

JUEGO DIRIGIDO Y JUEGO LIBRE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

José Muñoz Quintero

1. PRÓLOGO

Este trabajo se fundamenta en la utilización del juego en la práctica educativa diaria. Es muy importante tener un conocimiento profundo del juego para poder utilizarlo en la tarea docente. Si no tenemos una formación al respecto, el juego va a ocupar el tiempo pero no va a tener ninguna expectativa educativa en nuestro ámbito.

Tras años de experiencia docente y tras llevar a la práctica todo tipo de juegos, decido indagar y reflexionar en torno a este tema. Basándome en una amplia documentación y formación, conozco y experimento con diferentes formas de juego, descubro elementos muy importantes que pueden enriquecer ampliamente la práctica docente.

Es un enfoque diferente de utilización del juego y de los diferentes juegos existentes en el ámbito escolar, con carácter innovador e integrador. Sin duda no es el único, ni será el mejor, pero puede aportar mucho a la reflexión y al trabajo sobre la realidad educativa que se presenta en los centros escolares actuales.

Este trabajo incluye una parte teórica, informativa y formativa cuyo fin es repasar las bases del juego. Otra parte está dedicada al aspecto práctico. Aporto mis experiencias, mi trabajo y se plantean reflexiones y actividades que pueden aportar nuevas ideas y formas de trabajo.

Esperando que sea útil, queda plasmado mi trabajo y experiencia en este documento.

2. INTRODUCCIÓN

Me aborda pues en estos momentos una pregunta, una duda, "juego dirigido, frente a juego libre", características de cada uno de ellos, ¿qué pueden desarrollar en el niño?, ¿cómo se deben utilizar?, ¿cómo podemos conjugarlos?.

Este es el tema que más interés ha suscitado en mí. Ha sido un tema que ha surgido de la reflexión entre los nuevos conocimientos adquiridos a nivel teórico y la mezcla de mi práctica docente en el Área de Educación Física. Sin duda ha sido algo que me ha hecho reflexionar y fruto de ello he abordado este tema.

Investigando sobre el tema en cuestión, y documentándome sobre ambos tipos de juegos, he desarrollado mi trabajo, el cual intento afrontar, de una manera rigurosa, abordándolo desde distintas fuentes de información y aportando mi experiencia y opinión como especialista de Educación Física.

Tal y como he citado en la introducción mi pregunta “juego dirigido frente a juego libre”, ha sido algo que me he ido planteando, principalmente, teniendo en cuenta cómo podría repercutir en mis alumn@s. En cualquier caso, soy partidario del juego, de una u otra manera para utilizarlo en la realidad de la práctica educativa como docente.

Por mi experiencia en el campo de la enseñanza, como docente del área de Educación Física y especialista en esta materia, digamos que el juego es mi principal “arma educativa”. Hay muchos planteamientos en torno al juego dirigido y al juego libre. Mi idea o hipótesis parte de la utilización de uno u otro juego. Personalmente pienso que el niñ@ cuando entra a un colegio en la etapa de Educación Infantil, utiliza principalmente el juego libre con sus iguales. Es la tarea del docente, ir enseñando y aplicando distintos tipos de juegos para que los niñ@s se conozcan entre sí, se relacionen, se diviertan, aprendan a conocer distintos tipos de materiales y vayan adquiriendo distintas habilidades y destrezas. Todo esto estaría enmarcado en torno al juego dirigido; pero sin olvidar que al mismo tiempo el niñ@ también debe utilizar de manera lúdica y espontánea el juego libre como medio de desarrollo en su aprendizaje.

En primaria la utilización del juego dirigido debe ser progresiva, de manera que se le proporcionen al niñ@ y que practique gran variedad de juegos que le permitan desarrollar de manera adecuada sus capacidades tanto físicas, afectivas y psíquicas. Al mismo tiempo es de vital importancia la transmisión de todos los juegos populares y tradicionales, los cuales, son un verdadero patrimonio educativo. Todos ellos proporcionan una inagotable fuente de recursos que el niñ@ puede utilizar en cualquier momento y lugar.

Por todo ello mi propuesta, mi hipótesis, es la utilización del juego dirigido en el ámbito escolar en mayor medida que el juego libre, pero sin restarle a éste nada de importancia, de hecho se debe partir de él, sabiendo cuando utilizar cada uno de ellos. Se deben proporcionar momentos de juego dirigido motivadores, sugerentes para el niñ@, de gran intensidad y momentos de juego libre en los que cada un@ pueda expresarse, manifestar y realizar lo que desea en ese momento.

Tras esta reflexión paso a abordar el tema en cuestión, esperando que tanto el tema como el desarrollo del mismo sean enriquecedores para tod@s.

3. EL JUEGO DIRIGIDO

El juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. Pero también se puede destacar que a través de él, el niñ@ consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

Por todo ello es necesaria una planificación del juego para que alcance los objetivos que pretendemos alcanzar. Aquí cada especialista debe valorar que pretende

conseguir y documentarse para buscar aquellos juegos que considere oportunos o aquellos que ya conozca.

Debemos tener en cuenta, pues, unas consideraciones específicas en relación con el juego. Al elegirlo tendremos en cuenta la edad de nuestros alumn@s para que sea motivador, las capacidades físicas necesarias para el mismo y por último valorar si es adecuado para trabajar aquello que pretendemos. Otro elemento será la preparación del mismo. Nada debe quedar a la improvisación, tendremos preparado el material y el espacio adecuado para ello.

Por último, al aplicarlo se darán unas normas claras, intentaremos motivar lo máximo posible a nuestros alumn@s. Se corregirán los errores para que el desarrollo del mismo sea adecuado.

En general se puede decir que los juegos que apliquemos deben ser fáciles de comprender. De esta forma el desarrollo, puesta en práctica y resultado final en cuanto a la consecución de los objetivos propuestos se podrá alcanzar de una manera más fácil y exitosa.

Nuestra labor deber ser una labor totalmente observadora, crítica y con capacidad de análisis para todo aquello que esté aconteciendo en nuestra aplicación del juego dirigido. Por ello tendremos en cuenta los siguientes elementos:

- Organizar el patio adecuadamente en cuanto al espacio necesario.
- Tener disponible el material en todo momento.
- Potenciar la actitud lúdica por encima de la actitud competitiva ya que ésta es inevitable en ocasiones.
- Agrupar a los alumn@s de forma homogénea para favorecer el desarrollo del juego y de las capacidades que proporciona.
- Estar continuamente observando todas aquellas situaciones que ocurren en el desarrollo del mismo.
- Realizar una evaluación sobre el juego aplicado, su validez, posibles variantes y anotar todo en un registro, o crear una base de datos al respecto.
- Evitar intervenir en el juego de forma directa, participando en el mismo. Solo cuando sea necesario para aportar información.
- Seleccionar los juegos.
- Favorecer actitudes de buen compañerismo, cooperación, estrategia, colaboración, respeto a las normas.
- Integrar y adaptar el juego a las necesidades educativas especiales que se planteen en la clase.

4. JUEGOS DIRIGIDOS

A continuación expongo dos juegos dirigidos clasificados por las cualidades que se pretenden desarrollar en cada uno de ellos. Estaríamos pues ante juegos dirigidos

hacia un fin concreto o hacia la consecución de uno o varios objetivos, se trata pues de enseñar a través del juego. Todos ellos se pueden aplicar para Infantil y Primer Ciclo de Primaria. Solo pretendo aportar un ejemplo de juegos adaptados a una clasificación determinada. Hay muchas clasificaciones que pueden ayudarnos a clasificar nuestros juegos, su utilización estará determinada en función de nuestras necesidades e intereses. Lo positivo de tenerlos clasificados es que rápidamente podemos acceder al grupo de juegos que nos interesa. Todos están trabajados en clase con lo cual su validez está comprobada. Espero que sean un buen ejemplo para iniciar su aplicación en clase.

- **Juegos Sensoriales:**

- **¿Quién cambió?:** el desarrollo del juego es el siguiente, se hace un corro con los niñ@s, todos sentados; se elige a uno de ellos para que observe donde está cada niño, posteriormente se le tapan los ojos y se le indica a dos niñ@s que cambien sus posiciones entre ellos. El niñ@ que se queda tratará de acertar qué dos niñ@s han cambiado su sitio.
- **¿Quién se ha ido?:** el desarrollo es similar al anterior, se forma un corro todos sentados y en esta ocasión al niño o niña que se queda se le indique que se fije bien en todos sus compañeros. Se le tapan los ojos y posteriormente se le indica a un niñ@ que se esconda. El niñ@ que se queda debe decir el nombre del niñ@ que se ha ido.

- **Juegos Motores de Carrera:**

- **La cadena:** es un juego popular por excelencia, un niñ@ se queda y debe coger a otro, se darán la mano hasta coger a otro que se unirá al grupo, así sucesivamente hasta que todos estén cogidos y formen una única cadena.
- **Cortahilos:** este juego está enfocado principalmente para el primer ciclo de primaria. Un niñ@ señala a quien debe coger, si entre ellos se cruza alguien ahora debe ir a por ese niñ@ que se ha cruzado, y así sucesivamente hasta que consiga su objetivo.

- **Juegos Motores de Equilibrio:**

- **Combate pirata:** este juego se desarrolla en parejas que se suben a un banco sueco, se agarran de la mano y consiste en ver quien de ellos pierde antes el equilibrio y se cae del banco. Se tomarán las medidas de seguridad de poner colchonetas pequeñas a los lados.
- **Pelea de gallos:** en parejas y agachados en cuclillas, dos niñ@s chocan sus manos entre sí para ver quien de ellos pierde antes el equilibrio y cae al suelo.

- **Juegos Motores de Saltos:**

- **Carrera de sacos:** es un juego bastante popular, los niñ@s situados en una línea y metidos sus pies en un saco, deben salir dando saltos para ver quien es el primero que llega a una meta determinada.
- **Los 8 saltos:** todos los niñ@s se sitúan tras una línea a partir de la cual deben dar ocho saltos para ver quien de ellos ha llegado más lejos.

- **Juegos Motores de Coordinación:**

- **Las estatuas:** todos los niñ@s van desplazándose por un espacio, a la señal se deben parar hasta nueva indicación, si alguien se mueve queda descalificado. Se puede utilizar música para realizar este juego.
- **El espejo:** el maestro/a se pone delante del grupo y todos deben imitar los movimientos que él realiza. Como variante se puede realizar cuando los niñ@s hayan aprendido, mediante el empleo de parejas.

- **Juegos Motores de Velocidad:**

- **El pañuelo:** se hacen dos grupos, que se sitúan a la misma distancia de otro niñ@ que porta en su mano un pañuelo. Los niñ@s tienen cada uno su número. Cuando el niñ@ que sostiene el pañuelo diga un número, los niñ@s que poseen dicho número deben correr para ver quien es el primero que coge el pañuelo. Progresivamente se van eliminando hasta que resulta un equipo ganador.
- **La silla:** todos los niñ@s se sitúan alrededor de unas sillas que forman un círculo. Siempre se coloca una silla menos que niñ@s haya. Empieza a sonar la música, cuando ésta pare todos deben sentarse. El niñ@ que quede sin silla se sale, y al mismo tiempo se retira una silla.

- **Juegos de Cuadrupedia y Trepa:**

- **Carrera de cangrejos:** todos los niñ@s se colocan en cuadrupedia invertida en una línea, a la señal todos se dirigen hacia una meta determinada.
- **El refugio:** un niño se queda y debe capturar a algún compañer@. Pero existe una manera de evitar que te cojan, subiéndote a una espaldera. Si ese niño captura a alguien que no este subido en una espaldera se la queda. Si no hay espalderas se pueden utilizar aros como refugio.

- **Juegos Gestuales:**

- **El frontón:** se hacen varios grupos de niñ@s con un balón. El primer niñ@ lanza el balón hacia la pared, el siguiente lo coge después de que bote y le vuelve a lanzar y así sucesivamente.
- **Tiro al blanco:** sobre una pared se dibuja una diana y los niñ@s con un balón lanzan con la mano para ver quien hace más puntuación. Se puede utilizar la variante con el pié.

- **Juegos Predeportivos:**

- **Balón tiro:** se hacen dos grupos. Ambos están separados por una línea, y detrás de cada grupo un niñ@ del equipo contrario. Con un balón los niñ@s empiezan a lanzar a los niñ@s del equipo contrario, si le dan a alguien este deben irse detrás del grupo, queda eliminado, pero su misión es la de coger de nuevo el balón cuando le llegue y lanzar al equipo contrario. Así sucesivamente hasta que un equipo elimine a todos los componentes del otro.

- **El rondo:** se hacen círculos de 5 o 6 niñ@s. Un niñ@ se coloca dentro y los demás tocando el balón con el pie intentan que el niñ@ que hay en el centro no lo toque. Si lo toca el último que ha dado al balón pasa a ocupar la posición del centro. Otra variante efectiva de este juego es hacerlo pasando el balón con la mano.
- **Juegos de Desarrollo Anatómico y Orgánico:**
 - **Tracción por parejas:** los niñ@s forman parejas y se agarran con ambas manos. Cada uno de ellos tira hacia atrás para ver quien es capaz de arrastrar al otro.
 - **Las carretillas:** los niñ@s forman parejas. Uno de ellos sitúa sus manos en el suelo y los pies se los coge el compañer@ para que éste valla avanzando poco a poco con sus manos. Se cambian los papeles.
- **Juegos de Expresión Corporal:**
 - **Las letras:** se forman grupos, la misión de cada grupo es la de representar una letra utilizando como único material su cuerpo. La letra debe ser formada por varios niñ@s y de la manera que más les guste.
 - **Stop:** todos los niñ@s se mueven al son de la música. Cuando esta para deben buscar rápidamente una pareja. El que no encuentre pareja sale del grupo para seguir bailando en el grupo de los que no han encontrado pareja. Se puede repetir el juego.
- **Juegos Cooperativos:**
 - **Palomitas de maíz:** todos los niñ@s dan saltos libremente, a la señal somos palomitas de maíz y tod@s se van juntando uniéndose hasta formar un gran grupo de palomitas de maíz.
 - **El mensaje secreto:** todos los niñ@s se sientan en círculo. El maestr@ piensa una frase y se la dice a uno de los niñ@s para que la vayan pasando al siguiente sucesivamente. Al final se comprueba qué mensaje ha llegado al último.

5. EL JUEGO LIBRE

Se entiende por juego libre el juego que realiza cualquier niñ@ de forma espontánea o con otros compañer@s. Evidentemente aquí el adulto no tiene una intervención, como antes se ha comentado en el juego dirigido. Aunque no se produce esta intervención eso no quiere decir que no aporte nada al niñ@. Todo lo contrario tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niñ@ y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo.

Entiendo que antes de programar una actividad educativa basada en el juego libre en primer lugar se debe observar al alumnado para ver y analizar que motivaciones e intereses tienen dentro del juego libre. De esta forma podremos encauzar de manera exitosa nuestra intervención en el mismo, aportando aquellos elementos que entendemos pueden favorecer su aprendizaje. A continuación expongo un ejemplo de actividad de observación en este sentido.

6. ACTIVIDAD DE OBSERVACIÓN

Al realizar esta actividad, me he centrado para recoger información en los juegos que se producen de manera espontánea en los recreos de los niñ@s. Además incluso he fomentado en algunas clases el juego libre y he podido comprobar cómo se desarrolla el juego en estas situaciones.

En la situación que se da en el patio de recreo, el juego libre incide de manera más específica en los niñ@s de menor edad. Los mayores prefieren directamente los deportes.

Dentro de los niñ@s que desarrollan este juego libre, los tipos de juegos que he observado van en torno a representación de personajes, representación de escenas que se producen en la vida cotidiana como, ir de compras, visitar al médico, etc; recolección de diferentes materiales, como piedras, hojas, hierbas, etc, para desarrollar distintos dibujos o estructuras. Juegos con la arena, representación de utensilios y objetos con ella; juegos de palmadas, corros, comba y goma, juegos de fuerza y lucha entre los niñ@s, utilización de cromos, y grupos de niñ@s que juegan con algún juguete que han traído. También he comprobado que los niñ@s juegan en grupos a algunos juegos tradicionales como escondite, pilla-pilla, la cadena, etc.

Normalmente las relaciones que se producen y los sujetos que intervienen en dichos juegos, según he podido constatar, se producen en mayor medida entre grupos de iguales, es decir, niñas con niñas y niños con niños, y en torno a la misma edad y grupo de clase. También hay relación en los juegos entre hermanos y hermanas de diferentes cursos, siempre con poca diferencia de edad.

Otro tipo de relación que se suele producir es en torno al líder del grupo que está dirigiendo el juego en cuestión. Es decir, los niñ@s se reúnen en torno al niñ@ que es líder en su clase o en el juego para comenzar a jugar. Quizás este aspecto esté más relacionado en torno a la jerarquía.

También la participación en los juegos gira en torno al nivel de competencia motriz, o habilidad en torno a un juego. Por ello podemos ver que hay grupos que no aceptan dentro del mismo a alguien que no posee esa habilidad para desarrollar el juego que se está produciendo en ese momento.

En alguna ocasión otro tipo de jerarquía que se produce es en torno a algún juego novedoso que se produce de manera súbita en el patio o en la clase, es la siguiente: alguien de pronto desarrolla un juego y rápidamente cuenta con muchos seguidores, desplazándose todos l@s componentes de la clase en torno al niñ@, para posteriormente poco a poco ir disminuyendo el número de participantes al ver que la participación en dicho juego no es lo bastante importante o significativa para la mayoría. Esta situación ocurre también en los niñ@s de menor edad, pero cuando el juego gira en torno a algún tipo de material.

El vocabulario utilizado por lo que he podido comprobar se desarrolla de manera fluida, y de una manera más intensa al comienzo del juego o hasta que los miembros de un grupo de juego deciden a que participar. Una vez comenzado el juego la actividad en sí del propio juego es más importante que el vocabulario utilizado. También se puede comprobar la característica de imitar muchos sonidos, ruidos, mientras se desarrolla el juego libre, tendentes a dar más realismo y significado a la acción que el niñ@ está desarrollando en ese momento.

7. INTERVENCIÓN EN LA ACTIVIDAD

Paso a continuación a analizar lo ocurrido cuando he intervenido en la actividad. Los cambios que he introducido han sido varios. En alguna ocasión he introducido un material como por ejemplo balones y aros, cuando los niños se encontraban jugando de manera libre con sus juegos ya organizados.

Al introducir dicho material, los niños en este caso de 1º y 2º curso de primaria, rápidamente se han volcado hacia él en gran número, además demandándome mucho más material. Algunos han continuado con sus juegos previos, pero eran una menor cantidad. Al repartirse dicho material ellos mismos de nuevo han vuelto a estructurar sus juegos y se han establecido relaciones grupales nuevas, las cuales han sido muy cambiantes. En ocasiones se podían ver grupos aislados y a los pocos minutos se ha formado un gran grupo en torno al material realizando una actividad de conjunto, que también incluso ha llegado en algunos casos a deshacerse de nuevo.

Otro cambio que he llegado a introducir es el hecho de cambiar de pista o de sitio. En esta situación los niños se han trasladado y en gran número han continuado desarrollando los juegos que estaban realizando, pero otros en cambio se han adaptado a la nueva situación y nuevo lugar de juego, surgiendo nuevas situaciones de juego que se adaptaban más a ese nuevo escenario, e incluso en ocasiones variando el grupo de juego.

Cuando se ha introducido un nuevo sujeto en un grupo, en general los niños han tendido a rechazarlo cuando su situación de juego estaba claramente definida. Solamente se ha aceptado a aquellos por amistad o por su condición de líder dentro del grupo de los niños, definiéndose así la jerarquía. Se puede decir que cuando un juego está desarrollándose el círculo para entrar en él se estrecha y cuesta que un nuevo elemento, en este caso personal, llegue a integrarse. Digamos que se suele marcar el territorio personal y físico del entorno del juego, aunque con la intervención del maestro ante esta situación se acepta que ese nuevo elemento se integre.

Puedo decir que en general en las situaciones en las que no se ha actuado en la incidencia y desarrollo del juego, se puede ver una mayor continuidad dentro del juego. Se produce de una manera más natural y se pueden ver en mayor medida las preferencias de los niños, las relaciones que tienen entre ellos, el nivel de destreza y grado de socialización adquirido. Los juegos que ellos han elegido y desarrollado son más duraderos que cuando se produce una intervención, que aunque al principio es aceptada al poco tiempo influye en el desarrollo del juego, me refiero cuando esta intervención es en torno a la introducción de un niño o a un cambio de escenario de juego.

Estos cambios que se introducen son todos ellos, sin relación a una intervención programada y con carácter educativo y formativo, son cambios que inciden pues en el desarrollo del juego de una manera experimental. Distinto sería una intervención dentro del juego que llevase implícita una intención educativa y formativa.

8. EL JUEGO LIBRE EN CLASE

La clase va a estar dividida en tres partes. La primera parte va a ser en la que se dan las normas que van a ser cuidar el material y no molestar a nadie mientras se juega. A continuación se jugará libremente. Al terminar haremos una vuelta a la calma donde sentados en círculo contaremos las experiencias que se han tenido.

El trabajo se va desarrollar teniendo en cuenta varios centros de interés y disponiendo diferente tipo de material en cada uno de ellos. Por ejemplo podemos tener una zona de aros, otra de balones, otra de combas, otra de diabólos, otra de picas, etc. Se trata de disponer de zonas y material atractivo para que cada un@ pueda desarrollar sus gustos e intereses y fomentar que todos trabajen en las diferentes zonas de juego. De esta forma cada uno va a desarrollar sus capacidades de una forma libre realizando juegos que van a fomentar la creatividad con su grupo de iguales favoreciendo su desarrollo motriz, cognitivo y social.

Nuestro trabajo va a ser continuo pues hay que tener en cuenta que hay que observar y anotar todo aquello que es relevante para ir adaptando nuestras sesiones al grupo en cuestión. De esta forma podremos programar nuevas sesiones atendiendo a las capacidades, gustos e intereses de nuestro alumnado. A través de la observación iremos creando nuevas sesiones que favorezcan el aprendizaje, creatividad, espontaneidad de nuestros alumn@s, le abriremos nuevas puertas a diferentes materiales que al mismo tiempo provocaran en nuestro alumnado nuevos aprendizajes, motivación hacia la asignatura y desarrollo de habilidades y destrezas.

Previamente al desarrollo de cada sesión tendremos preparado el material y estará dispuesto en su respectiva zona. Se explicarán como funciona cada una de ellas y después se pasará a trabajar. Se deben aportar materiales llamativos y que fomenten el juego y la participación de todos en las diferentes áreas de juego. Los resultados pueden llegar a ser muy buenos una vez que se han trabajado varias sesiones y conocemos bien la metodología, se ha adaptado el grupo y los intereses y necesidades del alumnado se ven reflejadas en el juego y por tanto cubiertas.

9. CONCLUSIONES

Tras abordar este tema, ha llegado la hora de analizar y extraer conclusiones. Creo que ha quedado de manifiesto de manera clara la gran importancia que poseen ambos tipos de juego, el libre y el dirigido. Inicialmente en el ámbito escolar se parte del juego libre, para posteriormente ir introduciendo el juego dirigido que pretende la consecución de unos objetivos planteados previamente. Esto se ha de hacer de manera progresiva, y también al mismo tiempo que se practica el juego dirigido no olvidar la gran importancia que posee el juego libre.

Por tanto el juego dirigido debe observarse como un paso posterior del juego libre, pero sin que elimine a éste. La mayoría de los juegos dirigidos pueden tener un fin en sí mismo o utilizarse como recurso didáctico. En el caso del juego con fin lúdico, será propuesto por el maestr@ o los propios alumn@s. Es importante que las reglas del juego vayan en consonancia con la edad. Los juegos serán más reglados cuanto mayor sea el niñ@.

Personalmente pienso que la clave de utilizar el juego dirigido es que sean realmente motivadores para el grupo de clase que tenemos y que nuestro alumnado sin darse cuenta y de una manera sencilla trabajen todo aquello que queremos fomentar y desarrollar. Por supuesto, para ello la labor del maestr@ es fundamental, y ya ha sido comentada en este trabajo como debe de realizarse, a título orientativo.

Creo que cuando un maestr@, tenga una experiencia suficiente en torno al juego y a su aplicación, es decir, pasar por todo lo que es el juego dirigido, puede iniciarse y

afrontar el juego libre tal como ha quedado reflejado en este trabajo, durante toda la etapa de primaria.

Así que tenemos un buen reto por delante que es el de fomentar el juego en nuestra escuela afrontando e innovando en nuestro día a día. Nuestro trabajo como docentes es vital manteniendo una actitud en la que la formación y el interés por mejorar como docentes debe guiarnos.

Este trabajo sienta las bases para que tengamos unas nociones básicas y un conocimiento de experiencias que favorezcan y posibiliten el trabajo del juego. No está enfocado solamente hacia la Educación Física. Pretende el trabajo continuo, sistemático del juego. También pretende realizar una profunda reflexión sobre el juego.

Podemos conocer unas normas de utilización, formas de actuar del docente. Conocer el juego dirigido, el juego libre. Y por último, una vez asimilados estos contenidos, compartir actividades para la reflexión e innovación y adentrarnos en la experiencia de un desarrollo práctico enriquecedor que permite conocer elementos importantes del juego. Este compendio de actividades y elementos que configuran el juego y que tienen cabida en el ámbito escolar es el fin de mi trabajo. Por ello entiendo el juego como una experiencia integradora, pues hay que conocer el juego en toda su dimensión.

Han sido muchas las horas de dedicación, formación y trabajo en torno a este tema, que espero sirvan de ayuda, base y fuente para mejorar la práctica docente y conseguir una enseñanza y educación de calidad para tod@s nuestros alumn@s.

10. BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Bercebal, F.(1998). Un taller de drama. Ciudad Real: Ñaque.
- ❖ Blázquez Sánchez, D.(1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.
- ❖ Consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía. (2004). El mimo en la escuela. Sevilla: Autor.
- ❖ Consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía. (2004). Juegos populares en el currículum de Educación Física. Materiales Educativos. Sevilla: Autor.
- ❖ Consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía. (2004). Música, Danza y Expresión Corporal en Educación Infantil y Primaria. Sevilla: Autor.
- ❖ Gauquelín, F.(1976). Aprender a Aprender. Bilbao: Ediciones Mensajero.
- ❖ Jiménez, R. y Escuredo, I. (1994): Jugar y aprender. Educación infantil y primaria. Madrid: Uned.
- ❖ Ortega Ruiz, R. (1992): El Juego Infantil y la Construcción Social del Conocimiento. Sevilla: Ediciones Alfar.
- ❖ Pulet Carrasco, Rafael. (1995). Juegos de animación en educación infantil y primaria. Archidona: Ediciones Aljibe.

❖ Sánchez Bañuelos, F. (1990): Bases para una didáctica de la educación física y el Deporte. Madrid: Editorial Gymnos.

❖ Specha, E: (1978). Juegos de todo el mundo. Barcelona: Editorial Edilán.