

**Profesores/
dinamizadores.**

**Elección
de los temas
para trabajar,
de los juegos
y del material
necesario.**

**Favorecer actitudes
tanto como
los procedimientos.**

Enseñar a jugar jugando

Mikel Laskurain / Sorkunde Viguera

Este trabajo es una reflexión escrita por dos profesores de Educación Física sobre el papel que debe desempeñar el profesor de esa materia con los alumnos de la sociedad actual. Una sociedad en la que rigen valores tales como ganar ante todo y sobre todo, vivir tu vida... y que van a tan a contra corriente de los objetivos de cualquier educador.

Todos conocemos bien la predisposición natural del niño hacia el juego. Sin embargo, existe una clara tendencia a dejar el juego de lado dando prioridad a otros aspectos. ¿Cuáles son las razones u obstáculos que propician que los niños de hoy en día no jueguen y, como consecuencia directa, no tengan una mínima actividad física?

1.- En primer lugar la falta de **tiempo**. Después de la jornada escolar lo prioritario son las actividades extraescolares destinadas a mejorar el currículo académico.

2.- En segundo término, la falta de **espacios libres**, sobre todo en las grandes ciudades. Hace unos cuantos años las calles eran para jugar, ahora son de los coches. Antes los niños tenían miedo al bosque, hoy temen al tráfico, los ruidos... La ciudad es un monstruo que se engulle la relación y el encuentro.

3.- Por último, la tendencia al **invidualismo**.

El reflejo más diáfano nos lo da el incremento de los juegos electrónicos que fomentan, en muchos casos, el aislamiento.

Esta situación genera en los niños una serie de dificultades en relación con la Educación Física:

a) Dificultades para **relacionarse** con los demás. Esto se traduce en no saber compartir, no saber cooperar... Por supuesto, esta falta de relación se refleja claramente en las sesiones de Educación Física. Quizá pensemos que estando a las puertas del siglo XXI muchos miedos y tabúes han desaparecido, pero no es así. Por ejemplo, a la hora de trabajar un bloque temático como la expresión corporal, los alumnos tienen muchos prejuicios y no hay naturalidad en el contacto tanto con



alumnos del mismo sexo como del sexo opuesto.

- b) Dificultades para aceptar el **juego** como medio para pasarlo bien sin necesidad de que haya ganadores ni perdedores. No le dan importancia al carácter lúdico del juego y no disfrutan jugando.
- c) En definitiva, dificultades para practicar **juegos motrices**, ya que a la falta de tiempo y espacio hemos de añadir la poca capacidad de sacrificio.

Un alto porcentaje de chicos están confinados a una vida sedentaria desde muy pequeños, con las consecuencias que ello comporta para la salud tanto física como mental.

Teniendo en cuenta todo lo dicho hasta ahora, creemos que la Educación Física ha de cumplir los siguientes requisitos:

- 1.- Tener un **carácter socializador** para que nuestros alumnos aprendan a cooperar, a ayudarse mutuamente, acatar las normas y trabajar en grupo.
- 2.- Favorecer la **práctica de juegos motrices**.
- 3.- Enseñar al niño a **jugar por jugar** y a disfrutar jugando; no ganando.

Cumpliendo estos tres requisitos vamos a fomentar en ellos unos hábitos deportivos que van a dar lugar a una vida más saludable y en definitiva, a una mejora de la calidad de vida.

Si esto es lo que queremos lograr y sabemos cuáles son las cualidades de los niños actuales, que parecen tener de todo y son difíciles de sorprender, y en realidad, padecen de una apatía ante el juego, ¿cuál es el **papel del profesor de Educación Física?**

El Profesor de Educación Física debe ser un **dinamizador**. Utilizará elementos atractivos y valorará tanto los procedimientos como las actitudes. Actitudes frente a los compañeros, ante la práctica física, ante las normas... y huir de la simple valoración del procedimiento, que es lo que se hacía hasta ahora, es decir, la pura técnica, el adiestramiento o la condición física de unos pocos alumnos.

Como primer punto importante de cara al papel del dinamizador, tenemos los **temas** a elegir. Estos temas deberían tener en cuenta las siguientes indicaciones:



- Atractivos y motivadores:
- Adaptados al entorno del alumnado (por ej.: la pelota en el País Vasco).
- Estar adaptados a la edad y a las capacidades del alumnado.

A la hora de elegir los **juegos** para desarrollar esos temas, debemos decantarnos por aquellos que no marquen mucha diferencia entre los más hábiles y los menos hábiles. Juegos en los que todos tienen claro qué hacer, por ejemplo: rugby a cinco, fútbol, ... O bien establecer diferentes niveles en los juegos que dan pie a esas diferencias entre los más y los menos hábiles. Estos juegos pueden ser la mayoría de los deportes de equipo, los juegos de frontón, etc. Con esto no pretendemos separar a los más diestros de los menos hábiles, sino favorecer el juego a cada nivel y aumentar el porcentaje de participación del alumnado.

El objetivo que debemos tener en cada sesión es **jugar**, por lo tanto hay que favorecer el juego. Para ello podemos seguir estas recomendaciones:

- ✓ Empezar a *enseñar* un determinado juego o deporte *jugando*. Iremos introduciendo mediante el juego las normas y gestos técnicos que queramos enseñar. Ejemplo: a la hora de enseñar a jugar a voleibol iniciar el juego sin límite de toques, permitiendo que el balón toque el suelo...
- ✓ *Adaptar las reglas* del juego y omitir aquellas que limitan su dinámica. Ejemplo: si en rugby a cinco una "touch" supone parar el juego durante mucho tiempo, hacemos un saque de banda normal y así evitamos detener una vez más el juego.



✓ *Dar tiempo para disfrutar del juego*, dando importancia al tiempo que dedicamos en cada sesión al juego real. Es necesario constatar la utilidad de lo aprendido durante el curso. No conviene limitar el "uso" de un determinado juego a una unidad didáctica concreta. Ejemplo: si has utilizado cuatro sesiones para que aprendan a jugar al fútbol, utiliza ese juego en más ocasiones a lo largo del curso, dándoles la oportunidad de que disfruten del mismo deporte.

Muchas veces no se da el tiempo necesario a cada tema, queriendo aportar más y más temas al alumnado. Esto es tan importante como no excederse en el tiempo y aburrir a los chavales.

También es importante el **material** que utilizamos en nuestras sesiones, ya que debe tener ciertas características:

- Atractivo y motivador (colores, formas...).
- Adaptado a la edad y capacidades del alumnado. Muchas veces el material reglamentario específico de cada deporte no es válido por su dureza, peso, tamaño,...
- Utilizar en clase un material creado por el propio alumnado de sus casas: malabares, pelotas,...
- También podemos utilizar en clase material traído por los alumnos de sus casas: bicis, patines,...

Por último, creemos importante que el profesorado anime durante el juego con diferentes recursos:

- Marcando ritmos (palmas, silbato)

-Dando orientaciones de lo que tienen que hacer en positivo.

-Animando a los menos osados.

-Aplaudiendo los actos bien hechos.

Un profesor motivado y con una buena predisposición infunde eso mismo en su alumnado. La motivación y el ánimo con que el alumnado venga a nuestras clases van a limitar nuestros objetivos.

Si el profesorado se dirige a sus alumnos con temas y materiales atractivos, con los procedimientos adecuados y sobre todo con una buena predisposición, es muy posible que estos últimos reciban de muy buen grado sus propuestas y

vayan aprendiendo a disfrutar del propio juego, jugando. ■

Preguntas para los educadores

1. ¿Qué criterios utilizas a la hora de establecer los temas y la secuenciación de éstos en cada curso.

2. ¿Tu material se adapta a los propios alumnos, a su edad? ¿Es material inventado y trabajado por ellos?

3. ¿Cómo buscas motivar y dinamizar la clase de Educación Física?

4. ¿Cómo rompes la dinámica de los nuevos procedimientos y las aptitudes físicas en favor de las actitudes y el trabajo en equipo?