

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/328789720>

ADAPTATION OF MODIFIED GAMES TO CHARACTERISTICS OF SCHOOL PHYSICAL

Article · November 2016

CITATIONS

0

READS

68

2 authors:



[Antonio Baena Extremera](#)

University of Granada

252 PUBLICATIONS 1,311 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



[Pedro Jesus Ruiz Montero](#)

University of Granada

86 PUBLICATIONS 168 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Base de Datos "OutdoorPEActivities" [View project](#)



The FLAMENCO Project [View project](#)



ADAPTACIÓN DE JUEGOS MODIFICADOS A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

ADAPTATION OF MODIFIED GAMES TO CHARACTERISTICS OF SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

Antonio Baena Extremera¹, Pedro Jesús Ruiz Montero¹

¹Universidad de Granada, España. E-mail: pedrorumo@ugr.es.

RESUMEN

El tratamiento del juego modificado como contenido en el área de Educación Física, proporciona un carácter socializante respecto a los demás porque es necesaria la interacción con otros alumnos/as, ya sea de modo cooperativo o cuando se está jugando con un adversario/a. También se debe de destacar los efectos que se producen en el desarrollo de la condición física y en la salud, destacando la importancia de ambos como contenido elemental en el currículo de las diferentes etapas educativas. Existen cuatro diferentes tipos de juegos modificados y cada uno de ellos tiene una peculiaridad que los distingue de los demás. Igualmente, todos ellos cumplen unos requisitos que los caracterizan y diferencian de los demás juegos, considerándose los más apropiados para el inicio hacia la práctica deportiva.

PALABRAS CLAVE: Iniciación deportiva, acción educativa, conocimientos técnico-tácticos.

ABSTRACT

The modified game is considered as a social content of school physical education because it provides respect and interaction with others class mates. There is a relation between students when they are team mates or adversaries. The effects of modified games in the physical fitness and health are also important because of this content in the curriculum of different stages of education. Modified games are divided in four different specialties where there in a peculiarity in all of them. Similarly, the requirement and characteristics of all modified games make this type of games more property to beginning of scholar sport.

KEYWORDS: Sport initiation, educational action, technical-tactic knowledge.

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos modificados se definen como una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos¹, sobre todo los referidos a los juegos con pelota y que ensalzan el trabajo táctico con una finalidad deportiva y de entrenamiento. Por consiguiente, el trabajo de una habilidad técnica en el juego solo adquiere importancia cuando se lleva a cabo dentro de un determinado contexto². A todo ello, habría que sumarle el factor educativo y saludable, potenciándose una mejora de la capacidad creativa, dominios motores y desarrollo motor a la hora de interactuar en el juego con los demás³.

No se trata de situaciones aisladas del juego, ni de juegos esporádicos, sin continuidad ni desarrollo como los que pueden realizarse al principio o al final de una clase. Los juegos modificados tampoco son mini-juegos o mini-deportes puesto que éstos, aunque adapten el deporte a la edad de los discentes, no son progresivos en la enseñanza y reproducen los mismos patrones de formalización y estandarización del juego de los adultos y los mismos principios de enseñanza-aprendizaje, esto es, de enseñanza técnica⁴. El seguimiento del juego, sea cual sea este, debe de ser continuo y con carácter educativo para que sea útil y provechoso en las clases de Educación Física⁵. Entonces, debe de llevar implícito un carácter lúdico y de aprendizaje para que su tratamiento en el ámbito escolar se pueda justificar como elemento favorecedor de conocimientos y valores.

Los juegos deportivos o los grandes juegos de los adultos deben adaptarse a los niños/as mediante unos juegos que mantengan la esencia de los primeros, pero que los haga asequibles a las características psico-físicas del alumnado al que va dirigido⁶, en el caso del contexto educativo. Una adaptación es una derivación o variación de un elemento en función de criterios directos a la acción educativa⁷. Además, es

¹ THORPE, R., BUNKER, D., & ALMOND, L. *Rethinking Games Teaching*. Loughborough, UK: University of Technology. Department of Physical Education and Sport Science, 1986.

² ARNOLD, P.J. *Educación física, movimiento y currículum*. Madrid: Morata, 1991.

³ BAENA-EXTREMERA, A. & RUIZ-MONTERO, P.J. El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física, EmásF*, 2016, 38.

⁴ MANZANO, J.I., & CARRERA, I. *La E.F. en el proceso educativo*. Madrid: Editorial Infornet, 2005.

⁵ TORRES, J. Discursos explicativos y ocultos sobre el juego en las instituciones escolares. *Aula de Innovación Educativa*, 2000, 92, 66-76.

⁶ BLÁZQUEZ, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Editorial Inde, 1999.

⁷ BAENA-EXTREMERA, A. *Planificación, organización y dinamización de campamentos*. Granada: Editorial Diputación de Granada, 2003.

importante la forma de abordar y trabajar el contenido que versa sobre los juegos modificados, ya que a menudo se suele utilizar como estrategia didáctica enfocada a la iniciación deportiva en el alumnado de la etapa de primaria⁸.

2. UTILIDAD Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LOS JUEGOS MODIFICADOS EN EL ÁMBITO ESCOLAR

El objetivo, la intencionalidad del juego y el contexto que lo rodea, establece un diseño del juego modificado que alberga aspectos tales como la experiencia y el conocimiento adquirido durante su realización, las posibilidades materiales o temporales que aparecen o las estrategias utilizadas en el desarrollo del mismo⁹.

Fundamentalmente, el *principio de adaptación* al juego estaría regulado por los objetivos, determinados en el sistema, por la propia naturaleza del contenido, objeto de la modificación, y, sobre todo, por el tipo de alumnado a los que este tuviera que dirigirse¹⁰. Esto supondría admitir que el juego podría sufrir aquellas modificaciones que fueran convenientes para el desarrollo de las capacidades explicitadas en el programa pero sobre la base de su estructura y características esenciales. Sin olvidar la importancia de la comunicación durante todo el proceso de aprendizaje en el área de Educación Física y la implicación de las emociones¹¹ en un desarrollo pleno de la realidad que rodea al alumno mientras juega.

Resulta conveniente aclarar la relación entre los juegos modificados y los pre-deportivos. En la literatura específica española, esta última categoría de juegos son una mezcla de juegos infantiles tradicionales y actividades jugadas orientadas a la enseñanza de la técnica deportiva que poseen una potencia táctica nula. Además, no se toman seriamente sus potencialidades de enseñanza, no forma parte central de la clase y se utilizan de relleno en la iniciación deportiva tradicional. Ahora bien, esto no significa que debamos despreciar el valor que los juegos infantiles, los pre-deportivos y los mini-juegos puedan tener en otras facetas o momentos dentro de la EF⁶.

⁸ LÓPEZ CORREDOR, A. La iniciación deportiva en la enseñanza de primaria: los juegos motores modificados. *Ensayos*, 2007, 22, 127-151.

⁹ MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 2001, 3, 110-122.

¹⁰ BAENA-EXTREMERA, A. *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Granada: Editorial Gioconda, 2005.

¹¹ REBOLLO, M.A., HORNILLO, I., & GARCÍA, R. (2006). Estudio educativo de las emociones: una perspectiva sociocultural. *Revista Electrónica de Teoría de la Educación*, 2006, 7(2), 28-44.

¹ THORPE, R., BUNKER, D., & ALMOND, L. *Rethinking Games Teaching*. Loughborough, UK: University of Technology. Department of Physical Education and Sport Science, 1986.

⁶ BLÁZQUEZ, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Editorial Inde, 1999.

Los juegos modificados se pueden dividir en cuatro categorías¹, tales como:

De bate o campo: Se establecen dos grupos con mismo número de jugadores, donde el primero adquiere el rol de atacante/lanzador y el otro de defensor/campo. El equipo atacante/ lanzador debe lanzar un móvil lo más lejos posible e intentar que el equipo contrario lo devuelva en el máximo tiempo posible. Por su parte, el equipo defensor debe de devolver el móvil en el tiempo más breve posible. Ejemplo de ello es el béisbol.

De blanco o diana: El objetivo principal sería lanzar un móvil hacia una diana o espacio determinado con el fin de alcanzar el punto exacto o aproximado deseado. El factor ambiental o los propios contrarios pueden influir en el desarrollo del mismo. Ejemplo de este tipo de juego modificado sería el golf, tiro con arco, dardos, golpear un determinado punto en el espacio, etc.

De cancha dividida: El espacio de juego se divide en dos partes iguales y en cada uno de ellas se posiciona enfrentados un alumno/a, pareja o equipo. La característica principal es que entre ambas partes del espacio de juego hay una red, muro o material que delimita ambas zonas. El objetivo es que el móvil llegue a la parte contraria ya sea para tocar al adversario o puntuar tocando el suelo u otro punto. El tenis o voleibol son ejemplos claros.

De invasión o cancha dividida: Existen dos equipos, parejas o incluso alumno/a con su propia zona (o no) que comparten la zona de juego, aunque cada uno de ellos debe de desplazar el móvil hacia la zona de los adversarios todas las veces que pueda y más concretamente, a un espacio o punto delimitado. Las disciplinas más conocidas son el baloncesto, balonmano o fútbol.

A los juegos modificados citados anteriormente, hay que añadir ciertos requisitos⁶ que cumplen durante su desarrollo y pueden influir en la Educación Física escolar:

- Ponen en funcionamiento el conocimiento práctico.
- Mantiene la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo porque en esencia, poseen reglas y principios tácticos similares.

⁶ BLÁZQUEZ, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Editorial Inde, 1999.

- Ofrecen enormes posibilidades a los participantes para la toma de decisiones, así como para el aprendizaje de aspectos tácticos básicos.
- Son coherentes con el aprendizaje por esquemas.

Además, el diseño de juegos modificados debe de albergar cuatro aspectos claves como son la adaptación estructural del deporte adulto a las características de los menores; priorizar los objetivos didácticos en cuanto a factores cognitivos, motrices y afectivos, optimizar el rendimiento mediante el adecuado uso del material, espacio-tiempo y, finalmente, estimular cognitivamente al alumnado con razonamientos tácticos y técnicos¹². Con todo lo descrito anteriormente, se puede destacar la idea de juego modificado como fuente ilimitada de recursos donde trabajar fundamentos técnico-tácticos acordes al contexto y necesidades de cada alumna/o¹³. Igualmente, es el modelo más recomendado para la iniciación deportiva¹⁴.

3. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Todos los juegos mantienen componentes o características comunes que cuando se implementan en el entorno educativo exigen al docente que convenga adaptaciones que, sobre la naturaleza básica del juego, permitan obtener de ellos las consecuencias educativas expresadas desde los objetivos planteados previamente.

A continuación se proponen una serie de componentes o características comunes que deben de estar implícitos en los juegos modificados, y sus posibilidades de adaptación al entorno educativo y peculiaridades del alumnado¹⁰ :

A. El espacio de juego

1. Que sea apropiado a las características del juego y esté preparado para responder a todo tipo de adversidades presumibles.
2. Si se utiliza un espacio natural, será necesario acondicionarlo y limitarlo convenientemente para evitar posibles inconvenientes o riesgos.

¹² MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro, *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes*, 2000, 18.

¹³ GONZÁLEZ VÍLLORA, S., GIL MADRONA, P., & PASTOR VICEDO, J.C. Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en floorball como instrumento de formación del profesorado. *Pulso*, 2008, 31, 93-116.

¹⁴ LÓPEZ ROS, V., & CASTEJÓN OLIVA, F. J. La enseñanza integrada técnico-táctica de los deportes en edad escolar. Explicación y bases de un modelo. *Apunts*, 2005, 79, 40-48.

¹⁰ BAENA-EXTREMERA, A. *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Granada: Editorial Gioconda, 2005.

3. Se pueden crear ámbitos de acción específicos para asignarlos a diferentes situaciones y/o protagonistas de la acción, el alumnado.

B. El tiempo de juego

1. Tener previsto un amplio repertorio de juegos para prever la conclusión precipitada de algunos de ellos.
2. El exceso de reglas requiere mayor tiempo de preparación y de atención. Adaptar el tiempo de explicación al nivel madurativo del alumnado.
3. Aumentar el tiempo real de práctica evitando posibles eliminaciones. Intentar seguir la consigna de <<todos juegan>> y todos lo hacen participando al mismo tiempo.
4. Prorrogar un juego si observamos que ha sido muy bien aceptado por las alumnas/os.

C. El material

1. A mayor número de alumnas/os mayor cantidad de material, aunque a veces, y según el tipo de material, la atención y cohesión de los grupos se disperse.
2. El material utilizado debe velar por la integridad del alumnado implicado en el desarrollo del juego.
3. Presentar de vez en cuando material novedoso por su capacidad para estimular a las alumnas/os.
4. Es interesante organizar la sesión sin demasiados cambios en los criterios de organización y distribución del material.
5. Proponer más juegos no requieran ningún material.

D. El grupo-clase (número de alumnas/os).

1. Si el número de jugadoras/es que son necesarios para la realización del juego es reducido, parece preferible dividir al grupo. Así aumentaremos el tiempo útil.
2. Es necesario utilizar, combinar y alternar diferentes criterios para la formación de grupos. Se tendrá en cuenta el clima del aula, las necesidades del alumnado y de la tarea.
3. El juego sufrirá las adaptaciones necesarias que permitan la integración motriz y social de todas las alumnas/os.

E. Las reglas.

1. Previsión de reglas en función del nivel psicoevolutivo.
2. Permitir la integración de todos los participantes sin excepción alguna.

3. Adaptación de las reglas, sin modificar la naturaleza del juego, siempre que dificulten la actividad o favorezcan la práctica injusta.
4. Forma de terminar el juego: por duración, puntuación, alcanzar determinado objetivo, extinción de interés, por común acuerdo, etc.

F. El objetivo del juego.

1. Se podrán realizar adaptaciones o modificaciones, cuidando siempre que las variaciones no desvíen el objetivo del juego y, consigan otros que no sean los pretendidos.

G. El contenido del juego.

La disonancia surge cuando la intención educativa nos obliga, en el juego tradicional, a modificar aspectos relativos a su organización y secuencia en el interior de la sesión.

H. Comunicación motriz y roles.

Presentar situaciones donde el comportamiento estratégico permita experimentar acciones de cooperación, oposición y resolución.

Presentando variedad en la realización de los juegos mediante la adquisición de pocos roles, muchos roles, con cambio de roles, suprimiendo o creando nuevos roles, etc.

4. CONCLUSIONES

El juego constituye un elemento pedagógico de primer orden y ayuda a desarrollar la capacidad creativa y a una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje¹⁰. También facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores, capacidades físicas. Además ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía. Si se tiene en cuenta los elementos educativos del juego en el desarrollo integral de la persona y por ende, del propio alumnado, los juegos modificados se presentan como un recurso favorecedor de experiencias en las distintas etapas educativas. La adaptación de determinadas reglas y funciones de los juegos modificados a las características del propio alumnado, pretenden potenciar el

¹⁰ BAENA-EXTREMERA, A. *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Granada: Editorial Gioconda, 2005.

conocimiento propio y el de los demás. Esto se debe a la interacción continua que se establece con los demás en el desarrollo y acciones de determinados juegos, la exploración continua de límites físicos propios y el desarrollo del razonamiento y comprensión al conocer situaciones técnico-tácticas antes desconocidas.

Finalmente, el contenido relacionado con la práctica de juegos modificados en la Educación Física escolar, debe de ser abordado de manera responsable para evitar posibles situaciones y sentimientos no deseadas por parte del alumnado.

BIBLIOGRAFÍA

- ARNOLD, P.J. *Educación física, movimiento y currículum*. Madrid: Morata, 1991.
- BAENA-EXTREMERA, A. *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Granada: Editorial Gioconda, 2005.
- BAENA-EXTREMERA, A. *Planificación, organización y dinamización de campamentos*. Granada: Editorial Diputación de Granada, 2003.
- BAENA-EXTREMERA, A. & RUIZ-MONTERO, P.J. El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física, EmásF*, 2016, 38.
- BLÁZQUEZ, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Editorial Inde, 1999.
- GONZÁLEZ VÍLLORA, S., GIL MADRONA, P., & PASTOR VICEDO, J.C. Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en floorball como instrumento de formación del profesorado. *Pulso*, 2008, 31, 93-116.
- LÓPEZ CORREDOR, A. La iniciación deportiva en la enseñanza de primaria: los juegos motores modificados. *Ensayos*, 2007, 22, 127-151.

- LÓPEZ ROS, V., & CASTEJÓN OLIVA, F. J. La enseñanza integrada técnico-táctica de los deportes en edad escolar. Explicación y bases de un modelo. *Apunts*, 2005, 79, 40-48.
- MANZANO, J.I., & CARRERA, I. *La E.F. en el proceso educativo*. Madrid: Editorial Infornet, 2005.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro, *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes*, 2000, 18.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 2001, 3, 110-122.
- REBOLLO, M.A., HORNILLO, I., & GARCÍA, R. (2006). Estudio educativo de las emociones: una perspectiva sociocultural. *Revista Electrónica de Teoría de la Educación*, 2006, 7(2), 28-44.
- THORPE, R., BUNKER, D., & ALMOND, L. *Rethinking Games Teaching*. Loughborough, UK: University of Technology. Department of Physical Education and Sport Science, 1986.
- TORRES, J. Discursos explicativos y ocultos sobre el juego en las instituciones escolares. *Aula de Innovación Educativa*, 2000, 92, 66-76.