

# **Educación Física**



# **CÓMO EXPLICAR UN JUEGO: UNA MANERA MÁS ENTRE LAS DEMÁS<sup>1</sup>**

EZEQUIEL MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

## **RESUMEN**

El presente artículo pretende explicar, es decir, exhibir un mecanismo, que nos posibilite armonizar el todo con las partes. De este modo, la idealidad/ realidad del juego obedece al principio de variación, permitiéndonos una mayor sensibilidad de las variables, enriqueciendo la comprensión del concepto y, olvidando por unos instantes el principio de variedad, donde el espíritu del niño salta de un objeto a otro arbitrariamente.

Por esta razón, he dividido el artículo en dos partes claramente diferenciadas: marco teórico y trabajo de campo.

## **ABSTRACT**

The present paper tries to explain, that is to say, to exhibit a mechanism which allows us to harmonize the whole with its parts. This way, the reality/ ideality of the game responds to the variation principle, enabling a greater sensibility of the variants, thus enriching the understanding of the concept and forgetting momentarily the variety principle, on which the child's spirit changes from one object to another arbitrarily.

This is the reason why I have divided this paper into two main sections: theoretical framework and field work.

## INTRODUCCIÓN Y CONCEPTO

---

Teniendo en cuenta que el acto motor ocupa simultáneamente un espacio<sup>2</sup> y un tiempo, llegamos a la conclusión de que las coordenadas espacio-temporales y el movimiento mantienen una relación indisoluble. Este es el principal motivo por el que el espacio y el tiempo son objetivos de Educación-Física, más aún, si tenemos en cuenta el papel fundamental que cumple la conducta motriz en las primeras etapas del desarrollo infantil en este proceso constructivo.

La estructuración del espacio se relaciona con la conciencia de las coordenadas en las que nuestro cuerpo se mueve y en las que transcurre nuestra acción.

Desde los planos espaciales más elementales (arriba-abajo, delante-detrás)<sup>3</sup> hasta los más complejos de aprender (derecha-izquierda), el niño se tiene que ir representando su cuerpo en el contexto del escenario espacial en que transcurre su vida, siendo capaz de organizar su acción en función de parámetros como cerca-lejos, dentro-fuera, grande-pequeño, estrecho-ancho... Cuando es capaz de servirse de estas nociones en la acción, está en condiciones de iniciar su aprendizaje como nociones espaciales, lo que significa que el espacio se domina antes a nivel de acción que de representación<sup>4</sup>. Para tomar conciencia de la importancia de una correcta estructuración del espacio, basta con una muestra: el aprendizaje de la escritura implica el manejo y dominio de unas coordenadas espaciales cuya ausencia acarrea enormes dificultades en el proceso de adquisición.

El niño/niña al nacer no es capaz de distinguir su propia realidad corporal del entorno. En el ámbito de organización espacial necesita orientarse, establecer relaciones espaciales entre objetos, localizarse él mismo en el espacio, así como localizar a las personas y objetos que tienen alrededor, etc.

Su actividad constructiva, destructiva y modificativa por reconstrucción constituye una gran parte de la actividad del niño. Ahora cabe plantearse en términos generales si en este aprendizaje tan necesario, las experiencias motrices ejercidas en su entorno natural juegan un papel determinante.

## EVOLUCIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO

---

Hasta los tres años el niño/niña se orienta en el espacio exclusivamente en función de sus necesidades. Debe experimentar por sí mismo polos opuestos. Así, por ejemplo, tiene que aprender a subir y a bajar por escaleras; primero de madera y; después de tijera. Más tarde a saltar de arriba hacia abajo; a dirigir sus movimientos hacia adelante y hacia atrás. Por ejemplo, a columpiarse: primero con impulso de una persona y después sólo. Esta exploración comienza cuando el niño intenta coger un objeto. A esta primera fase manipulativa sigue la fase de locomoción que le posibilita dirigirse hacia lugares relativamente lejanos.

Esto unido al proceso de verbalización que le permite designar objetos, así como con la ayuda de sus manos y ojos, desemboca en una "organización vivida del espa-

cio”<sup>5</sup> y en el conocimiento de una cierta geometría topológica - la casa, los armarios, los cajones... – con la que el niño/niña pasa de un espacio a otro.

Entre los tres y ocho años el niño/niña pasa de un espacio topológico al espacio proyectivo- la llanura, el bosque, el acantilado, la montaña-. y de éste al espacio euclidiano<sup>6</sup>

En una primera fase utilizará el espacio de forma egocéntrica, es decir, su cuerpo será el elemento de referencia. De los tres a los seis años el niño/niña afirma la lateralidad y orienta su esquema corporal (derecha-izquierda, delante-detrás). El juego de pelota tanto individual como en grupo estimula al niño/a a orientarse en el espacio que le rodea; pues puede lanzarla hacia adelante o atrás, hacia arriba o hacia abajo, contra la pared, contra el suelo, golpearla, hacerla rodar... esperarla y correr tras ella<sup>7</sup>.

En una segunda fase se produce una descentralización, es decir, su cuerpo establecerá relaciones con el mundo de los objetos. De los siete a los doce años se forjan las habilidades y destrezas básicas. Los juegos de pelota que apasionan a los mayores, en versiones simplificadas entusiasman a los niños: minifútbol, minibasket, minibalonvolea, minitenis,... posibilitan el aprendizaje deportivo a través de la percepción espacial: andar, correr, saltar... hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado. Porque como declara Buytendijk<sup>8</sup>, en su amplio examen del significado del juego, tan rico en evidencias como fértil en frescas hipótesis y en juicios discriminatorios “jugar es siempre jugar con algo que, a su vez, juega con el jugador”.

## **PROGRAMA EDUCATIVO PARA LA EDUCACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN ESPACIAL**

---

P. Vayer<sup>9</sup> propone un programa educativo para la educación del espacio en la Educación Infantil que consta de las siguientes etapas:

1ª ETAPA: EXPLORACIÓN (Manipulaciones, desplazamientos, construcciones: palos, bastones, bloques..)

2ª ETAPA: PRIMERAS NOCIONES (Recorridos en el espacio de los objetos: aros, bloques, tacos; primeras relaciones espaciales: nociones de partida y llegada; móviles en el espacio: globos, pelotas...)

3ª ETAPA: RELACIONES EN EL ESPACIO (Noción de intervalo asociada a la cadencia: marcha, carrera, saltos sucesivos... ; noción de distancias: franqueo de bloques dispuestos irregularmente; móviles en el espacio: hacer rodar el balón; lanzar el balón hacia arriba, delante, detrás...)

Las situaciones de ejercicios que hemos determinado, subraya Veyer<sup>10</sup>, no son más que indicaciones. Corresponde al educador el personalizarlas y adaptarlas al medio.

Así, cada niño es un ser único con su propia vivencia, esto es, con su propia historia.

Sólo nos queda reflejar, parafraseando a Piaget<sup>11</sup>, la línea de formación seguida por el niño en las relaciones espaciales:

*“El espacio tiene su raíz en la experiencia y su fin en la razón”.*

## CLASE PRÁCTICA

NOMBRE DEL JUEGO: La Pelota Presa

EDAD: 3-6 años

MATERIAL: Pelota/as

OBJETIVOS:

- Conocer y Dominar el espacio.
- Comunicarse.

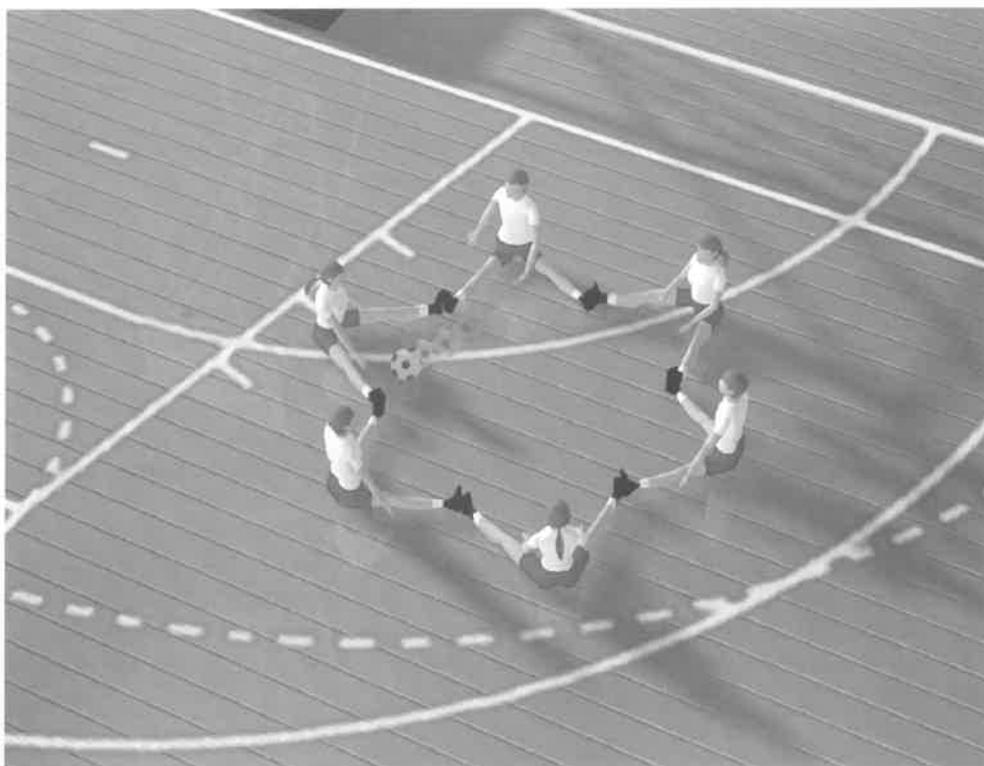
PARTICIPANTES: Ilimitado

TERRENO: Indeterminado (sala, gimnasio, patio...)

DESARROLLO: Los alumnos/as forman un círculo, sentados en el suelo con las piernas abiertas y los pies tocándose entre unos y otros.

El juego consiste en pasar la pelota los unos a los otros con las manos y sin que la pelota salga fuera del círculo.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



### VARIANTE 2. -

Los alumnos/as forman un círculo, de pie en el suelo con las manos en la cintura y los codos tocándose entre unos y otros.

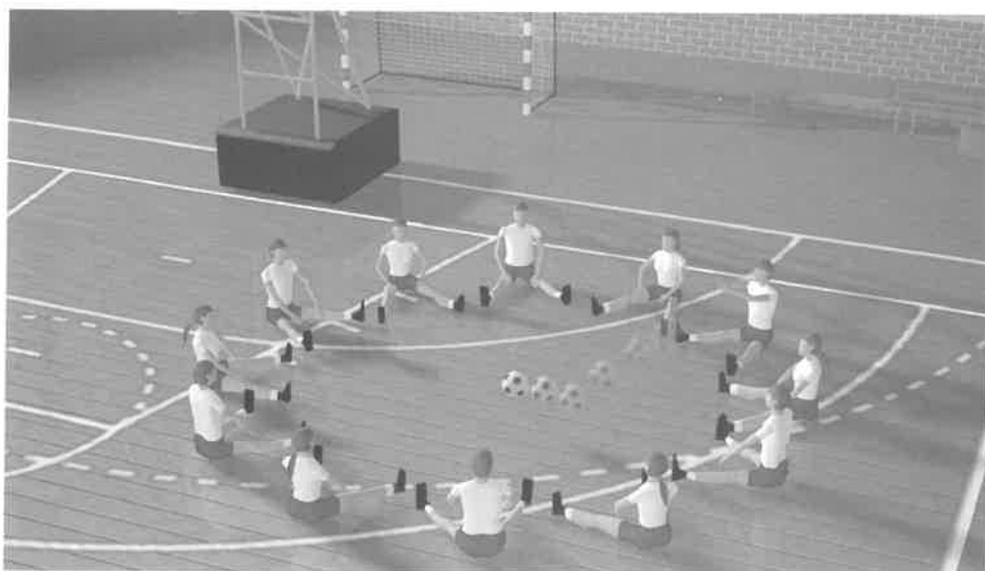
El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando los dos pies y sin que la pelota salga fuera del círculo.



### VARIANTE 3. -

Los alumnos/as forman un círculo, de pie en el suelo con las manos en la cintura y los codos tocándose entre unos y otros.

El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando el pie derecho y sin que la pelota salga fuera del círculo.



VARIANTE 4. -

Los alumnos/as forman un círculo, de pie en el suelo con las manos en la cintura y los codos tocándose entre unos y otros.

El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando el pie derecho y sin que la pelota salga fuera del círculo.



VARIANTE 5. -

Los alumnos/as forman un círculo de pie en el suelo con las manos en la cintura y los codos tocándose entre unos y otros.

El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando el pie izquierdo y sin que la pelota salga fuera del círculo.



**VARIANTE 6. -**

Los alumnos/as forman un círculo de pie en el suelo con las piernas abiertas y los pies tocándose unos con los del otro.

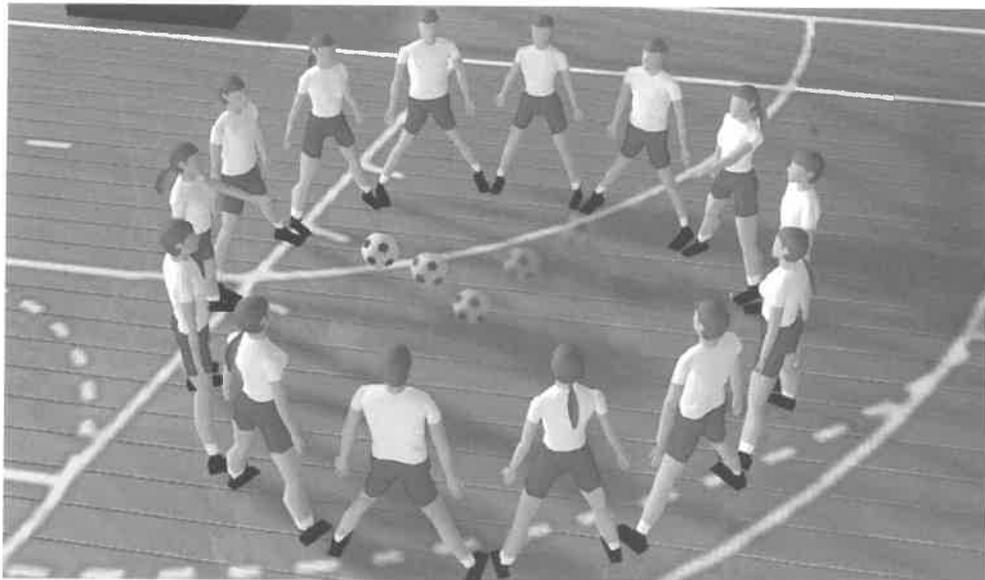
El juego consiste en pasar la pelota los unos a los otros utilizando únicamente la mano derecha y sin que la pelota salga del círculo.



**VARIANTE 7. -**

Los alumnos/as forman un círculo, de pie en el suelo con las piernas abiertas y los pies tocándose unos con los del otro.

El juego consiste en pasar la pelota los unos a los otros utilizando únicamente la mano izquierda y sin que la pelota salga fuera del círculo.



**VARIANTE 8. -**

Los alumnos/as jugadores forman un círculo, de pie en el suelo en posición de reposo.

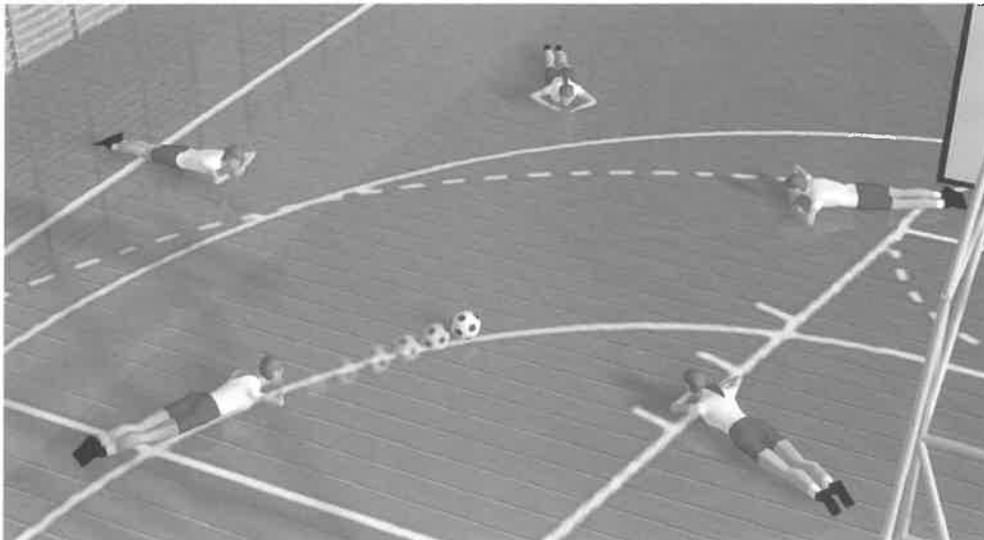
El juego consiste en pasar la pelota los unos a los otros utilizando cualquier parte del cuerpo menos con las anteriormente citadas (codos, rodillas,...)



**VARIANTE 9. -**

Los alumnos/as forman un círculo, tumbados en posición prono (boca abajo), y con los codos hacia afuera.

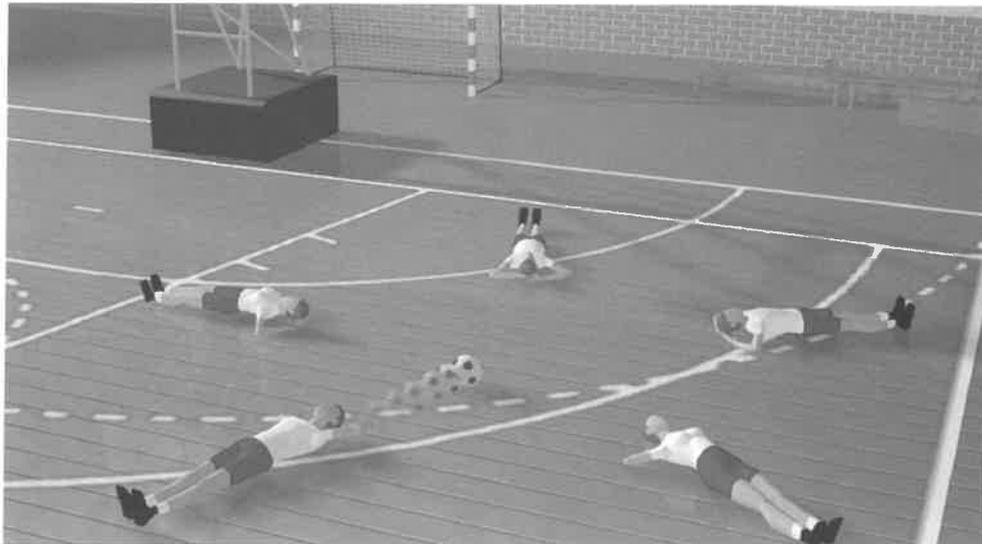
El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando los codos y sin que la pelota salga fuera del círculo.



#### VARIANTE 10. -

Los alumnos/as forman círculo, tumbados en posición supina (boca arriba), y con los codos dentro del círculo.

El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando los codos y sin que la pelota salga fuera del círculo.



#### VARIANTE.- 11

Los alumnos/as forman un círculo, tumbados boca arriba con los pies en el interior del círculo.

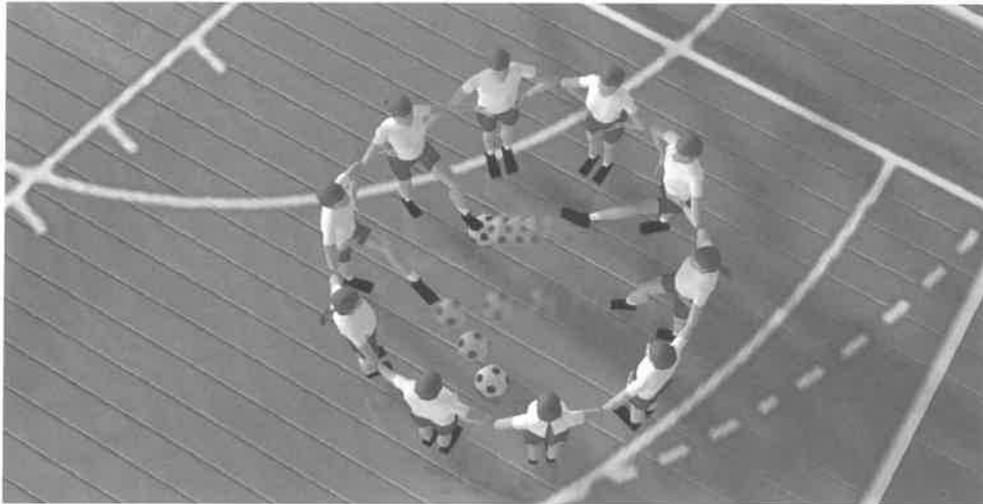
El juego consiste en pasar la pelota de unos a otros utilizando los pies y sin que la pelota salga fuera del círculo.



VARIANTE 12. -

Los alumnos/as forman un círculo, de pie en el suelo con las manos en la cintura y los codos tocándose entre unos y otros.

El juego consiste en pasar dos pelotas iguales de unos a otros utilizando los pies y sin que los balones salgan fuera del círculo.



VARIANTE 13. -

Los alumnos/as forman un círculo, de rodillas en el suelo.

El juego consiste en pasar 3 pelotas de distinto tamaño con las manos sin que salga fuera del círculo.



## CONCLUSIÓN

---

El objetivo de este artículo es subrayar tanto el procedimiento pedagógico seguido como la descripción de los juegos (cada variable es un juego dentro de un juego)<sup>12</sup>.

La riqueza, la diversidad de ocasiones de actuar con el mínimo cambio y la máxima estabilidad, tiene por supuesto, mucha importancia en el plano de los estados tónicos, (imprimir un impulso justo a una pelota), del dominio de los apoyos (las equilibraciones son los puntos de referencia para precisar los golpes, recepciones...) del dominio de las disociaciones (lanzar-recepcionar), del dominio de las relaciones (se trata de ayudar al niño a enriquecerse y superar la forma egocéntrica de relación entre el yo y el objeto, tomando en cuenta a los demás).

La escuela es un lugar, entre otros, donde puede ofrecerse al niño la oportunidad para manipular, observar, confrontar sus datos con los elementos de referencia (experiencia). Porque como señala Alain "Jugar es hacer correr la vida de la percepción a la acción"<sup>13</sup>.

Tal es la idea central del procedimiento que comentamos.

## NOTAS

- <sup>1</sup> Con un ejemplo práctico de *Percepción Espacial*.
- <sup>2</sup> Sería conveniente abandonar la idea de un espacio vacío que al colocar objetos se va llenando. Por sí mismo, el espacio no tiene ni derecha ni izquierda, ni arriba ni abajo, ni norte ni sur, etc. Todas estas distinciones provienen evidentemente del hecho de que han sido atribuidos valores diferentes a las diferentes partes del espacio. Recordemos brevemente que el modelo de espacio que propuso Newton fue el de una sustancia con existencia independiente a través de la cual los cuerpos materiales y las radiaciones se mueven de manera semejante a peces que nadan a través del agua.
- <sup>3</sup> Véase Aristóteles, *Acerca del cielo. II. 2.*; Simplicio, *In De caelo. I, 166b-15*, distinguen, frente a los cuerpos, lo que podríamos llamar "magnitudes no corpóreas", y citan entre ellas el movimiento, el tiempo y el espacio, considerándolas igualmente objetos propios de la física.
- <sup>4</sup> Como dice Sánchez-Ferlosio, en su artículo "¿Tú de que lado estás?", (*El País, sábado 7 diciembre 1996*): "En mayor o menor grado y de diversos modos, vienen a concurrir en toda acción humana, desde la más pedantemente "racional" hasta la más incontinentemente pasional. Sin alguna composición determinada de figuras ante los ojos de la mente no podría concretarse y dirigirse ninguna acción humana. "Cegado por la pasión", suele decirse, siendo así que no hay nada tan terriblemente "vidente" como las pasiones que empujan a la acción violenta. Las "representaciones" no se plasman en la propia inventiva original de cada uno: - antes por el contrario, tiendo a pensar que todas las figuras que, combinándose de uno u otro modo, acaban por conformar, a la manera de una alegoría, la representación- que es siempre necesariamente ,al mismo tiempo, la interpretación -.
- <sup>5</sup> J.Le Boulch, 1976, p. 223.

- <sup>6</sup> Euclides, matemático griego del siglo III. a.J.C., autor de los *Elementos*, guía incontestable y perfecta de la exposición científica misma en materia de geometría. Veamos algunos ejemplos:  
LIBRO PRIMERO  
DEFINICIONES  
1. Un punto es lo que no tiene partes.  
2. Una línea es una longitud sin anchura.  
3. Los extremos de una línea son puntos.  
Nos referimos a la construcción del espacio en el niño desde el plano perceptivo. Para una visión de otros planos diferentes: sensoriomotor, intuitivo y operativo véase J. Piaget- B. Inhelder.(1947). *Introduction a l'epistemologie genetique. T.I.: La pensée mathématique*. Edt. : Presse Universitaires de France. Paris.
- <sup>7</sup> Porque, como dice Bachelard en el prólogo a su libro *El aire y los sueños* FCE. México.1993, es un principio de orden, una ley de filiación, una escala a lo largo de la cual se experimentan los grados de una sensibilidad especial.
- <sup>8</sup> Cfr. Buytendijk *El juego y su significado*. Revista de Occidente. Madrid. 1935, p. 165.
- <sup>9</sup> Cfr. P. Vayer, *El dialogo corporal*. 1977, pp. 115-123. Cabe señalar aquí que J. Le Boulch en su libro *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los 6 años*. Doñate. (Madrid. 1983, pp. 229- 242) sigue un parecido programa educativo que permite al niño pasar de un espacio topológico al espacio euclidiano.
- <sup>10</sup> Ob. cit., p. 167.
- <sup>11</sup> J.Piaget *Traité de psychologie expérimentale*. 1950, p. 259. PUF, t VII. Paris.
- <sup>12</sup> Es preferible, a nuestro juicio, hacer un *juego* con mil variantes a mil juegos diferentes.
- <sup>13</sup> Citado por Michel Brault, "Para enriquecer la motricidad" en Revista de educación física y deportiva *Stadium* año 16- febrero 1982, p.36.

## BIBLIOGRAFÍA

- BOUL Le, J. (1983). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*. Doñate. Madrid.
- (1984). *La educación por el movimiento en edad escolar*. Paidós. Barcelona.
- DIEM, L. (1978). *Deporte desde la infancia*. Miñón. Valladolid.
- MARTÍNEZ, E (1995). *Apuntes de la asignatura Juego Motor* curso 95/96. EU Magisterio de Oviedo.
- PIAGET J. (1950). *Introduction a l'epistemologie genetique*. Edt. Presse Universitaires de France. Paris.
- PINYOL-JARDI, C.(1992). *1000 Ejercicios y juegos con material alternativos*. Paidotribo. Barcelona.
- VAYER, P (1969). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Científico-Médica. Barcelona.
- (1977). *El dialogo corporal*. Científico- Médica. Barcelona.