PROPUESTA DE EDUCACIÓN FÍSICA INTEGRAL PARA TODOS LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA QUE SE DESEMPEÑAN EN LA JURISDICCIÓN DE MENDOZA Y EN EL PROGRAMA PROVINCIAL DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN EL NIVEL INICIAL (Salas de 4 y 5 años).

El juego motor es una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices, en forma de actividades lúdicas, más o menos estructuradas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos ligados a la motricidad (sensoriomotores, básicos de comunicación, pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales o deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor, que podrá contener mayor o menor estructuración, pero que siempre ha de cumplir con las premisas de ser una actividad no productora de trabajo, enmarcada en una acciόm motriz en la que el problema surge de lo que se concita en el suceso, y en un proceso y logro que se resuelven mediante un objetivo de carácter motor, que el niño pequeño aprende, poco a poco, a asociar o a reconocer.

LOS JUEGOS MOTORES Y SU EVOLUCIÓN

1. Juegos sensoriomotores, individuales, exploratorios. http://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2017/11/EscenariosAtmosferas-CrisCarosio-DGE.pdf
2. Juegos simbólicos.
3. En los juegos masivos hay todos los del grupo juegan juntos pero el objetivo es individual: cada uno intenta salvarse, por ejemplo del cazador.
4. Juegos por bandos.
5. En cuanto a los juegos cooperativos se diferencian de los anteriores porque aquí sí hay colaboración por un objetivo en común: limpiar la casita, salvar a los compañeros, etc.

1. JUEGO SENSORIOMOTOR: EJERCICIO FUNCIONAL

El juego a sido y será la forma privilegiada de desarrollo personal y social porque resume cuatro elementos indispensables para la vida: PLACER, LIBERTAD, ESPONTANEIDAD Y EXPRESIÓN, configurándolas todas en lo esencial de todo ser creador: LA CREATIVIDAD.

Cuando éstas condiciones están presentes, la inteligencia, el afecto y la motricidad disponen de óptimos canales para crecer y fortalecerse.

Si analizamos el juego y su participación, en la estructura del pensamiento infantil, se descubre la fundamental importancia que tiene, en la construcción del símbolo, del lenguaje, la representación de sí mismo y del mundo de los objetos y de los otros; en la afirmación de la personalidad y satisfacción de la necesidad de expresarse, de actuar, de observar, de ejercitar, de operar mentalmente y de integrarse socialmente.

"Cada juego nuevo es una nueva experiencia" y toda nueva experiencia incluye un nuevo aprendizaje, nuevos sentimientos, nuevos deseos, nuevas habilidades, es decir una nueva manera de OPERAR en el mundo.

El niño a través de su cuerpo y el movimiento entra en relación con el mundo, explorándolo placenteramente, esto evidencia que hay una íntima relación entre juego y movimiento ya que ambos expresan los procesos de maduración, crecimiento y elaboración en todas las áreas de la conducta humana. Por eso el medio proporcionado por el adulto debe permitir la manipulación, exploración, construcción, grandes desplazamientos, resolución de problemas, elegir, permitirle equivocarse, etc.

Todas aquellas experiencias lúdicas concretas, que permitan la formación de esquemas mentales, se irán coordinando, integrando y organizando.

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel. 2614492798/2800

Es corriente que advirtamos el placer sensomotor a través solamente de actividades motrices como andar, correr, saltar o trepar, es decir, a través de actividades más orientadas hacia el espacio y los objetos exteriores al niño. Estamos poco acostumbrados a interesarnos por el placer sensomotor vinculado a actividades motrices centradas en el placer de las sensaciones corporales de origen propioceptivo, con las incidencias psicológicas que de ello se derivan; estas actividades motrices basadas en el desequilibrio, como por ejemplo el balanceo, él giro, la caída, están, en efecto, más centradas en el propio cuerpo que en objetos exteriores e implican un menor esfuerzo de adaptación al entorno que saltar o trepar.

El placer sensomotor no evoluciona sin una intensa movilización sensorial tónico-emocional.

Su explosión aporta siempre un sosiego, mediante una reducción de tensiones que abre la vía a ocupaciones significativas del espacio y de los objetos, cada vez más variadas y matizadas (transformación de la acción). El placer sensomotor se despliega hacia apropiaciones culturales cada vez más amplias, indispensables para la afirmación de la persona.

El placer sensomotor evoluciona siempre hacia una dinámica de comunicación y de creación: el juego simbólico, el dibujo espontáneo, el canto, las construcciones, son sus consecuencias lógicas.

El juego sensomotor o ejercicio funcional, se manifiesta en el 1º período de vida, con fundamental implicancia para el desarrollo de la inteligencia, como forma sustancial de asimilación, tiende al conocimiento de su yo corporal y de su entorno. Toda acción, movimiento y descubrimiento que genera el niño, se encadena en secuencias reiteradas placenteramente que le permiten la integración de nociones objetales y de sí mismo (porque de acuerdo a sus vivencias tónicas-corporales y motoras es como el niño construye su yo).

2.JUEGO SIMBÓLICO

Con el Juego Simbólico, se observan las primeras manifestaciones de simbolización, (1º año de vida, 3º a 5º año con mayor incidencia) a través de gestos y actitudes que demuestra un importante desarrollo de la inteligencia. Primero a través de la imitación y luego con la representación, evocando objetos o situaciones vividas, jugando a “como sí…” le permite al niño, asimilar la realidad a sus posibilidades de percepción y elaboración. Ahora su placer no reside únicamente en lo funcional sino también, en la ficción; transformando objetos reales de acuerdo a sus representaciones y significaciones, que por ser símbolos creados producto de sus fantasías y pensamientos imaginarios, tiene un importante componente AFECTIVO.

Son característicos los juegos de roles (la mamá, el super héroe, etc.) o juegos con elementos, que ellos mismo transforman, como por ejemplo: el palo de escoba, en espada o caballito. También los personajes y los roles aparecen, en los juegos grupales, tradicionales y espontáneos, como “el lobito”, “el confitero”, “tarrito de pintura”, “el oso dormilón”, etc.

3.LOS JUEGOS SEGÚN SU ORGANIZACIÓN

El juego motor, como manifestación eminentemente humana, es un proceso de comunicación grupal. No solo se desenvuelve por un dominio progresivo de los que participan, en las interacciones con los “otros”, los objetos, en el espacio y en el tiempo, sino, por la capacidad progresiva que adquieren, de codificar, de decodificar y procesar información, generando estrategias individuales y colectivas, que los llevan a desarrollar acciones inteligentes, en búsqueda de logros comunes, con placer de estar con el “otro”.

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel.2614492798/2800

Esto exige un análisis de la evolución del juego no sólo, como un proceso de creciente complejidad en los ámbitos: motor, socio-afectivo y cognitivo, sino en función de la lógica interna de cada juego y la creciente dificultad en los siguientes aspectos:

- El espacio y la organización,
- La interacción,
- Las estrategias que implican,
- Las habilidades motoras involucradas,
- La comprensión y la aceptación de las reglas,
- La dinámica del juego.

4.Los juegos de organización simple: MASIVOS

Son juegos masivos, aquellos en los que el niño comienza a participar en grupos, pero lo individual predomina, ya que se preocupa por sí mismo (egocéntrico), cumpliendo los mismos roles.
El protagonismo del adulto, en estos juegos, es importante como generador de la dinámica del mismo.
Estos juegos pueden ser originados a partir de rondas, canciones y situaciones imaginarias, en las que lo simbólico se manifieste naturalmente. A medida que avanza el proceso de descentración, la dinámica del juego va permitiendo el cambio de roles y la posibilidad de comenzar a "pensar en el otro" con algunas manifestaciones cooperativas, como el "salvar al compañero" pasar por debajo de sus piernas, para que éste ingrese nuevamente al juego (mancha puente).

Las características de los juegos de organización simple, en relación a:

- **La comunicación motriz**: es casi nula, predomina lo verbal por lo que no hay gran riqueza de codificaciones, al no aparecer todavía la noción de proyectos comunes grupales.
- **El espacio**: no presenta grandes dificultades, casi espacio total, con pocas demarcaciones o refugios.
- **Las reglas**: son abiertas (no demasiado rígidas), simples, de fácil comprensión y en lo posible surgen del mismo grupo.
- **Las estrategias**: generalmente son de persecución y huída.
- **Las habilidades motoras**: se ponen en "juego" la totalidad de los Patrones Motores Fundamentales o las Habilidades Motoras Básicas (Locomotrices: aquellas acciones que impliquen los desplazamientos; No locomotrices: aquellas acciones que impliquen los equilibrios y reequilibraciones, y la Habilidades Manipulativas: acciones que impliquen el manejo de objetos).

5.DE LOS JUEGOS MASIVOS A LOS JUEGOS COOPERATIVOS

El movimiento es el medio básico por el cual el niño entra en relación con los demás; es moviéndose que experimenta sus posibilidades y limitaciones, y es, moviéndose que se empieza a relacionar con los "otros". Para entender que con ellos no solo puede confrontar sino que también puede cooperar, buscando objetivos comunes y sintiendo el placer de jugar.

También, es importante recordar que se encuentra en una red de vínculos sociales, que genera todo un sistema de valores, normas y ACTITUDES, en una dialéctica entre el "Yo y los demás".

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel.2614492798/2800

"El juego está enraizado dentro de la cultura propia de cada sociedad, es un espejo social y cultural. Es por medio de él que el niño se inicia en las reglas de la vida social, reglas que son siempre particulares del grupo al que pertenecen".

P. Parlebás

Por consiguiente, resulta decisiva, la intervención docente, que con sus propuestas, intente transformar el juego entre los otros, en juegos con y hacia los demás.
La cooperación es importante plantearla ya desde que el niño es pequeño, donde por cierto, él no identificará ni verbalizará la acción de cooperar, pero en sus tareas con el grupo podrá realizarla. Con juegos donde "entre todos", por ejemplo, busquen elementos (piezas de rompecabezas, figuras, elementos deportivos, etc.) que se encuentren escondidos en el espacio de juego, que motive a los niños a grandes desplazamientos, trepas, saltos, etc. y luego formen un rompecabezas, armen un camino, una casa, un circuito de obstáculos o de puntería, etc. Tareas en común donde todos puedan aportar y jugar.

A medida que los niños son más grandes y comprenden lo que es el desafío del juego y del trabajo grupal, se pueden plantear otros, como por ejemplo: ¿en cuánto tiempo pueden trasladar (objetos, compañeros/as) de un extremo de la cancha al otro?, y desafiarlos a que traten de bajar su propia marca.

Permitirles hacerlo nuevamente e invitarlos a reflexionar sobre lo importante que es la organización grupal para el logro del objetivo.

Recordar: EL JUEGO COOPERATIVO SE CARACTERIZA POR:

- JUGAR CON OTROS, NO CONTRA OTROS.
- SUPERAR EL DESAFÍO DE LA TAREA, NO AL OTRO.
- LIBRE DE COMPETENCIA, POR SU ESTRUCTURA INTERNA, EL OBJETIVO ES **ENTRE TODOS** LOGRAR O SUPERAR LA META.
- LIBRE DE EXCLUSIÓN: SE OMITE LA ELIMINACIÓN, NO HAY GANADORES NI PERDEDORES. SE PREMIA EL ESFUERZO, LA COOPERACIÓN, ETC.
- LIBRE DE AGRESIÓN: AL INTENTAR APORTAR Y COMPARTIR OBJETIVOS COMUNES NO HAY NECESIDAD DE AGREDIR, DE PELEAR, DE HACER TRAMPA.
- PROPICIA UN PROCESO DE CREACIÓN COLECTIVA.

Tal vez, estas características nos den algunas respuestas a algunas preguntas respecto del juego: ¿QUÉ JUEGOS PROPONER?, ¿LOS JUEGOS QUE CONOCEMOS, TIENEN QUE VER CON LOS VALORES QUE QUEREMOS TRANSMITIR? ¿LOS JUEGOS PUEDEN SER SOLO UNA ACTIVIDAD RECREATIVA O DE OCIO? ¿EN QUÉ MEDIDA CONOCEMOS Y NOS DAMOS CUENTA DE ELLO?

El **JUEGO**: si bien en Educación Física, fue muy utilizado, como una estrategia de enseñanza y práctica de las habilidades motrices, hoy, se reconoce y revaloriza como una actividad que reune características de CULTURALIZACIÓN, SOCIALIZACIÓN y ESPERIENCIAS CON EL "OTRO", beneficiando no solo el desarrollo corporal y motor, sino el desarrollo de la persona como un ser íntegro perteneciente y partícipe activo de una sociedad.

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel. 2614492798/2800

OTROS CRITERIOS PARA LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES – Extraido de Jorge Gómez

Resulta sumamente complejo realizar una clasificación de los juegos, ya que por constituir manifestaciones de una conducta primigenia, compleja, fundamental del hombre, presenta múltiples facetas y posibilidades de análisis.

Nos hemos decidido por un criterio didáctico, como base para ordenar los diferentes juegos a presentar; de esta manera se organizará una estructura sistematizada que ayudará al maestro de grado a seleccionar aquellos más aconsejables para colaborar en el logro de los objetivos o expectativas, expresados en su programación.

Cada juego puede tener para el niño distintas resonancias, de acuerdo a los problemas que debe resolver; para uno la dificultad residirá en la velocidad de traslación, que le impide tener éxito en un juego de persecución pues es fácilmente alcanzado, a pesar de saber qué debe hacer específicamente; para otro integrante del grupo, su problema reside en el temor ante un compañero exhuberante o prepotente que bloquea su posibilidad de integrarse con placer a la actividad; para un tercero su imposibilidad de disfrutar y aprender reside en no comprender el sentido del juego y las pautas para la acción.

El docente en consecuencia, debe atender en sus propuestas a estas realidades individuales y conocer qué puede ofrecer cada juego al respecto, a partir de un ordenamiento por las características predominantes en su efecto estimulador.

En el siguiente cuadro se sintetizan los criterios a utilizar para la clasificación de los juegos que se ofrecen en ésta obra, partiendo lógicamente de la perspectiva inicial, es decir el juego predominantemente motor.

CUADRO DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

a) Por la habilidad o habilidades integradas, que constituyen el núcleo de acción motriz del juego

Juego de	Habilidad Motora Básica	Acción Complementaria
a.1	*Desplazamientos (carrera, caminar, etc)*	*- Esquive* *- Huída y/o persecución* *- Reacción y velocidad* *- Combinación con otra habilidad:* *- Correr y saltar, correr y lanzar, etc.*
a.2	*Salto*	*- Rebote (salto continuo)* *- Salto con carrera de impulso* *- Combinación con otra habilidad* *- Salto y recepción o atrape, etc.*
a.3	*Apoyos y rolidos*	*- Cuadrupedias* *- Rolido lateral*
a.4	*Equilibración*	*- Disminución apoyos y/o base sustentación* *- Aumento de distancia del CG con respecto al suelo*
a.5	*Empuje (con precaución)*	*- Empuje en dúos* *- Empuje a objetos* *- Empuje en grupo*
a.6	*Tracción (con precaución)*	*- Tracción en dúos* *- Tracción de objetos* *- Tracción en grupo*

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel. 2614492798/2800

a. 7	*Transporte (con precaución)*	*-Transporte de objetos livianos en equilibrio, velozmente.* *- Transporte de objetos.* *- Transporte de objetos picando, rodando.*
a.8	*Lanzamiento*	*- Lanzamiento a distancia.* *- Lanzamiento con puntería.* *- Impulso de objetos con otro elemento.*
a.9	*Recepción*	*- Recepción de objetos:* *- Rodando.* *- De aire.* *- Combinación de lanzamiento y recepción.*
a.10	*Movimientos corporales globales y segmentarios*	*- Movimientos expresivos.* *- Movimientos globales.* *- Movimientos de reacción segmentaria o global.* *- Movimientos de coordinación manual (manipulación).* *- Movimientos segmentarios simétricos, asimétricos.*
a.11	*Percepción*	*- Visual.* *- Auditiva.* *- Táctil.*

b) Por su organización grupal y asignación de roles

b.1	*Juegos masivos*	*b.1.1. Uno o más con todos* *b.1 .2. Todos con uno* *b.1 .3. Todos con todos*
Es conveniente aclarar que si bien estos juegos son básicamente competitivos (siempre alguien gana o alguien pierde) en el Nivel Inicial debe reforzarse el sentido de jugar con el otro y no contra el otro. Esto posee una importancia sustancial en la formación del sentido moral y ético del juego y posteriormente del deporte.		
b.2	*Juegos grupales, todo el grupo o pequeños grupos con formaciones y/o refugios*	*b.2.1. Juegos con formación en fila.* *b.2.2. Juegos con formación en hileras.* *b.2.3. Juegos con formación en rondas.* *b.2.4. Juegos con refugios.* *- Refugios individuales.* *- Refugios grupales (uno o más).* *b.2.5. Combinación de juegos con formaciones y refugios.*
El ordenamiento de formaciones, el diseño de refugios, la señalización de espacios, etc., tiene una gran importancia para el desarrollo de las nociones de orientación espacio-temporal ya descriptas, por lo cual, aunque sin insistir en las estrictez o rigidez de dichas estructuras formales resulta muy útil su empleo en aquel sentido.		
b.3	*Juegos por bandos*	*b.3.1. Juegos de persecución de un bando al otro.* *b.3.2. Juegos por bandos enfrentados.* *b.3.3. Juegos por bandos por comparación de acciones de uno respecto al otro*

c) Por su intensidad orgánica

c.1. Gran intensidad.

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel. 2614492798/2800

c.2. Mediana intensidad.

c.3. Poca intensidad.

d) Por la edad a la cual están dirigidos

Considerando la dificultad de las consignas intelectuales (complejidad), la organización social que demandan y el grado de exigencia fisicomotriz.

d.1 - 3 años

d.2 - 3 – 4 años

d.3 - 4 – 5 años

d.4 – 5 años

La distinción por edades es sumamente endeble como criterio general, ya que son muchos los niños con una edad cronológica similar que en el plano de su desarrollo intelectivo, social, afectivo y motor son diferentes. De allí que se haya optado por la clasificación anterior, en donde aparecen con mayor recorte los 3 y los 5 años, pues se aplicará este criterio a los juegos más diferenciados y muy característicos del comienzo y del fin del jardín de infantes respectivamente. En cambio los juegos para 4 años, pueden tender a ser realizados por los niños de tres cercanos a cumplirlos cuatro por un lado, y otros, por los de cuatro prontos a cumplir cinco años.

e) Por la situación

e.1. Momento de educación física sistemática.

e.1.1. con orientación al aprendizaje y aplicación de habilidades motrices y perceptivas.

e.1.2. con orientación a motivar la autopercepción.

Bibliografía consultada:

- Apuntes inédito de la Prof. Dra. Lucía Vera, Mendoza, 2000.
- Apuntes de las cátedras del Prof. Dr. Marcelo García, Mendoza, 2000.
- “No solo de pan viven los chicos”, Equipo de desarrollo infantil de Bs. As., 2003.
- Gómez, Jorge (2006). “La educación física en el nivel inicial”, Ed. Stadium, Bs. As.

Dirección de Educación Inicial
Avda. L. Peltier 351 - 2do Piso - Ala Este - 5500 - Mza.
dge-nivelinicial@mendoza.gov.ar Tel. 2614492798/2800