



JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

Extracto actualizado de
Juego motor y educación física: Bases para una reforma (1999)

Antonio D. Galera
Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal
12-02-2020



JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas



Juegos en el recreo: el corro de la patata. Colegio del Sagrado Corazón, Bailén (Jaén), 1958.

Fuente: Colección privada de D^a Inmaculada Navas Sánchez.

Tomado de Zagalaz Sánchez, M^a Luisa (1998). *La Educación Física femenina en España* (p. 265). Jaén: Universidad.



JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

Atención:

Este material está protegido por derechos de autoría.

Se permite su reproducción siempre que se cite la fuente:

Antonio D. Galera: *Juego motor. Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, DDD, 2020

(<https://ddd.uab.cat/record/218237>)

En el texto se utiliza el femenino desde una perspectiva vindicativa de género: la persona o personas jugadoras.

Para una definición de los conceptos utilizados, puede consultarse Galera (1999), referencia en bibliografía.



JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

CONCEPTO DE JUEGO

- * Participación voluntaria
- * Espacio y tiempo propios
- * Posibilidad de ganar/riesgo de perder
- * Reglas
- * Finalidad en sí mismo

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

CONCEPTO DE JUEGO **MOTOR**

- * Participación voluntaria
- * Espacio y tiempo propios
- * Posibilidad de ganar/riesgo de perder
- * Reglas
- * Finalidad en sí mismo

*** Motricidad real**

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

JUEGO Y MOTRICIDAD

* Motricidad indiferente	▲ Juegos de azar ▲ Juegos de razón ▲ Juegos de azar+razón
* Motricidad simbólica	▲ Juegos de ficción
* Motricidad real	▲ Juegos motores
* Motricidad ambivalente	▲ Juegos sensoriales

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

TIPOS DE JUEGOS MOTORES (I)

CRITERIOS CLÁSICOS (LÓGICA EXTERNA):

* Criterios materiales	▲ Instrumento de juego ▲ Lugar de juego ▲ Substrato natural
* Criterios formales	▲ Número de jugadores ▲ Distribución espacial ▲ Intervención
* Criterios pedagógicos	▲ Edad ▲ Calidad física ▲ Acción motriz ▲ Gasto de energía ▲ Finalidad metodológica ▲ Análisis formal
* Criterios sociológicos	▲ Origen cultural ▲ Consideración institucional

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

TIPOS DE JUEGOS MOTORES (II)

CRITERIOS DE INTERACCIÓN (LÓGICA INTERNA):

* Interacción motriz	▲ Ausencia de interacción motriz: Intervención aislada (tareas) ▲ Presencia de interacción motriz: Cooperación Oposición Cooperación-oposición
* Interacción afectiva	▲ Vértigo ▲ Riesgo ▲ Azar ▲ Simulacro ▲ Compulsión

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA INTERACCIÓN MOTRIZ

A los juegos en los que:	Los denominaremos:	Y los incluiremos en el tipo de:
Hay motricidad ambivalente y su resultado se hace patente a través de una acción motriz	Juegos (motores) sensoriales	Juegos sensoriales
No hay interacción motriz (IM)	Juegos (motores) de tareas	Juegos no tácticos
Sólo hay IM de cooperación	Juegos (motores) cooperativos	
Sólo hay IM de oposición	Juegos (motores) de oposición	Juegos tácticos
Hay simultáneamente cooperación y oposición	Juegos (motores) de cooperación/oposición	

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA INTERACCIÓN MOTRIZ (I)

JUEGOS SENSORIALES:

<u>Clases</u>	<u>Subclases</u>
DE MIRAR (MIR)	DE ADIVINAR DE PISTAS DE RECORDAR
DE NO MIRAR (NMI)	DE OÍR DE TOCAR DE ANDAR A CIEGAS

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA INTERACCIÓN MOTRIZ (II)

JUEGOS NO TÁCTICOS:

<u>Clases</u>	<u>Subclases</u>
COOPERATIVOS (COO)	CORRO CONSTRUCCIÓN DESPLAZAMIENTO MANEJO DE OBJETOS GUIAR/CONDUCIR
DE TAREAS (TAR)	DESPLAZAMIENTO MANEJO DE OBJETOS BUSCAR ATENCIÓN

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA INTERACCIÓN MOTRIZ (III)

JUEGOS TÁCTICOS:					
<u>Clases</u>		<u>Subclases</u>			
OPOSICIÓN (OPO)		PERSECUCIÓN ENFRENTAMIENTO			
COOPERACIÓN- OPOSICIÓN (C/O)		<i>Posibilidades de interacción</i>			
		COOPERACIÓN			
		EQUIPO	GRUPO		
		O P O S I C I Ó N	TAREAS	+	++
		PERSECUCIÓN	++	+++	
ENFRENTAMIENTO	+++	++ ++			

El mayor número de cruces (+) quiere indicar mayor complejidad de las conductas inducidas por las reglas de juego

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

EJEMPLOS DE TIPOLOGÍAS C/O

<u>Cooperación</u>	<u>Oposición</u>	<u>Ejemplo¹</u>
Equipo	Tareas	Churro, media manga, mangotero (7) Pelota vasca / Pelota a mano (5)
Equipo	Persecución	El zorro, la gallina y los polluelos (9) Tres campos (69)
Equipo	Enfrentamiento	Pasemisí (78) Sogatira (79)
Grupo	Tareas	Escondite (118) Cuatro esquinas (117)
Grupo	Persecución	Cortahíos (126) Pelota sentada (133)
Grupo	Enfrentamiento	??

¹ El número entre paréntesis hace referencia al que lleva el juego en el fichero *Educación física: los juegos de la reforma* (2 vols.), Antonio D. Galera, 1999.

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

COMPLEJIDAD DE LA INTERACCIÓN MOTRIZ: LA ALMENDRA LÚDICA

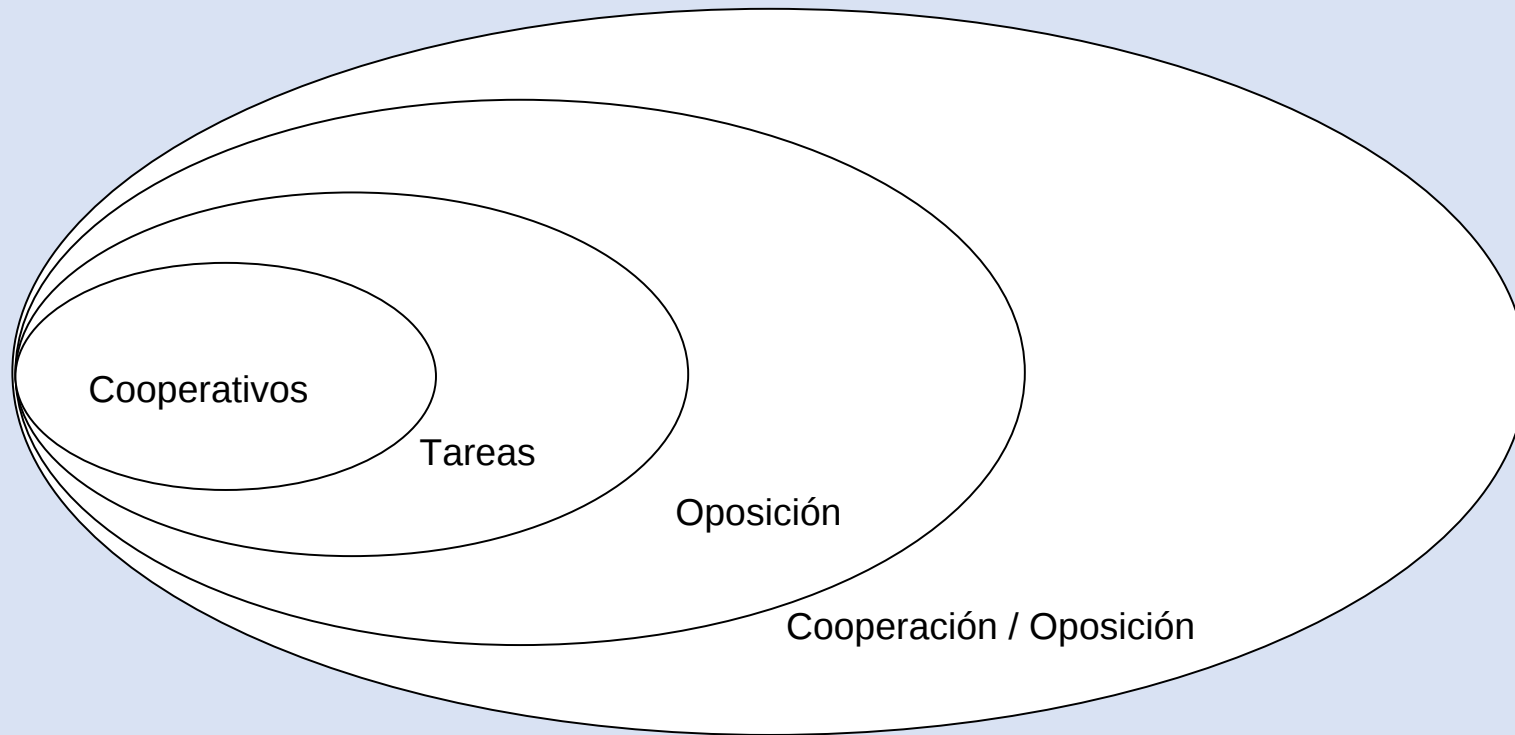


Figura 1:
Progresiva complejidad de los juegos motores según el criterio de
la interacción motriz

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

RASGOS DE INTERACCIÓN AFECTIVA

Rasgo	Caracterización	Ejemplos	
		HAY BASTANTE	HAY POCO
V ÉRTIGO	Sensaciones viscerales	El látigo (436)	El rescate (37)
R IESGO	Vivencias subjetivas	Correcalles (330)	La lata (6)
A ZAR	Ajeno a la voluntad	Pasemisí (78)	Vaciar el campo (2)
S IMULACRO	Imaginaciones	La mona y el monero (223)	El vampiro (205)
C OMPULSIÓN	Necesidad de calidad motriz	Balón tiro (56)	Gallinita ciega (537)

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

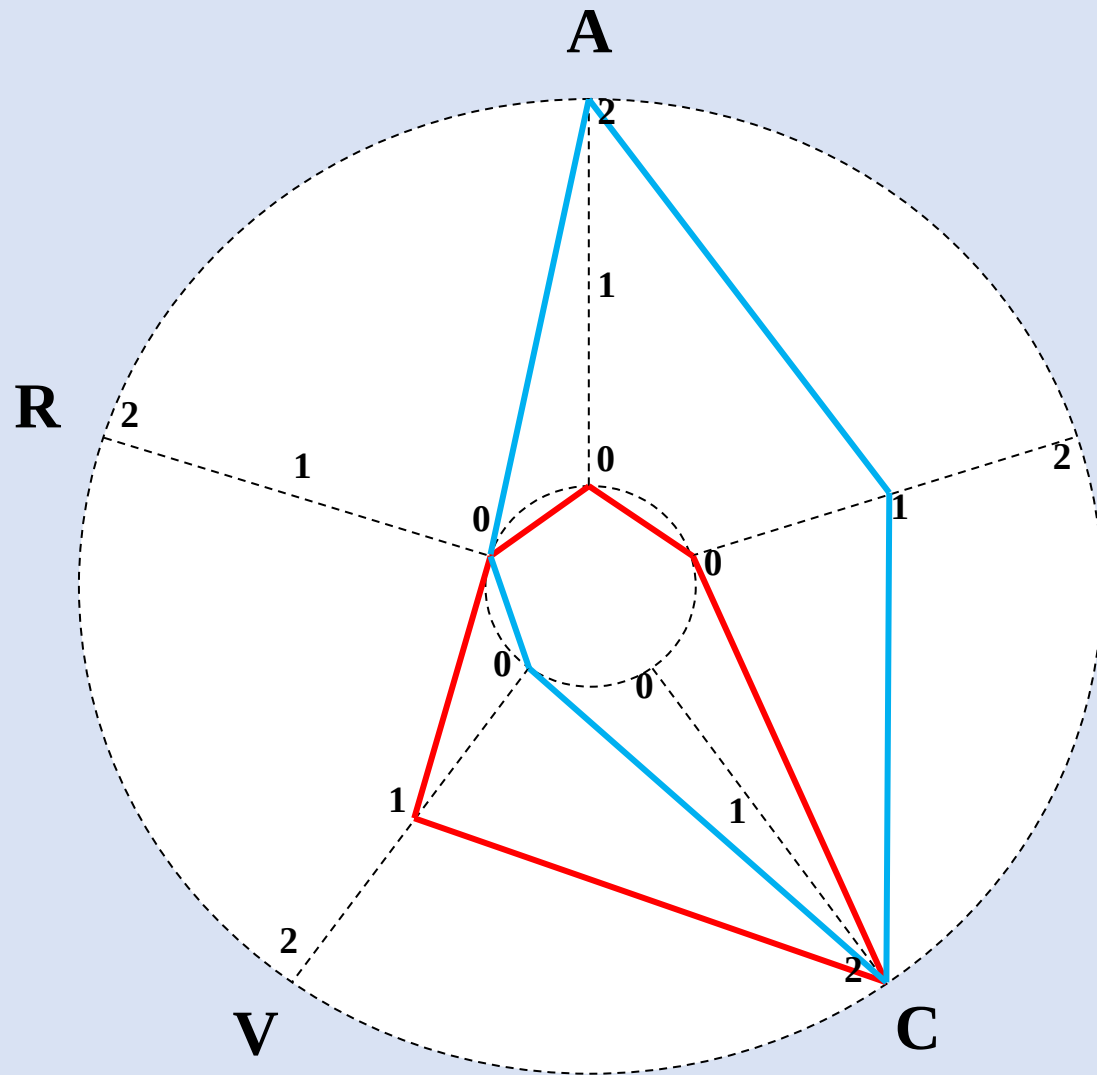


FIGURA 3:
INTERACCIÓN AFECTIVA DE DOS JUEGOS MOTORES:
EL JUEGO DEL PAÑUELO Y UN JUEGO DE RELEVOS SIMPLE

Desde la perspectiva de la lógica externa, ambos son similares: pueden utilizarse indistintamente para ejercitar la velocidad de desplazamiento.

La perspectiva de la interacción añade matices diferenciadores: a las personas más tímidas les conviene mejor jugar a relevos porque su actuación queda más diluida durante las peripecias lúdicas.

El pañuelo (248)

Relevos (435)

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

DIDÁCTICA DEL JUEGO / LAS REGLAS:

* Funciones	▲ Esencia del juego = determinación de conductas
* Origen pedagógico	▲ Acuerdo entre iguales ▲ Imposición de autoridad
* Evolución ontogénica	▲ Concepción moral ▲ Práctica
* Aplicación didáctica	▲ Necesidad / contingencia = naturalidad ▲ Emanación / convención = psicopedagogía ▲ Análisis previo = reglas esenciales ▲ Selección / adaptación = facilitar juego ▲ Inclusión progresiva = partidos desde inicio

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

DIDÁCTICA DEL JUEGO: PROGRESIÓN DE CONDUCTAS INDUCIDAS POR LAS REGLAS (I)

Juegos cooperativos	[Ser capaz de] Hacer algo en común con otras personas.
Juegos de tareas	[] Hacer algo mejor que otras personas.
Juegos de oposición	[] Hacer algo mejor que otras personas, A PESAR DE que se me oponen.
Juegos de cooperación-oposición	[] Hacer algo mejor que otras personas, a pesar de que se me oponen, AUNQUE cuento con la ayuda de otras diferentes.

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

DIDÁCTICA DEL JUEGO: PROGRESIÓN DE CONDUCTAS INDUCIDAS POR LAS REGLAS (II)

Juegos de oposición por persecución	Uki (perseguidora): Debo adivinar la intención de Tori para anticiparme y llegar antes que ella. Tori (perseguida): Debo ocultar mi intención para que Uki no la adivine y no se me anticipe.
Juegos de oposición por enfrentamiento	Ambas: Debo adivinar los puntos flojos de la otra persona para accionar sobre ellos; debo ocultar mis puntos fuertes para intentar sorprenderla, y los flojos, claro.
Juegos de cooperación-oposición en equipo	Ambas: Debo ocultar mis intenciones a las adversarias, PERO hacérselas comprender a mis compañeras.
Juegos de cooperación-oposición en grupo	Ambas: No sé cómo van a reaccionar las otras personas, si me apoyarán (acciones de solidaridad) o se me opondrán (acciones de rivalidad), por lo que me conviene ocultar mis intenciones y manifestarme siempre amistosa, por si acaso...

JUEGO MOTOR

Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas

BIBLIOGRAFÍA

Las ideas subyacentes en esta presentación son una actualización del manual original del autor, *Juego motor y educación física: Bases para una reforma*. Barcelona: Cims, 1999 (disponible en https://www.researchgate.net/publication/39135107_Juego_motor_y_educacion_fisica_bas_es_para_una_reforma).

Los juegos que se ponen como ejemplos pueden consultarse en el fichero en dos volúmenes original del autor, *Educación física: los juegos de la reforma*, de la misma editorial y año. El fichero forma una trilogía con el manual y es de los pocos que se han publicado en lengua castellana utilizando una clasificación desde la perspectiva de la interacción, tanto motriz como afectiva:

Volumen 1 (número 2 de la trilogía): Juegos tácticos (135 de cooperación-oposición y 55 de oposición).

Volumen 2 (número 3 de la trilogía): Juegos no tácticos (50 cooperativos y 70 de tareas) y Juegos sensoriales (45 juegos).

