. Buenos Aires.

Juegos DIVERSOS en educación:

- Bandet, J. y Abbadie, M. (1975): *cómo enseñar a través del juego.*: Fontanella. Barcelona
- Berne, E. (1987): *juegos en que participamos: psicología de relaciones.*: Diana. México
- Berruezo y Adelantado, p.p. (1990): *la pelota en el desarrollo psicomotriz*. Madrid. Núñez.
- Blázquez, E. (1986): *la actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid: Cincel.
- Borja Sole, M. (1980): *el juego infantil*. Barcelona: oikus-tau.
- Brulé, H. (1975): *los niños de 2 a 4 años en el parvulario*. Barcelona: Educación-Sociedad.

10 RECURSOS EN LA RED

<http://www.efdeportes.com/> - Revista digital con trabajos interesantes en el área de la Educación Física y deportes, entre ellos algunos de gran nivel sobre juegos, juegos tradicionales y variantes.

<http://es.geocities.com/aioneta/> - Página que pretende ser una herramienta para aquellas personas que se dedican a la enseñanza de la Educación Física. En ella se pueden encontrar juegos para niños y niñas de Educación Primaria, sesiones y enlaces de interés.

<http://www.inde.com/> - Editorial con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.inderef.com/> - Revista digital de Educación Física y deporte, que ofrece un espacio donde poder compartir las experiencias e investigaciones de los profesionales del deporte, así como de maestros y profesores de Educación Física.

<http://www.juegosdeef.8m.com/> - Página dirigida a todos los profesionales o personas relacionadas con la Educación. Se aportan juegos y sesiones para ayudar en clases, campamentos, fiestas, etc. Admite colaboraciones con la intención de ampliar los contenidos.

<http://www.juegosdetiempolibre.com/> - Página que incluye recursos y juegos de Tiempo Libre. Presenta una recopilación de juegos en un formato sencillo y útil, que puede servir de ficha de mano para el monitor.

<http://www.libreriadeportiva.com/> - Librería deportiva virtual, con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.paidotribo.com/> - Editorial con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.pilatelena.com/> - Editorial y librería con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.revistaeducacion.mec.es/> - Revista digital del Ministerio de Educación y Ciencia, centrada en “La tarea de enseñar: atraer, formar, retener y desarrollar buen profesorado”, con la publicación de monográficos, investigaciones y estudios, ensayos e informes, experiencias educativas y reseñas de libros.

<http://www.tiempolibre.org/> - Página ofertada para toda la gente que realiza actividades de Tiempo Libre, con secciones de juegos, animación, malabarismo, voluntariado y senderismo.