

EL JUEGO



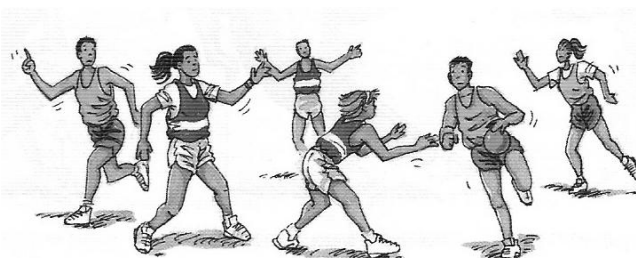
EL JUEGO Y EL DEPORTE

En común: ambos son actividades físicas, individuales o colectivas que requieren destrezas para llevarlas a buen fin.

Se diferencian:

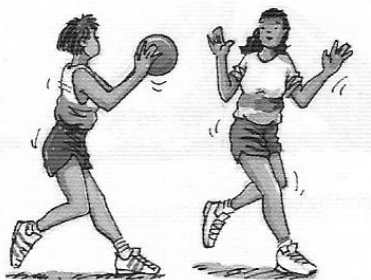
El juego es una actividad libre, con el fin de divertirnos un rato y podemos modificar las reglas.

El deporte tiene como objetivo principal la competición: superar una marca o vencer a un contrario. Las reglas son universales, establecidas en los reglamentos de las federaciones.



Definición de juego

“El juego es una actividad libre y espontánea, cuyas reglas, número de participantes, objetivos y materiales pueden variar, ya que el fin es divertirse un rato”.



Para que exista un juego es necesario:

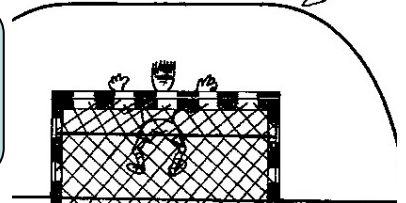
1. **Posibilidad de ganar/riesgo de perder.** El resultado final no debe ser previsible; tiene que depender siempre del desarrollo de las acciones del juego.
2. **Unas reglas.** Esto no implica que sean reglas escritas, pero deben ser aceptadas por todos. Las reglas de juego deben definir:
 - a) Los límites del terreno y duración del juego.
 - b) La forma de jugar (forma de usar el terreno, tiempo, posibilidad de relación con los demás,...)
 - c) Los derechos y deberes de los jugadores y las posibles sanciones en caso de incumplimiento.
 - d) Las condiciones que se tienen que dar para ganar o perder.
3. **Movimiento real:** es la condición determinante que lo diferencia de otros juegos como el parchís, el ajedrez,... en los que no hay ningún tipo de actividad física o movimiento.

Con el juego desarrollamos:

- Un conocimiento más completo del propio cuerpo.
- Ayuda a la relación con los demás, generando experiencias positivas: amistad, cooperación, confianza, respeto.
- Una mayor estabilidad emocional, afectiva, personal y social.
- Aprendizajes, conocimientos y adaptaciones al entorno.
- Mayor capacidad investigadora, imaginativa y creativa, que son los motores del desarrollo del mundo.
- Las capacidades, cualidades y habilidades físicas.
- Proporciona diversión y disfrute.



Clasificaciones de los juegos



Juegos de habilidad. Es importante la coordinación y ayudan a mejorar nuestras habilidades motrices, como desplazamientos, saltos, giros y

Juegos de condición física. Mejoran nuestras capacidades orgánicas gracias al desarrollo de las capacidades físicas básicas (resistencia, fuerza, velocidad y

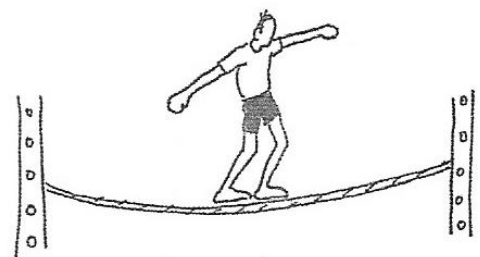
Juegos populares y tradicionales. Son los que identifican a un pueblo o comunidad y están relacionados con su historia cultural y su área geográfica.

Juegos deportivos. Siguen reglas y normas muy delimitadas. Se desarrollan habilidades, técnicas y tácticas específicas. Los juegos deportivos pueden ser individuales o colectivos.

Juegos cooperativos. Es el resultado de la colaboración entre todos los jugadores que juntos deben realizar una tarea común.

Juegos expresivos. En ellos, las sensaciones corporales y el lenguaje de los gestos desempeñan un papel protagonista.

Juegos en la naturaleza. Son los que sirven para integrarnos en el medio natural, conocerlo y respetarlo.



ELEMENTOS ESTRUCTURALES DEL JUEGO.

Cuando observamos un juego, vemos un conjunto de elementos que definen dicho juego. Si hablamos de un juego en el que existe cooperación-oposición, como puede ser el baloncesto, esos elementos son:

- a) Compañeros.
- b) Adversarios.
- c) El móvil.
- d) Unas reglas.
- e) La meta u objetivo del juego.

ADAPTACIÓN DEL JUEGO

Hay juegos que funcionan bien con un grupo, pero fracasan con otro de características similares. También un juego que en un tipo de terreno es muy divertido, puede no ser bien aceptado en otro. El animador debe darse cuenta de la necesidad de adaptar el juego a las características motrices, afectivas y cognitivas de los jugadores y a las condiciones materiales disponibles.

La adaptación de los juegos puede servir para las siguientes finalidades: Reducir el riesgo de lesiones, disminuir las diferencias de edad, fuerza, etc; eliminar la discriminación de sexo, carácter, etc; disminuir las posibilidades de disputas, facilitar la participación de los pocos hábiles, reducir la tensión emocional de los inseguros, aumentar las posibilidades de éxito, facilitar el aprendizaje de técnicas, favorecer la asimilación de ideas o hechos.

Las variantes dentro de los elementos que configuran el juego son:

a) Compañeros y adversarios.

- * El número de componentes
- * La edad: las características afectivas, cognitivas y fisiológicas de los jugadores condicionan su mayor o menor disponibilidad para unos tipos de juegos que para otros
- * El sexo: puede influir por factores culturales, como en los juegos de corro o los de enfrentamiento
- * Experiencia motriz: influye en el éxito o fracaso de algunos juegos

b) El móvil y/o implementos. A veces esta adaptación puede aumentar la dificultad del juego y poner problemas más complejos a los jugadores más experimentados.

- * El número, la forma, la textura y los colores, el tamaño, el peso

c) Las reglas.

c.1) El espacio o terreno:

- * Las dimensiones: cuanto más jóvenes o inexpertos sean, más reducido debe ser el terreno, pero esta reducción debe respetar la lógica interna del juego, de manera que no sea demasiado fácil cumplir con el objetivo del juego
- * Las zonas o áreas especiales: incluir o excluir zonas para favorecer o dificultar el juego, como por ejemplo los refugios
- * Formas de usar el terreno: eliminar zonas restringidas o permitir mayor tiempo de estancia en ellas, disminuir la distancia de las zonas de lanzamiento a las metas

c.2) El tiempo total o parcial.

- * Período total de juego
- * Tiempo intervención o exclusión del juego
- * Límites de permanencia en ciertas zonas

c.3) La forma de jugar con el balón.

- * Formas de utilizar los objetos
- * Condiciones para ganar o perder

c.4) Las interacciones con los otros jugadores, qué está permitido y qué está prohibido.

- * Acciones permitidas o prohibidas
- * Privilegios y restricciones de ciertos papeles
- * Consecuencias de las acciones fallidas

d) La meta, blanco u objetivo del juego.

- * Disposición horizontal o vertical
- * Carácter fijo o móvil
- * Tamaño: usar metas, blancos o porterías más grandes

Los Deportes de equipo

OBJETIVOS O PRINCIPIOS GENERALES DEL JUEGO.

PRINCIPIOS GENERALES DEL JUEGO	
ATAQUE	DEFENSA
<ul style="list-style-type: none"> • Conservar el balón • Progresar hacia la meta • Intentar marcar 	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar el balón • Obstaculizar el avance • Proteger la meta

FASES DEL JUEGO.

Durante un partido, los equipos se encontrarán a lo largo del mismo en una de las siguientes fases:

- Posicionales: ataque, defensa
- Transitorias: contraataque, repliegue
- **La defensa:** Fase cuyo objetivo final es impedir que el equipo contrario consiga introducir el balón en nuestra portería.
- **El contraataque:** Fase, una vez recuperada la posesión del balón, cuyo objetivo final es progresar lo más rápidamente posible hacia la portería contraria para conseguir gol.
- **El ataque:** Fase, si el objetivo del contraataque no se ha cumplido, que consiste en introducir el balón en la portería contraria.
- **El repliegue:** Fase cuyo objetivo es evitar la consecución por parte del equipo contrario de un gol en contraataque, recuperando lo antes posible la situación de la defensa.

ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES.

Interrelación entre el conjunto de elementos que configura la lógica interna de cada deporte. Los elementos que constituyen la lógica interna de cada deporte son:

- La técnica o modelos de ejecución: Acciones mecánicas que el individuo debe realizar para hacer operativo en la praxis la conducta motriz deseada. Dichas técnicas suelen ser específicas de cada deporte en particular.

Durante mucho tiempo la técnica se ha considerado como el elemento fundamental y básico del juego. Era lo primero, y a veces lo único que había que conocer y dominar para poderlo practicar. Sin embargo, su incidencia en el juego debe suponer un medio al servicio de una intención de juego que se pretende llevar a cabo. La técnica está condicionada por el reglamento y al servicio de las decisiones estratégicas

- Reglamento: Constituido por el conjunto de normas escritas en un reglamento expreso y que definen qué está permitido hacer y qué no lo está. Es el componente que con mayor contundencia va a definir a un deporte, determinado, como ya hemos dicho, su estructura formal y por supuesto, su estructura funcional.

CONTENIDOS DEL REGLAMENTO	
ASPECTO FORMAL	ASPECTO FUNCIONAL
<ul style="list-style-type: none"> • Características y dimensiones de los espacios de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de utilizar el móvil y los implementos cuando existen.
<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de los materiales que se usan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de participación de los jugadores y la relación con sus compañeros.
<ul style="list-style-type: none"> • Nº de jugadores que participan y forma en que éstos pueden intervenir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de relacionarse con los adversarios.
<ul style="list-style-type: none"> • Forma de puntuar y cómo ganar o perder. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de utilizar los espacios de juego.
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo total de juego, su división y control. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penalizaciones a las infracciones de las reglas.

- **La comunicación motriz:** Que define las relaciones o interacciones posibles entre los participantes y que pueden ser de cooperación, de oposición, de cooperación-oposición o no existir.
- **La estrategia motriz:** Entendida como los diversos tipos de conductas que puede utilizar el jugador en cuanto a las diferentes formas de actuar en ataque o defensa. Mientras que táctica es la realización de medios de acción aplicados a determinadas situaciones en base a un objetivo generalmente preestablecido de antemano. Los factores más relevantes que inciden en la conducta estratégica del jugador y del equipo son los diferentes papeles que se asumen en el desarrollo del juego en función de la posesión del móvil, entendiendo a estos papeles como roles sociomotores.

LA TÁCTICA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO.

Táctica y Estrategia.

Estos términos suelen emplearse generalmente en el lenguaje común como sinónimos. La estrategia orienta y planifica las acciones que se darán con posterioridad en el juego con el fin de lograr una mayor eficacia organizativa. La táctica es la adaptación intencional mediante acciones específicas al entorno dado en cada momento. Podríamos decir que la estrategia es todo lo que ocurre antes del comienzo del partido, durante un tiempo muerto o descanso y la táctica sólo se da durante el transcurso del partido, dentro del espacio de juego.

Los sistemas de juego serán los distintos modos de colocación de base que pueden adoptar los jugadores en el espacio de juego. (1:4:4:2 en fútbol o un 6:1 defensivo en balonmano). Se suelen designar mediante números cardinales que designan el número de jugadores que se encuentran en las líneas que se forman por su colocación, o bien, se denominan por la figura que forman (rombo,...).

Debido a la naturaleza de los deportes de equipo, en la que es necesario tener en cuenta de manera fundamental la presencia de compañero/s y adversarios, la toma de decisiones es fundamental. Cada jugador deberá conocer la realidad del juego a la vez que tendrá que analizar y decidir en cada una de las situaciones que se le van presentando a lo largo del juego.

ROL	SUBROL	TAREAS	TÉCNICA
ATACANTE	CON BALÓN	PROTEGER EL BALÓN AVANZAR CONSEGUIR EL PUNTO	MANEJO FINTA CONDUCCIÓN/BOTE PASE LANZAMIENTO
	SIN BALÓN	APOYAR DESMARCARSE CREAR ESPACIOS	DESMARQUES PAREDES BLOQUEOS ACLARADO ETC...
DEFENSOR	AL QUE TIENE BALÓN	ROBAR EL BALÓN EVITAR QUE AVANCE PROTEGER EL OBJETIVO	ACOSO DESPOSESIÓN MARCAJE BLOCAJE/BLOQUEO/TAPÓN
	AL QUE NO TIENE BALÓN	MARCAR CORTAR EL BALÓN NO DEJAR ESPACIOS “ENCIMAR” APOYAR	MARCAJE ANTICIPACIÓN CUBRIR FINTAS AYUDAS

ROLES Jugadores	JUGADOR CON BALÓN	JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO POSEEDOR	JUGADOR DEL EQUIPO SIN BALÓN
SUBROLES Conductas de decisión que pueden realizar los jugadores.	<ul style="list-style-type: none"> - Poner en juego el balón. - Avanzar con el balón. - Proteger el balón. - Hacer avanzar el balón. - Finalizar. - Temporizar. - Engañar con el cuerpo. - Ampliar espacios. - Reducir espacios. - Situarse en posición de sistema. - Dirigir el juego. - Recibir falta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avanzar hacia el ataque. - Ocupar una posición en el sistema. - Desmarcarse. - Engañar con el cuerpo. - Ampliar espacios. - Reducir espacios. - Apoyar a un compañero. - Pedir el balón. - Dirigir el juego. - Esperar. - Recibir falta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Volver a la defensa. - Ocupar una posición en el sistema. - Temporizar. - Engañar con el cuerpo. - Reducir espacios. - Anticiparse. - Apoyar a un compañero. - Entrar y/o cargar a un adversario. - Interceptar, despejar el balón. - Recuperar el balón. - Esperar. - Hacer falta. - Recibir falta.