

Explicación del Juego

¿Qué es el juego?

Hablar del juego como actividad de enseñanza, es hablar del juego desde la perspectiva de los maestros, unos maestros que bajo el amparo de la legislación vigente luchan por hacer de la escuela un lugar en el que tenga cabida la ilusión, la fantasía, etc.

En cambio, hablar del juego como actividad de aprendizaje, es hablar del juego desde la perspectiva de los alumnos, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro de la escuela.

En nuestra materia, por medio del juego podemos globalizar e interrelacionar los contenidos de E. F., consiguiendo así un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo (capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).



Tipos de Juegos:

- **Juegos de Presentación:** Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender nombres y algunas características mínimas.
- **Juegos de Afirmación:** tratan de potenciar aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.
- **Juegos de Conocimiento:** Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.
 - **Juegos de distensión:** Si bien la dimensión de la "distensión" como creación de un nuevo espacio de la realidad es común a la esencia del juego, se recoge en este epígrafe los juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo.
 - **Juegos de Confianza:** ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo.
 - **Juegos Psicomotores:** Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar juegos de conocimiento corporal, motores, sensoriales y de condición física.
 - **Juegos Afectivos-Emocionales:** Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

- **Juegos cognitivos:** Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:
 1. Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
 2. El juego exploratorio o de descubrimiento.
 3. Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.
- **Juegos Sociales:** La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Los juegos motores

Representan un puente de unión entre percepción pensamiento, acción y la filogénesis biológica y motriz del movimiento humano. Solo el juego es capaz de exaltar en su máxima expresión, la intencionalidad del movimiento y el desplazamiento apoyado en lo condicional y lo motor de base. Se puede establecer, como objetivo del juego en la vida escolar infantil, la autoafirmación de las reglas, en la resolución de problemas con poco tiempo a favor, en la libertad que solo el movimiento intencional puede generar, construyendo un nivel de comunicación con el otro.

Clasificación de los juegos motrices

- **Juegos motores abiertos:** En estos juegos se igualan a la participación cognitivo-motriz que el sujeto debe generar situaciones, planificando el movimiento en un tiempo y un espacio libre y simple con o sin refugios. Los límites configuran una contingencia global, pero no son determinantes para el desenvolvimiento en el juego. El marco reglamentario es independiente en cada jugador, pues tiene cierto nivel de interpretación subjetiva en cada uno, lo cual facilita su trasgresión.
- **Juegos motores cerrados:** En estos juegos se produce un espacio más complejo, por lo tanto la participación cognitivo-motriz se establece como diferencia y dependiente de cada niño en particular y de una serie de exigencias externas mayores. La planificación del movimiento es mucho más compleja, ya que se debe ajustar a una situación espacio temporal más variada, pues puede ser delimitado en forma simple con o sin refugios o bien ampliada con complejidad en la presencia de los mismos. El marco reglamentario de este tipo de juegos, establece un acondicionamiento en los desplazamientos y la velocidad de los mismos.
 - **Juegos motores combinados:** estos juegos establecen situaciones que combinan exigentemente la dinámica intensa de los juegos, pues la participación cognitivo-motriz se ve multiplicada debido a una apertura lúdica profunda. Así ellos cooperan o se oponen, dentro de una delimitación compleja y variada exigiendo la manifestación coordinativa condicional con poco tiempo para actuar.

