



CONHECIMENTOS DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

José Airton de Freitas Pontes Junior

(Organizador)

JOSÉ AIRTON DE FREITAS PONTES JUNIOR

(ORGANIZADOR)

CONHECIMENTOS DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

1ª Edição

Fortaleza - CE

2017



CONHECIMENTOS DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

© 2017 *Copyright by* José Airton de Freitas Pontes Junior

Impresso no Brasil / Printed in Brazil
Efetuado depósito legal na Biblioteca Nacional

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE
Av. Dr. Silas Munguba, 1700 – Campus do Itaperi – Reitoria – Fortaleza – Ceará
CEP: 60714-903 – Tel: (085) 3101-9893
www.uece.br/eduece – E-mail: eduece@uece.br

Editora filiada à



Coordenação Editorial

Erasmus Miessa Ruiz

Diagramação

Narcelio Lopes

Revisão de Texto

EdUECE

Ficha Catalográfica

Meirilane Santos de Moraes – CRB - 3/785

C749	Conhecimentos do professor de educação física escolar [livro eletrônico] / José Airton de Freitas Pontes Junior (Organizador). – Fortaleza, CE: EdUECE, 2017. 834p. Referência bibliográficas. ISBN: 978-85-7826-534-2 (ebook)
	1. Educação física escolar. I. Pontes Junior, José Airton de Freitas.

CDD: 796

JUEGO Y RECREACIÓN EN EL CURRÍCULUM DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

José Eugenio Rodríguez

Beatriz Pereira

INTRODUCCIÓN

Habitualmente nos referimos a la escuela como una institución donde se produce un proceso de enseñanza-aprendizaje caracterizado por formar niños y niñas con unos conocimientos, aptitudes, valores, normas y actitudes específicas (KRÜGER; FORMICHELLA, 2015; MARTÍNEZ; ESTEBAN; BUXARRAIS, 2011), enfocados a una determinada cultura social, condicionada por su inmediato contexto sociopolítico y económico (PEDRANZANI; MARTÍN, 2012).

No nos equivocamos al afirmar que esos condicionantes sociales tuvieron su repercusión en el ámbito educativo a lo largo de la historia, observando una evolución en ese proceso paralelo a los avances de la sociedad (RODRÍGUEZ, 2016). La metodología tradicional, más autoritaria, basada en la disciplina y el orden como su piedra angular, fue dando paso progresivamente a otro tipo de pedagogías, más modernas, menos directivas, donde el alumno, sus características e intereses pasaban a ser el centro de interés del proceso educativo (CIDONCHA; DÍAZ, 2012).

Estas pedagogías modernas se caracterizan sobre todo por la puesta en práctica de metodologías participativas, por el uso de nuevos recursos como medio de enseñanza y por acercarse

a la naturaleza propia del alumnado como forma de motivar el interés para el aprendizaje y poder desarrollar todo ese potencial que cada uno lleva dentro (ADELL; CASTAÑEDA, 2012).

El juego, considerado tradicionalmente como una acción superficial, sin contenido, visto como algo sin importancia por no estar ligado al trabajo, a la condición física, disciplina y seriedad que se requerían en las actividades de antaño, se ha convertido en uno de los principales recursos educativos en la escuela (JUAN; GARCÍA, 2013; PADIAL; SÁENZ, 2013), que cobra mayor importancia en las etapas iniciales por tratarse de una actividad inherente a la naturaleza del niño y, por tanto, se estaría adecuando el proceso educativo a las particularidades del alumnado, aspecto que promulgan las nuevas pedagogías y en las que el actual profesorado, especialista y con formación permanente, debe incluirse para realizar un trabajo de calidad (ANDREUCCI, 2012; GONZÁLEZ; BARBA, 2014)

Entre las principales funciones de la escuela destacaríamos la formativa, en cuanto a que transmite una serie de conocimientos, procedimientos y actitudes encaminados a desarrollar al individuo en toda su plenitud. Pero, también, la escuela cumple función de custodia (acoge a niños que no pueden estar atendidos por sus padres por motivos laborales principalmente), de formación de conciencia y de reproducción social y cultural, pues se tiene especial consideración por el contexto en el que esta escuela está integrada.

Todas estas funciones están incluidas en el currículum educativo, documento en el que el juego (como recurso y como fin) ocupa un lugar importante. Por tanto, a través del juego podremos desarrollar todas esas funciones que son propias de

la escuela, atendiendo a las características del niño y aprovechando una sus principales características: su elemento sobremotivador (ALONSO; GEA; YUSTE, 2013; MUÑOZ; VALENZUELA, 2014).

En este capítulo trataremos de comprender el potencial educativo el juego, su aplicación en el ámbito escolar y la necesidad de que se presente como un elemento fundamental del currículum en su apartado metodológico.

EL JUEGO

Aproximación histórica y terminológica

El juego es una actividad intrínseca a la naturaleza humana, una conducta que se muestra en común a todas las civilizaciones, tiempos, edades y culturas. Desde las primeras civilizaciones, el juego cumple una función social y está muy ligado al contexto, de forma que los primeros juegos simbólicos realizados en pinturas rupestres, de ejercitación física orientada a la caza y supervivencia o simplemente por distracción, ha ido evolucionando hasta adquirir una considerable importancia en la intervención educativa y como herramienta indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir del siglo XVII, con el surgimiento del pensamiento pedagógico moderno donde se concibe el juego como un elemento que facilita el aprendizaje, este instrumento pedagógico ha sido estudiado y desarrollado por numerosos estudiosos con el fin de mejorar el sistema educativo, buscando utilidad, motivación y buscar un ambiente favorecedor para una enseñanza agradable y placentera.

De las aportaciones de pedagogos como Rousseau en el siglo XVIII, nos encontramos con las escuelas pedagógicas del siglo XIX, donde autores como Pestalozzi, Fröbel, Decroly o Montessori reconocen la importancia del juego y el juguete en el aprendizaje de los niños realizado en un ambiente proclive para este proceso. Surgen en este siglo además las primeras propuestas y teorías basadas en la observación del juego como argumento para su puesta en práctica y desarrollo en el proceso educativo (ALFONSO, 2009):

- Teorías relacionadas con el consumo de energía: en las que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo las cubrir las necesidades biológicas básicas (Schiller), para liberar el exceso de energía acumulada (Spencer) o para recuperar energía en un momento de fatiga o decaimiento (Lazarus);
- Teorías donde el juego se emplea para recordar y rememorar las tareas de la vida de sus antepasados (teoría de la recapitulación de Stanley Hall);
- Teorías del ejercicio preparatorio o preejercicio, en las que el juego se emplea para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta (Karl Gross).

A partir del siglo XX aparecen nuevas teorías sobre el juego y, si hasta entonces las teorías más clásicas se basaban en aspectos físicos y pedagógicos, estas surgen en función de las nuevas corrientes psicológicas (ALFONSO, 2009):

- Teoría general del juego (Buytendijk), que entiende el juego como algo característico de la infancia, diferenciando el juego infantil del juego adulto;

- Teoría la ficción (Claperède), que observa en el juego una actitud distinta del organismo ante la realidad, usando la ficción para acercarse a ella;
- Teoría psicoanalítica (Freud), donde el juego es empleado como medio para satisfacer impulsos o superar traumas;
- Teoría psicoevolutiva (Piaget), que define el juego como reflejo de las estructuras mentales de la persona y que, según la edad, nos encontramos con diferentes estadios y tipos de juegos;
- Teorías sociales (Vygotsky y Elkonin), que reconocen el valor socializador del juego, sus valores y su relación con el contexto y la cultura;
- Teorías culturalistas (Huizinga y Caillois), que ven en el juego un medio de transmisión de cultura, de tradiciones propias de cada lugar, sus costumbres o hábitos.

Todas estas teorías nos muestran la importancia que tiene el juego en los ámbitos social, psicológico, cultural, físico y educativo, comprobando hoy en día que se muestra como eje principal en el proceso metodológico, sobre todo en edades tempranas (DELGADO, 2011).

El juego es una actividad que surge de manera natural en los niños, algo inherente a ellos (BUYTENDIJK, 1935), que lo emplean para relacionarse con el entorno, para descubrir sus posibilidades de acción, para interpretar la realidad, para aprender, comprender y respetar reglas, para mostrar sus emociones (MATURANA, 2003), para ejercitarse físicamente de una forma amena, para asumir determinados roles o para relajarse. Todas estas razones nos indican la importancia y las posibilidades

del juego en el proceso educativo, un recurso didáctico con un alto valor educativo, un instrumento privilegiado para el aprendizaje, un dinamizador en el desarrollo del niño y un medio para adquirir habilidades que le ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas (ROMERO; GÓMEZ, 2011).

A partir de definiciones de VYGOTSKY (1982) o HUIZINGA (2004), entre otros, se extraen conclusiones sobre la importancia del juego:

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios (ROMERO; GÓMEZ, 2011, p. 8).

Características

Partiendo de los estudios de Del Toro (2013), Mateo (2014) o Pecci et al. (2011), el juego posee una serie de características y funciones que los educadores debemos tener en cuenta a la hora de enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- El juego es una actividad espontánea, voluntaria y recreativa (aunque en el entorno educativo se requiera una planificación consciente e intencionada);
- El placentero, con el que podemos disfrutar y divertirnos;

- Implica actividad y, por tanto, desempeña un papel importante en el desarrollo motor y cognitivo del niño;
- Tiene un fin en si mismo, en el que importa el proceso y no el resultado final;
- Se desarrolla en una realidad ficticia, posibilitando el ensayo de futuras acciones propias de adultos;
- Tienen una limitación espacial (determinada por la zona de juego) y temporal (determinada por la motivación del participante);
- Cumple una función compensadora de desigualdades e integradora.

Además, el juego contribuye al desarrollo psicomotor, cognitivo y socioafectivo de los participantes, fomenta el desarrollo autónomo y personal, pone en marcha la imaginación y la creatividad personal, aspectos que junto con los anteriores, justifican de por sí el empleo del juego en las clases no sólo de Educación Física sino, como veremos más adelante, en otras materias presentes en el currículum educativo.

Tipología y clasificación

La amplia variedad de juegos y sus posibilidades educativas, nos permite realizar diferentes clasificaciones y agrupaciones dependiendo de la dinámica de grupo, de la participación y comunicación, de la complejidad de la tarea, de la etapa evolutiva o de la situación motriz, entre otras. Nosotros realizaremos una clasificación en función de las capacidades o aspectos que desarrollan:

Juegos psicomotores. Con estos juegos, el niño pone a prueba sus posibilidades y facilitan el conocimiento del propio cuerpo. Aquí encontramos:

Juegos de conocimiento corporal, que ayudan al participante a tomar conciencia del propio cuerpo;

Juegos motores, para desarrollar sobre todo las habilidades motoras básicas;

Juegos sensoriales, para trabajar la discriminación auditiva, visual y táctil, preferentemente;

Juegos de condición física, para el desarrollo de las capacidades físicas básicas: fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad.

Juegos cognitivos.

- Juegos manipulativos o de construcción, para fomentar el pensamiento abstracto, la concentración y la capacidad creadora;
- Juegos exploratorios o de descubrimiento, con los que poder explorar la potencialidad de los objetos y juguetes;
- Juegos de memoria, imaginativos, lingüísticos..., para progresar en la expresión y comunicación.

Juegos sociales, para fomentar las relaciones grupales y los correspondientes procesos de adaptación: juegos simbólicos o de ficción, de reglas, cooperativos...

Juegos afectivos, para favorecer la educación emocional y el desarrollo afectivo: juegos de rol, dramáticos, de autoestima, etc.

Con toda esta variedad y tipología de juegos, nosotros como educadores nos tendremos que hacer las siguientes preguntas: ¿cuáles deberían estar en mi programación docente? ¿Cuáles elijo y en función de qué?

La respuesta, bajo nuestro criterio, es sencilla: TODOS. Porque es necesario atender a la globalidad del niño, a su desarrollo en todos los apartados y, afortunadamente, a través del juego podemos incidir positivamente en todos esos ámbitos.

EL JUEGO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

El juego en el currículum educativo

Los enormes cambios experimentados en el ámbito educativo han caminado paralelos a las nuevas pedagogías y a la puesta en práctica de metodologías innovadoras, que han situado al niño en el epicentro del proceso educativo. En este sentido, las leyes educativas se han ido adaptando a las exigencias de la realidad, de la evolución, de los cambios políticos y de los estudios de investigación que nos muestran la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y de los aspectos que debemos tener en cuenta para ayudar a crear personas equilibradas y felices.

A principios de los años 70, las leyes educativas se preocupaban de establecer relaciones entre el sistema educativo y el mundo laboral, entendiendo que la educación debe preparar al individuo para el trabajo. Así, podemos imaginar que metodologías basadas en el juego no tenían mucha cabida en esta época, a pesar de que se empezaban a implantar métodos didácticos que fomentaban la originalidad y la creatividad de los escolares, desarrollado aptitudes y hábitos de cooperación mediante el trabajo en equipo y teniendo en cuenta las capacidades del propio alumnado.

Esta visión educativa se mantendría durante veinte años, donde la metodología seguía en la línea de adquirir conocimientos y técnicas que capacitaran al alumno para la actividad profesional y la participación activa en la sociedad. Pero, a par-

tir de los años 90, se aprecian cambios significativos, intenciones educativas que se basan en las experiencias, las actividades y el juego, en un adecuado ambiente de afecto y confianza. Este tipo de metodología, con mayor énfasis en las primeras etapas (educación infantil), se irá trasladando a etapas sucesivas, donde el juego está presente en los procesos metodológicos de enseñanza-aprendizaje, rompiendo la aparente oposición entre trabajo y juego y donde éste pasa a tener presencia importante en los objetivos generales de la Educación Física.

Hoy en día el juego se considera un instrumento de aprendizaje para la vida, un importante instrumento de educación con el que podemos el máximo rendimiento y potencial educativo mediante una intervención lúdica consciente y reflexiva. El juego es empleado como recurso metodológico o como contenido con sentido propio, con un fin en sí mismo, a través del cual el niño desarrollará todo su potencial (DELGADO, 2011). Nosotros, como educadores, si de verdad creemos que el niño es la piedra angular del proceso educativo, debemos emplear una metodología basada en el juego, pensando en aspectos educativos y, también, recreativos, pues la metodología lúdica nos permitirá un desarrollo pleno del niño.

Juego y aprendizaje

Como educadores, en nuestra intervención educativa emplearemos el juego con diferentes finalidades, que se sintetizarían en:

- Utilizaremos *el juego como elemento de motivación*, para facilitar y hacer más agradable el aprendizaje. Pondremos en práctica el principio de “enseñar disfrutando”, trasladando al contexto escolar las situaciones propias del acto lúdico;

- Utilizaremos *el juego como recurso didáctico*, dotándolo de objetivos educativos más explícitos por medio de juegos y actividades lúdicas conscientemente dirigidas por el docente. En este sentido, el juego como recurso didáctico no es exclusivo de la Educación Física, empleando esta metodología para el desarrollo cognitivo e intelectual más propio de otras materias: ciencias, matemáticas, aprendizaje de las lenguas, etc.;
- Utilizaremos *el juego como elemento con valor educativo intrínseco*, donde la idea principal es que aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender. Se suele emplear mucho el juego libre para descubrir la espontaneidad, la creatividad y el entusiasmo del alumnado, sobre todo en las primeras etapas (infantil), ya que de forma progresiva se irán introduciendo normas y reglas para adaptar el juego a las edades de los niños.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje moderno, el juego ha adquirido un importante valor intrínseco y no sólo se le tiene en cuenta para adquirir determinados objetivos preestablecidos, sino que se ha convertido en un objetivo en sí mismo. Los docentes debemos tener en cuenta el papel educativo del juego y diseñar programas, actividades y recursos educativos para desarrollar en la escuela, garantizando además el derecho al juego que tienen todos los niños.

Juego motor

De la amplísima variedad de juegos (funcionales, imaginativos, constructivos, simbólicos, sociales, intelectuales, emocionales...) hay un tipo de ellos que podemos decir que son

propios del ámbito de la Educación Física y el Deporte. Nos referimos al juego motor, un tipo de juego que se caracteriza por la motricidad, que incluye diferentes tipos de actividades y situaciones motrices y cuyas acciones están mediatizadas por un objetivo motor.

Si en las primeras etapas nos inclinábamos más por el juego libre, creativo, imaginativo, simbólico, para niños de primaria (6 a 12 años) planificaremos una progresión del juego motor en base a su complejidad y en la adaptación a la práctica de los deportes.

- Con niños de 6 a 8 años primarán los juegos psicomotores, sencillos, no reglados o con reglas muy sencillas. Se trata de pasar de forma natural del juego libre y espontáneo al juego organizado en diferentes espacios, con diferentes móviles y en distintas situaciones de agrupamiento, surgiendo dos ideas fundamentales: dominio y organización espacio-temporal;
- De 8 a 10 años desarrollaremos el sentido de respeto por las normas y reglas establecidas, tanto las intrínsecas de la propia actividad como de los jueces. Entran en práctica los juegos predeportivos como antesala a los deportes reducidos o adaptados. Se introducen juegos con un claro objetivo de desarrollo motor (fuerza, velocidad, resistencia...) y de diferentes estrategias para mejorar el resultado final;
- En la última etapa, de 10 a 12 años, se promoverán sobre todo juegos predeportivos y juegos deportivos adaptados a las características de los niños, favoreciendo de este modo el desarrollo de habilidades genéricas y de iniciación a las habilidades específicas.

Asimismo, los docentes debemos tener en cuenta diferentes aspectos en la puesta en práctica de juegos motores en la escuela, persiguiendo siempre la finalidad del modelo lúdico:

- ✓ Establecer tiempos de juego flexibles y adaptados a la edad del alumnado y de sus capacidades evolutivas;
- ✓ Respetar sus ritmos y necesidades individuales;
- ✓ Emplear materiales atractivos, variados y que proporcionen gran disponibilidad motriz;
- ✓ Atender a la dosificación del esfuerzo y respetar el tiempo de juego;
- ✓ Evitar riesgos y peligros con el espacio, los materiales y su organización;
- ✓ Fomentar el juego limpio y posibilitar el interés y la participación de todo el alumnado.

Recursos y materiales para el juego

A la hora de seleccionar los recursos y materiales didácticos para desarrollar el modelo lúdico en la escuela, tendremos en cuenta dos características principales: que sean *lúdicos* y *didácticos*. Lúdicos porque buscaremos ese aspecto de motivación que debe estar presente siempre en el acto educativo, y didácticos para favorecer en todo momento el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su equilibrio nos proporcionará la calidad del material a emplear y, además, nos facilitará la tarea de desarrollar todos los aspectos presentes en el currículum educativo que, al final, constituye nuestra hoja de ruta.

Es importante además que empleemos recursos *variados*, evitando de esta forma la monotonía que puede provocar el

uso continuo de los mismo materiales, y que sean *abundantes*, aspecto que nos ayudará a evitar conflictos y disputas por el mismo objeto, evitando además tiempos de espera excesivos y aumentando el tiempo de práctica real de nuestros alumnos en la clase de Educación Física.

Como criterios a la hora de seleccionar materiales para el juego, estableceríamos los siguientes:

- ✓ Que sean coherentes con los objetivos propuestos;
- ✓ Que favorezcan el juego y la práctica deportiva;
- ✓ Adaptados a las características de los niños;
- ✓ Seguros, de calidad y duraderos;
- ✓ Divertidos, ingeniosos y atractivos visualmente;
- ✓ Que tengan un importante fondo didáctico.

Espacios para el juego

En ocasiones, hablar del juego es definir las características de los lugares donde se realizan y de sus peculiaridades. En el centro escolar, los espacios suelen estar bien definidos y los lugares preferentes de actividad de los niños serán:

- ✓ Pista polideportiva;
- ✓ Gimnasio;
- ✓ Patio (interior o exterior);
- ✓ Aula;
- ✓ Espacio natural.

Basándonos en las características del juego que como docentes nos interesa promover en la escuela, destacaríamos la potencialidad que nos ofrecen los espacios naturales, abiertos, al aire libre, que disponen muchos centros educativos. Son lu-

gares que facilitan el contacto con la naturaleza, en los que podemos modificar la superficie (tierra, arena, hierba...) y donde los elementos naturales (árboles, rocas, fuentes...) nos proporcionan posibilidades imaginativas extraordinarias para realizar juegos amenos, divertidos, espontáneos, alejados de estrictas reglas y que se acercan más a la naturaleza humana.

Materiales no convencionales como ruedas, tubos, escaleras, postes pueden conformar un escenario de juego ideal para niños, donde tendrán que usar su imaginación para divertirse y que posiblemente gran parte de los juegos realizados sean motores y de desarrollo de las capacidades físicas (juegos de correr que mejoran la velocidad y la resistencia, juegos populares que desarrollan la fuerza, etc....).

EL ROL DEL DOCENTE EN LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA ESCUELA. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Somos conscientes de la importancia que tiene la formación de los profesionales de la Educación Física y el Deporte, personal especializado que estén en condiciones de aportar al alumnado la educación e importancia que se merecen. Estos especialistas deben conocer las características del alumnado en los planos físico, psicológico, mental, social y emocional, al tiempo que debe conocer y dominar estrategias que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando actitudes positivas, de confianza, respeto, compromiso y un sinnúmero de valores que deben imperar en un individuo equilibrado.

Las características y formas de proceder de los docentes han ido evolucionando conforme a las leyes educativas, de la propia concepción que se tiene sobre la educación en general y de la infancia en particular, donde el centro de atención y el protagonismo recae en el propio niño. Esa figura autoritaria de

antaoño se ha adaptado a las exigencias de la nueva enseñaanza, encaminada a extraer todo el potencial que tienen los niños de la forma más natural posible.

La clave está en que el docente debe organizar y proporcionar las condiciones para que el alumnado inicie y desarrolle su aprendizaje. Y en este proceso, la metodología lúdica debe primar sobre otras más estrictas, analíticas y alejadas de la naturaleza del niño.

El docente debe tener una amplia formación profesional que le permita planificar, organizar, realizar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también una formación a nivel experiencial, cultural, afectiva y humana, que le permita satisfacer la necesidad de curiosidad e interés del alumnado.

Sabemos que no existe el docente perfecto pero, nosotros, como profesionales, debemos tender a acercarnos a ese ideal, que nos permita ser mejores docentes, y eso pasa inexcusablemente por atender a las necesidades del alumnado, crear un adecuado clima de aprendizaje y poner en práctica metodologías innovadoras y atractivas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje; y, aquí, el juego desempeña un papel fundamental.

De cara al desarrollo de una metodología lúdica en el centro educativo, el educador debería disponer de una serie de cualidades personales y tener en cuenta diversos aspectos para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado. Las sintetizaríamos en:

- ✓ Debe ser tolerante y saber imponer su autoridad sin ser directivo;
- ✓ Flexible y con mucha paciencia;
- ✓ Motiva al alumnado y transmite entusiasmo;

- ✓ Manifiesta una actitud positiva, valorando adecuadamente lo que dice y hace el alumno;
- ✓ Es activo en sus intervenciones y conecta con el alumnado, entrando en juego con ellos y sintonizando con sus preocupaciones e inquietudes;
- ✓ Se comporta con el alumnado de una forma afectuosa y atenta;
- ✓ Tiene habilidades comunicativas, empatía y autocontrol;
- ✓ Tiene conocimientos y formación específica sobre el juego en todas sus variedades (motor, sensitivo, popular y tradicional, infantil, didáctico...);
- ✓ Maneja un amplio repertorio de juegos y sabe aplicarlos según el objetivo que quiere conseguir.

JUEGO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La escuela es un reflejo del mundo actual y esa realidad está presente en la misma. Todos somos diferentes según nuestras características físicas, afectivas, sociales, psicológicas, personales, culturales... y esa diversidad se refleja también en el centro educativo.

Conscientes de esa realidad, ¿qué nos podemos plantear como docentes del área de Educación Física? En nuestra área la diversidad se puede magnificar si no se promueven actitudes y adaptaciones significativas para disminuir las aparentes diferencias y tratar al alumnado en términos de igualdad, atendiendo siempre a la inclusión total en el aula.

El docente debe ser un buen observador y poder detectar actitudes de marginación y/o discriminación, o de percibir determinados signos de alerta que nos indiquen que el niño necesita atención especializada. El juego en este caso tiene una serie de ventajas que nos puede ayudar a conseguir esa inclu-

sión, la integración en el grupo como uno más, cada uno con sus virtudes y sus defectos, pero todos con el mismo valor.

El juego favorece la adquisición de determinadas habilidades sociales y comunicativas que facilitan la inclusión dentro del grupo, enseñando las consecuencias de competir y cooperar. Mejora la concepción del propio cuerpo y de la autoestima, al tiempo que promueve actitudes positivas que facilitarán la participación de todo el alumnado.

Como docentes, debemos desarrollar actitudes solidarias e integradoras, siendo conscientes de la realidad que tenemos ante nosotros y favorecer actitudes y conductas positivas de cara a personas que tengan algún tipo de problema o característica diferencial. Se parte siempre de la capacidad de cada uno, no de la discapacidad que alguno pueda tener. Nuestra experiencia nos dice que el juego es la mejor forma de unir al grupo, de fomentar valores de colaboración, solidaridad, respeto, empatía... por tanto, una buena forma y un buen método para trabajar la inclusión en nuestras clases.

CONSIDERACIONES FINALES

El juego y la recreación debe estar presente en la actividad cotidiana de los centros educativos, tanto en las propias clases de Educación Física como en los tiempos no lectivos (recreos, a la entrada y salida del centro, fiestas populares, jornadas de convivencia...). Constituye una excelente metodología para acercarnos al niño y extraer de él toda su potencialidad.

Es un excelente recurso educativo porque favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, en un ambiente proclive para eso, despertando el interés del alumnado y favoreciendo su implicación y participación en el proceso. Pero también es una actividad con finalidad propia, que favorece la creatividad, la

imaginación y permite poner de manifiesto las cualidades que tiene el niño, de una forma natural y espontánea, aspecto que no conseguiríamos con otro tipo de metodología más rígida, autoritaria y directiva.

Los docentes tenemos un objetivo general que es el de preparar al individuo para la vida, y ese camino debe ser alegre, lleno de estímulos, motivador y en el que fluyan constantemente valores positivos. Debemos poner en práctica todos los recursos metodológicos que conozcamos y dominemos para conseguirlo y, actualmente, no se concibe un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz en cualquier ámbito educativo en el que el juego no desempeñe un papel fundamental.

RECAPITULACIÓN

El juego es una actividad natural en los niños, algo inherente a ellos, que lo emplean para relacionarse con el entorno y para descubrir sus posibilidades de acción. Posee unas determinadas características y funciones que lo hacen ideal para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos, aspecto que los docentes especialistas en Educación Física debemos tener en cuenta para aplicar en nuestras clases.

En el currículum educativo actual, gracias al desarrollo de las nuevas pedagogías, el juego es considerado un recurso didáctico con un alto valor educativo, un instrumento privilegiado para el aprendizaje, un dinamizador en el desarrollo del niño y un medio para adquirir habilidades, además de ser el elemento motivador por excelencia.

El educador debe hacer un uso adecuado de estas metodologías basadas en el juego para lograr el pleno desarrollo del niño, para fomentar una escuela inclusiva y para realizar un viaje ameno, agradable y educativo cara a la felicidad del individuo.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Por qué se caracterizan las pedagogías modernas y su uso en el ámbito educativo?
2. ¿Cómo ha sido la evolución del juego a través del tiempo según la visión de las diferentes teorías?
2. ¿Cuáles son las características y funciones que el docente debe tener en cuenta a la hora de enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Qué tipología de juegos tiene a su disposición el docente de Educación Física para aplicar en sus clases?
4. ¿Cómo empleará el docente el juego para convertirlo en un eficaz instrumento de enseñanza-aprendizaje?
5. ¿De qué forma se aplica el docente especialista en Educación Física el juego motor con niños de 6 a 12 años?
6. ¿Qué características deberemos buscar en los recursos materiales que complementen el correcto desarrollo del juego en las clases de Educación Física?
7. ¿Cuáles son los espacios que debemos promover para desarrollar los juegos en el centro escolar?
8. ¿Qué habilidades debe poseer el docente especialista en Educación Física para realizar un eficaz proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el juego?
9. ¿Cómo enfocaremos la atención a la diversidad empleando el juego como medio?

INDICACIONES DE LECTURA PARA PROFUNDIZAR EN EL TEMA

BUYTENDIJK, F. El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Occidente, 1935.

DELGADO, I. **El juego infantil y su metodología**. Madrid: Paraninfo, 2011.

GARCÍA, A.; LLULL, J. **El juego infantil y su metodología**. Madrid: Editex, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Madrid: Alianza, 2004.

MATURANA, H. **Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano. Desde el patriarcado a la democracia**. Santiago de Chile: JC Sáez, 2003.

VYGOTSKY, L. El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. **Cuadernos de pedagogía**, v. 1, n. 1. p. 39-48, 1982.

REFERENCIAS

ADELL, J.; CASTAÑEDA, L. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? In: HERNÁNDEZ, J.; PENNESI, M.; SOBRINO, D.; VÁZQUEZ, A. (Orgs.). **Tendencias emergentes en educación con TIC**. (p. 13-32). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología, 2012.

ALONSO, J. I.; GEA, G.; YUSTE, J. L. Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física. **Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado**, v. 16, n. 1, p. 97-108, 2013. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.16.1.179461>.

ALONSO, V. D. T. El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con discapacidad. **Revista de Educación Social**, n. 16, p. 1-13, 2013. Disponible en: <http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf>. Acceso el: 17 de marzo de 2016.

ANDREUCCI, P. El enfoque clínico en la formación continua de profesores: la teorización del “ojo pedagógico” como destreza compleja. **Profesorado: Revista de currículum y formación del profesora-**

do, v. 16, n. 1, p. 257-275, 2012. Disponible en: < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56724377015>>. Acceso el: 17 de marzo de 2016.

BUYTENDIJK, F. **El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales**. Madrid: Occidente, 1935.

CIDONCHA, V.; DÍAZ, E. Papel del alumno en el ámbito educativo respecto a modelos anteriores del discente. **Revista Digital Lecturas de Educación Física y Deportes**, v. 17, n. 167, 2012. Disponible en: <<http://www.efdeportes.com/efd167/papel-del-alumno-en-el-ambito-educativo.htm>>. Acceso el: 17 de marzo de 2016.

DELGADO, I. **El juego infantil y su metodología**. Madrid: Paraninfo, 2011.

GARCÍA, A.; LLULL, Josué. **El juego infantil y su metodología**. Madrid: Editex, 2009.

GONZÁLEZ, G.; BARBA, J. Formación permanente y desarrollo de la identidad reflexiva del profesorado desde las perspectivas grupal e individual. **Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado**, v. 18, n. 1, p. 397-412, 2014. Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56730662023>>. Acceso el: 17 de marzo de 2016.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Madrid: Alianza, 2004.

JUAN, A. D.; GARCÍA, I. M. El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. **Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria**, v. 6, n. 3, p. 169-185, 2013. Disponible en: <http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf>. Acceso el: 17 de marzo de 2016.

KRÜGER, N.; FORMICHELLA, M. M. Más allá de los logros cognitivos: la actitud hacia la escuela y sus determinantes en España según PISA 2009. **Revista de Educación**, 367, pp. 10-35, 2015. Doi: 10.4438/1988-592X-RE-2015-367-281.

MATURANA, H. **Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano. Desde el patriarcado a la democracia.** Santiago de Chile: JC Sáez, 2003.

MARTÍNEZ, M.; ESTEBAN, F.; BUXARRAIS, M. R. Escuela, profesorado y valores. **Revista de Educación**, número extraordinario p. 95-113, 2011. Disponible en: < http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2011/re2011_05.pdf>. Acceso el: 19 de marzo de 2016.

MATEO, J. L. Las actividades deportivas: sus características, clasificación y beneficios. **Lecturas de Educación Física y Deportes**, v. 19, n. 196, 2014. Disponible en:<<http://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>>. Acceso el: 19 de marzo de 2016.

MUÑOZ, C.; VALENZUELA, J. Escala de Motivación por el Juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. **Relieve**, v. 20, n. 1, p. 1-15, 2014. Disponible en:<doi: 10.7203/relieve.20.1.3878>. Acceso el: 19 de marzo de 2016.

PADIAL, R.; SÁENZ, P. Los cuentos populares/tradicionales en Educación Infantil: una propuesta a través del juego. **Revista de Educación, Motricidad e Investigación E-motion**, n. 2, p. 32-47, 2013.

PECCI, M. C.; HERRERO T.; GARCÍA, M. L.; MOZOS A. **El juego infantil y su metodología.** Madrid: McGraw-Hill, 2011.

PEDRANZANI, B.; MARTÍN, M. La escuela y el currículum escolar entre los problemas sociales y la búsqueda de nuevos sentidos. **Revista de temas sociales Kairos**, v. 16, n. 19, p. 1-10, 2012.

RODRÍGUEZ, J. E. **O xogo de bolos en Boiro: tradición, cultura e educación.** A Coruña: Toxosoutos, 2016.

ROMERO, V.; GÓMEZ, M. **El juego infantil y su metodología.** Barcelona: Altamar, 2011.

VYGOTSKY, L. El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. **Cuadernos de pedagogía**, 85, p. 39-48, 1982.