

INICIACIÓN A LOS DEPORTES COLECTIVOS

EL JUEGO Y EL NIÑO



Profesor Dr. Luis-Millán González
Departamento de Educación Física
(Universidad de Valencia)

ÍNDICE

1.- Definición de juego

2.- Clasificación

3.- Objetivos del juego

4.- Como construir un juego

5.- Algunos ejemplos



1. Definición de juego

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU:

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 esforzaran por promover el goce de este derecho.



1. Definición de juego

- Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.
- Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.





EJERCICIO



DEPORTE



MOVIMIENTO



JUEGO



ACTIVIDAD FÍSICA

1. Definición de juego

DEL JUEGO AL DEPORTE



Cuando los niños crecen, ellos tienden a gastar menos tiempo en el juego imaginario y más tiempo haciendo deportes y jugando juegos de mesa o de computadora. En estas actividades, los niños tienen que seguir las reglas establecidas y rara vez tienen una oportunidad para discutir, negociar, o cambiar esas reglas. Cuando el juego imaginario es reemplazado por actividades organizadas, sin embargo, estas destrezas importantes y fundamentales podrían no desarrollarse completamente.

1. Definición de juego

Características:

- Es libre
- Produce placer
- Implica actividad
- Aunque se puede practicar durante toda la vida, es una actividad propia de la infancia
- Es algo innato
- Organiza las acciones de un modo propio y específico
- Ayuda a conocer la realidad
- Permite al niño afirmarse
- Favorece el proceso socializador
- En el juego el material no es indispensable



2. Clasificación

Según Roger Caillois:

- **AGON:** son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)
 - **ALEA:** juegos basados en una decisión que no depende del jugador.
 - **MIMICRY:** Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro.
 - **ILINX:** juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.
-

3. Objetivos del juego

JUEGO

DIVERTIR

SOCIALIZAR

ENSEÑAR

ENTRENAR

MOTIVAR

TRANSMITIR CULTURA Y COSTUMBRES

...

3. Objetivos del juego

**PUEDO
EMPLEAR
EL JUEGO
PARA?¿?¿?**

APRENDER TÉCNICA

APRENDER CONCEPTOS TÁCTICOS

APRENDER CONCEPTOS ESTRATÉGICOS

MEJORAR LA CONDICIÓN FÍSICA

COHESIONAR EL EQUIPO

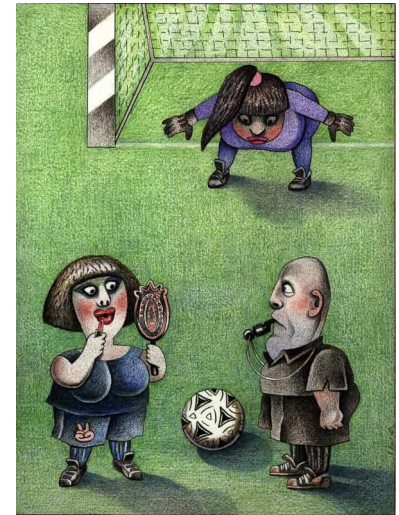
REPRODUCIR SITUACIONES



4.- Como construir un juego

**1.- LA IMPORTANCIA
DEL CUMPLIMIENTO
DE LAS REGLAS
ACORDADAS**

**2.- EL MODERADOR
INAPELABLE**



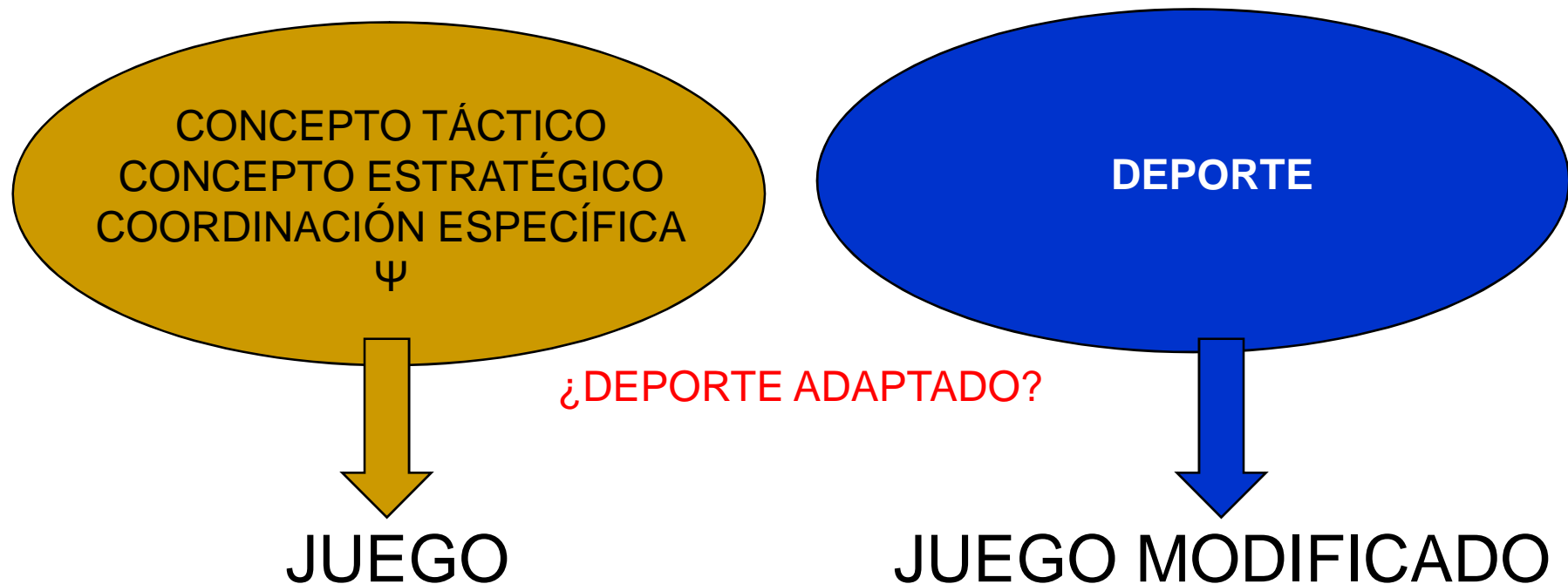
4.- Como construir un juego

- Una meta u objetivo
- Reglas
- Herramientas o componentes
- Reto o desafío
- Interactividad

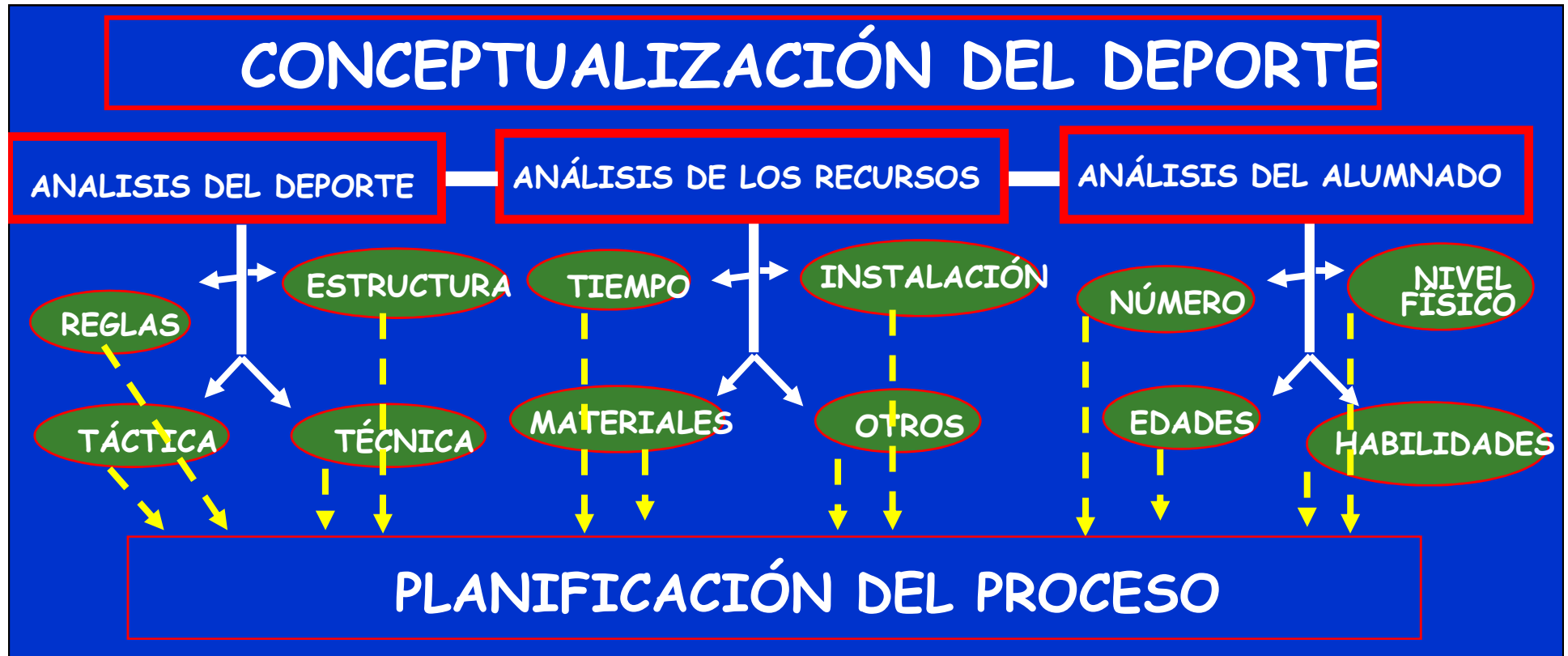


4.- Como construir un juego

Decisión más importante
EL JUEGO Y EL DEPORTE



4.- Como construir un juego



4.- Como construir un juego



JUEGO

Puedo elegir cualquier concepto táctico o estratégico, cualquier regla, o cualquier coordinación específica.

Independientemente de su contexto

JUEGO MODIFICADO

OBLIGATORIAMENTE he de elegir los principales conceptos tácticos o estratégicos, reglas fundamentales, y técnicas imprescindibles.

Modificar sin destruir

5.- Algunos ejemplos

JUEGO MODIFICADO (Rugby Imagen)

JUEGO DE ESTRATEGIA (La invasión de terreno)

JUEGO DE TÁCTICA (El cono libre)

JUEGO DE TÉCNICA (El frontón)

JUEGO DE COHESIÓN DE EQUIPO (La silla colectiva)

JUEGO FLEXIBILIDAD (El nudo)

JUEGO DE FUERZA (La barra)

JUEGO DE RESISTENCIA (Los famosos)

JUEGO DE VELOCIDAD (Los novios)

