

## ASPECTOS TEORICOS DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS

Por: Heinz Giebenhain\*

### RESUMEN

El artículo parte de la suposición, que el juego deportivo conlleva un aprendizaje social. El objetivo del artículo es, demostrar que no necesariamente es así y que es necesario tomar decisiones metodológicas para cumplir realmente la pretensión del aprendizaje social a través del juego deportivo.

Para lograr esto, se inicia con un análisis del juego como sistema en la sociedad actual. Para aclarar la importancia del juego en la educación, se demuestran partes de teoría sobre el juego. Al final se toman decisiones pedagógicas.

### INTRODUCCION

¿Qué se quiere aprender por medio del juego deportivo?

Jugar y aprender a jugar se entendió y se entiende todavía como un aprendizaje social. El juego y las acciones del juego como base de la educación son las argumentaciones más importantes para la educación física en sí, porque para su ejecución requiere de la interacción y de la actitud y de la actitud social. Siempre se partió de la creencia que mediante la característica del juego los jóvenes aprenden a actuar social y comunicativamente. En esto ni la forma de la enseñanza ni la forma del juego tienen un papel importante. Se creyó que por medio del juego se inter-

venían en cierto modo automáticamente virtudes como la complacencia, la cooperación, comprensión, tacto, etc. Pero no hay garantía de que esto ocurra, por esto debemos analizar y controlar el juego deportivo en su forma actual, porque es cierto que se pueden aprender realmente los valores mencionados en el juego deportivo. Además de los objetivos afectivos y sociales nombrados hasta ahora hay que mencionar los cognoscitivos y motores porque tan sólo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y sociales es posible lograr la capacidad de jugar. Entonces cuando consideramos como meta general que los escolares después de sus horas de colegio puedan y quieran jugar los grandes juegos en su tiempo libre o a nivel de un alto rendimiento, entonces, se deberían desarrollar en el colegio las condiciones sociales cognoscitivas y motrices, es decir, en un nivel cognoscitivo se deben enseñar habilidades tácticas y los conocimientos fundamentales del reglamento, y en el nivel motor por lo menos las habilidades básicas como también aptitud física y agilidad. Entonces, es importante unir y enseñar estos diferentes aspectos en la clase. Voy a hacer énfasis en el ámbito social porque éste hasta ahora casi no se tenía en cuenta en el sentido de una educación social, es decir, a nivel metodológico casi no está claro en que etapa de la enseñanza se puede efec-

\* Experto alemán del Convenio Colombo-Alemán de Educación Física, Deporte y Recreación; Universidad del Valle, Cali, Colombia.

tuar realmente el aprendizaje social. Con este fin quiero hacer un análisis del juego deportivo como construcción social.

## 1. ANALISIS DEL JUEGO DEPORTIVO

### 1.1 Sistema Social - Según CACHAY<sup>1</sup>

Para poder analizar el juego deportivo como un sistema, partimos de la relación de los dos equipos contrarios que van a jugar. La idea de juego de ambos equipos es principalmente ganar. Esto conlleva a acciones competitivas porque la meta sólo puede lograrla un solo equipo. Este esfuerzo, por los mismos medios, escasos, como es característico para muchas áreas sociales, es la diferencia esencial entre el juego deportivo y el juego lúdico.

Debido a que el objetivo de un equipo excluye el éxito del otro se desarrolla en el juego deportivo, principalmente, una situación social no cambiante, es decir, los intereses de los adversarios son contrarios y lo son durante todo el juego.

Bajo el principio de la competencia se deben entender entonces todas las acciones inmanentes del juego como lo son el ataque y defensa, demarcarse, marcar y otros. Se lucha, uno contra otro aceptando ciertas reglas del juego. Esto quiere decir, que la estructura del juego no se caracteriza solamente por jugar el uno contra el otro, sino también, por jugar uno contra otro.

Entonces, hay un acuerdo social entre los dos equipos competidores que se debe entender como un complemento o como un objeto contra las acciones de competencia. Los grandes juegos entonces siempre consisten en dos formas de relaciones de interacción: de la interacción con los compañeros de equipo y la interacción con los jugadores contrarios. La primera, se caracteriza en gran parte por la cooperación, la segunda, por una relación tensa de conflicto con respecto al objetivo del juego y por la cooperación con respecto a las reglas. Por eso, la cooperación está amenazada constantemente por el dominio del conflicto en el juego institucionaliza-

do de competencia, por lo tanto, el juego en sí necesita una tercera persona —el árbitro— el cual garantiza el funcionamiento del sistema. La conservación del sistema está enmarcada entonces por la complementación de acciones de conflicto y cooperación. El porcentaje de las acciones de conflicto con relación a las acciones de cooperación no siempre es fijo. Depende del medio ambiente social y de las condiciones bajo las cuales se realiza el juego.

### 1.2 Las Condiciones Básicas y El Juego

El transcurso total de cualquier juego se puede separar principalmente en tres ámbitos:

#### 1.2.1 El Juego en sí.

#### 1.2.2 El Margen Organizativo e Institucional (meta · juego)

#### 1.2.3 El medio ambiente socio-económico y sus efectos (véase gráfica 1).

- El juego en su ejecución.
- Todo lo que está determinado prioritariamente por el club, reglas, el plano de giras, el entrenador y la liga. Por ejemplo: fecha, lugar, organización según el rendimiento, reglas (11 jugadores, tiempo del juego) árbitro, la táctica del equipo, la distribución del equipo.
- Los factores externos, que influyen de cualquier modo en el juego y la estructura de organización. A este pertenecen:

Ganancia · amenaza de existencia  
Medios (prensa, radio, televisión)  
Público · opinión pública  
Entrenador · funcionarios  
Prestigio nacional/local.

Es claro, que el modo de juego, que se acerca al extremo izquierdo, o sea el "juego absoluto de competencia" (gráfica 2), fomenta más las acciones de conflicto, porque el logro o no logro del objetivo del juego, o sea ganar o perder, puede tener amplias consecuencias. Esto también se demuestra en la práctica en todos los países, en los cuales se juega el fútbol de liga. El dicho "victoria o muerte", co-



GRAFICA 1

mo lo anotó hace poco un jugador del América, se puede considerar casi como una señal, con validez general, si se observa la práctica diaria en el fútbol. También los resultados de las investigaciones sobre la agresión, que se hicieron en Alemania, (VOLKAMER)<sup>7</sup>, TREBELS/PILZ)<sup>5,6</sup> muestran, que las acciones agresivas aumentan con la "importancia" del juego, es decir, en la medida en que el juego se mueve en nuestro eje hacia la izquierda, (gráfica 2) el juego se determina por acciones agresivas, por "faltas" a la luz o a escondidas, para lesionar conscientemente al contrario, muchas veces tan fuerte que éste queda incapacitado en el encuentro.

El juego con estos fenómenos acompañantes tiene carácter de modelo para el escolar (BECKENBAUER, ORTIZ) y nosotros como profesores nos debemos preguntar, si esto realmente es justo bajo esas condiciones (el desarrollo de los grandes juegos como:

Baloncesto, Voleibol y Balonmano tienen la misma tendencia).

Aquí es donde el pedagogo debe decir en forma consecuente, que este juego no es para el colegio. Pero, sin embargo, es necesario diferenciar, porque el juego bajo ciertas condiciones, justo como juego competitivo, si tiene justificación en el deporte escolar.

Tres procedimientos que debemos tener en cuenta:

- Tenemos que seguir el análisis ya mencionado con respecto a las posibilidades de cambiar el énfasis (1.3).
- Se debe analizar nuevamente el fútbol (que es parte de la cultura del juego en nuestra sociedad), a nivel de juego y a nivel teórico de socialización y no dejarlo como inservible desde el punto de vista pedagógico (1.4).
- Del análisis y de las conclusiones teóri-

cas del juego debemos deducir las consecuencias pedagógicas correctas, es decir, si tenemos en cuenta el sentido de los efectos pedagógicos deseados debemos tener en cuenta ciertos enfoques metodológicos, por ejemplo, podemos permitir que los escolares jueguen como quieran (2.)

### 1.3 Cambio de Enfasis bajo el Aspecto Pedagógico (o del Juego sobre el Eje).

Bajo la exigencia del aprendizaje social para el profesor se forja una pregunta importante. ¿dónde ocurre la comunicación? Este interrogante se plantea porque la acción comunicativa es un prerrequisito para el aprendizaje social.

Si observamos la distribución de los factores desde el juego absolutamente competitivo hasta el juego en el tiempo libre, bajo el aspecto del aprendizaje social es claro, que la posibilidad de acciones cooperativas y comunicativas crece frente a las acciones de conflicto en la medida en que el juego se acerca al extremo del tiempo libre (gráfica 2). También es claro, que todo lo que está en el punto (3), o sea, en el círculo más lejano del juego (gráfica 1) (prensa, prestigio) para el juego de tiempo libre tiene poca importancia. En cambio lo que está mencionado en el punto 2. (juego-meta), si tiene importancia decisiva para el juego de tiempo libre.

Todo lo que aquí se mencionó como juego de competencia es controlado por una tercera persona (árbitro, funcionarios); en cambio en el juego de tiempo libre todo está determinado por el grupo o los grupos en actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: duración, número de juegos, composición, tamaño de la cancha, tamaño del arco, lugar, hora, tal vez

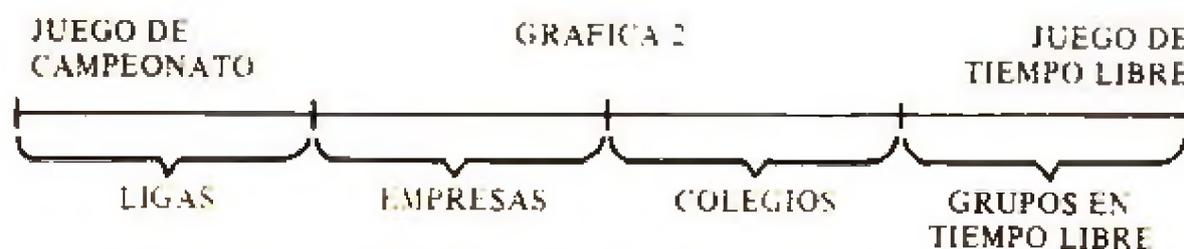
el número de goles.

Todo el margen organizatorio y también la forma del juego son objeto de comunicación o sea de acuerdos comunicativos de los jugadores y no de cualquier institución anónima.

Pero el juego en si no debe ser sometido bajo el dominio de la competencia, este es más amplio, tiene más posibilidades de comunicación. Así por ejemplo, en el juego se toman decisiones respecto a las reglas, el tiempo se puede prolongar, se puede jugar hasta un cierto número de goles, se pueden cambiar jugadores, por ejemplo cuando un equipo es demasiado fuerte, etc.

Según estas conclusiones el profesor debería organizar su clase en tal forma, que la comunicación sea mayor (compara: consecuencias pedagógicas), es decir, que los alumnos organicen su juego bajo la observación del profesor.

Resumiendo, se puede concluir, que en los juegos deportivos organizados y de carácter competitivo, tanto los factores internos del sistema (funcionarios, entrenadores y a veces también el árbitro); como también los factores externos (espectadores, plata y medios); influyen en el sistema de tal manera, que la superación, la cual sin duda es una parte del pensamiento "juego", se vuelve tan importante, que la orientación de los jugadores hacia otros objetivos se dificulta o se pierde totalmente. Los resultados hasta la fecha de la investigación de agresión con respecto al fútbol muestran por ejemplo, que las acciones agresivas de un juego aumenten al acercarse más a la izquierda (gráfica 2), según nuestro esquema.



Por otro lado, el juego orientado en el tiempo libre como tendencia, posibilita, requiere y fomenta la acción comunicativa.

#### 1.4 Ejemplo de Conceptos Socio-Teóricos del Juego (Brian Sutton-Smith)<sup>4</sup>.

Brian Sutton-Smith<sup>4</sup> en primer término entiende el juego infantil y los juegos como un proceso general, de adaptación a las condiciones y exigencias actuales de la vida, como preparación para futuras situaciones. Pero, además, de un principio conservador el juego siempre incluye una tendencia de innovación. Por esto la importancia del juego para la socialización consiste tanto en el aumento y en la creación de nuevas posibilidades de acción.

Las formas de juego por esto tienen siempre importancia innovatoria para una cultura y así el juego representa el más importante sistema espontáneo, que tenemos a nuestra disposición para el aprendizaje de la capacidad de planificar innovaciones.

Con base en estas características principales (SUTTON-SMITH)<sup>4</sup> asigna especialmente a los juegos competitivos la posibilidad de vivencia que tienen nuestras situaciones de acción. Estudios sobre juegos en las sociedades primitivas llegan a la convicción (al convencimiento), de que los juegos competitivos (games) representan un método concreto para la solución de conflictos sociales y culturales, es decir, el juego competitivo contiene la posibilidad de socialización de conflictos, porque éste se construye por medio de acciones de conflicto.

Pero SUTTON-SMITH<sup>4</sup> no llega a consecuencias de acción ni a instrumentos prácticos desde el punto de vista pedagógico. De todas maneras considero importante mencionar los puntos que para él son prerrequisitos importantes del juego, porque tienen importancia para los pedagogos de todos los países.

- A menor sobreprotección de los padres y del profesor, mayor riqueza en ideas y más frecuente ocurre la exploración del medio ambiente por medio del jue-

go y tanto mayor es la capacidad de innovación. El niño en el juego necesita un medio ambiente seguro y seguridad interna (no sobreprotección).

- Un estímulo importante para el juego es la dialéctica entre seguridad y peligro dentro del juego. Un jugador, bajo condiciones de juego, puede explorar en forma simulada ámbitos, que normalmente no puede lograr. Pero esto sólo es posible en un medio ambiente social seguro.

#### Educación de niños

- Mientras más autoritaria es la educación, es más grande la preferencia por una persona central en el juego, hay menos fantasía y menos espontaneidad.
- Gran presión económica - disminuye la complejidad en el juego.
- Existencia de más juegos - corresponde a una voluntad mayor de rendimiento.

Un segundo concepto importante para nosotros es el del sociólogo H. MEAD<sup>3</sup>. Quien asigna al juego tareas esenciales para la formación del propio ser. Especialmente el juego competitivo controlado por reglas para la formación de identidad tienen gran importancia. Según el concepto de MEAD<sup>3</sup> en el juego es claro el concepto de la adquisición de roles.

A pesar de esto, cada jugador para poder participar en el juego debe integrar en sí mismo el concepto de acción de sus compañeros y sus contrarios. Además, un juego siempre ofrece nuevas situaciones de acción con muchas alternativas de actuar, las cuales son relativamente libres de sanción. Estos factores ejercen y aumentan la competencia de acción y son factores importantes para la educación social.

#### Resumen

Aquí se trató de mostrar, que el juego competitivo no necesariamente está sometido solamente al principio de superación, y en el

esquema del eje (gráfica 2.) se hacen visibles formas de juego, que son importantes en el sentido de una concepción pedagógica y de una educación social.

Con el ejemplo de la nueva concepción de SUTTON-SMITH<sup>4</sup> y H. MEAD<sup>3</sup> se debería aclarar, que la dialéctica de adaptación y espontaneidad, (o sea los diferentes papeles y las alternativas de acción) son factores relevantes de socialización. Ambas características se pueden encontrar muy marcadas en los grandes juegos.

Esta corta descripción teórica dentro de la conferencia en sí tiene la función de preparar y fundamentar los pensamientos específicos (conclusiones) sobre el juego deportivo y las consecuencias didácticas.

## 1. CONSECUENCIAS PEDAGÓGICAS

### 2.1 Condiciones Básicas.

Si se quieren fomentar las características de comunicación y cooperación antes descritas como elementos deseables de la competencia social, y evitar las acciones agresivas y las consecuencias negativas del dominio de acciones de conflicto, entonces hay que tener en cuenta unas consecuencias didáctico-metodológicas, que resultan del concepto hasta ahora desarrollado. Pero primero son necesarias unas consideraciones con respecto a las condiciones generales.

- La forma de juego en el colegio y los alumnos, está muy influenciado por las formas competitivas. Una transferencia de las estructuras de juego del deporte competitivo a la clase en el colegio afecta la estructura de relaciones y de interacción de los alumnos entre sí.

Ejemplos: los alumnos con mejor rendimiento juegan entre sí excluyendo a los de menor rendimiento. Estos últimos pierden el interés y el gusto por la clase de deporte. Los alumnos con mejor rendimiento tienen posibilidades de "aplicar castigos" a los alumnos de bajo rendimiento haciéndoles críticas verbales,

realizando acciones agresivas, no pasándoles la pelota, etc. Los "débiles" muchas veces no tienen más posibilidad que la de salir del campo de juego.

Los alumnos no van a encontrar los caminos por sí mismos para enfrentarse con este problema, para esto se necesitan las indicaciones y la ayuda del profesor.

Debido a que los alumnos orientados fuertemente por el ideal negativo, generalmente no han recibido exhortaciones o apoyos para la auto-organización para la creatividad y espontaneidad, el profesor debe tratar, al principio con mucho cuidado, la aplicación de una clase comunicativa.

## 2.2 Principios Generales

El profesor debe tener en cuenta especialmente los siguientes principios generales y los debe emplear según las condiciones situacionales:

- 2.2.1 La interacción debe emplearse en la clase de deporte.
- 2.2.2 Principalmente se deben aplicar una serie de juegos y formas de juego, (no series de ejercicios y formas de ejercicios).
- 2.2.3 Los alumnos deben jugar en grupos independientes y solucionar ellos mismos sus conflictos.
- 2.2.4 Los alumnos deben ser invitados a colaborar en la planificación de la clase y criticar, ellos deben vivir el cambio del papel (desempeño del rol).
- 2.2.5 El profesor debe orientar sus formas de comunicación hacia principios democráticos.

## 2.3 Explicaciones

### *Principio 1.*

La interacción: Hasta ahora esta forma de

enseñanza casi no se aplicó en la clase de deporte, porque las acciones deportivas casi siempre ocurren sin hablar. El lenguaje siempre se vio aquí como medio para intervenir en datos técnicos, no para expresar sentimientos ni para solucionar conflictos.

¿Por qué estas formas comunicativas en la clase de deporte (de educación física)?

Cuando tomamos en serio el aprendizaje social, entonces se debe cumplir con dos condiciones (entre otras):

- Los alumnos deben tener la oportunidad de adquirir experiencias sociales y emocionales concretas en el juego, por ejemplo, alegría, enfado, agresión, conflicto.
- Pero esto no lleva al aprendizaje social por sí solo, es necesario desarrollar el diálogo, (que es la segunda condición) para permitir la asimilación cognoscitiva de vivencias, sólo en esta forma las vivencias llegan a la conciencia. Por ejemplo, un alumno hace un "foul" a otro y lo lesiona. Si después estos alumnos no dialogan la agresión continuará y habrá también deseos de venganza. Pero si hablan sobre el caso explicando sus motivos y sentimientos mutuos, es posible que estos dos alumnos en el futuro, jueguen limpio por lo menos entre sí.

Esto no quiere decir, que el diálogo pueda ocupar mucho tiempo, debe ocurrir solamente un cambio de acciones deportivas o lúdicas y de asimilación cognoscitivas, el cual garantiza el aprendizaje social. Naturalmente se debe referir a experiencias actuales y preguntas de la clase de educación física.

### *Principio 2.*

Serie de juegos contra serie de ejercicios. Una serie de ejercicios se caracteriza porque se ejecutan una serie organizada de ejercicios según principios metodológicos (de lo fácil hacia lo difícil), para lograr un ejercicio final. Por ejemplo: Voleibol:

- Coger el balón con ambas manos, las manos están en forma de embudo, se deja

caer el balón hacia abajo.

- Lanzar el balón al aire y recibirlo con ambas manos en forma de embudo por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón al aire, cogerlo por encima de la cabeza, lo dejamos caer y mantenemos la posición de las manos.
- Lanzar el balón al aire, se deja rebotar, desplazarse para colocarse debajo de éste adoptando la posición adecuada de las manos.
- Tomando el balón con ambas manos lo presionamos con los pulgares para lanzarlo contra el suelo consecutivamente con dichos dedos, etc.

Por otro lado, una serie de juegos es una sucesión de juegos, que lleva de un punto de partida hacia una meta final. Con la serie de juegos se distinguen dos tipos. Se habla de serie de juegos construidas con base en juegos preparatorios y serie de juegos construidas de juegos previos.

En el primer tipo (juegos preparatorios), la idea del juego con respecto al gran juego, en sí, no desempeña un papel importante. Los juegos tienen el objetivo de ejercitar los elementos parciales técnicos y tácticos del gran juego. Ejemplo:

- Mantener libre su lado
- Puntería sobre la pelota
- Llevar el balón
- Tiros hacia un balón medicinal que está rodando
- Tiros hacia un balón medicinal que está volando, etc.

En el segundo tipo (juegos predeportivos) todos los juegos contienen la idea fundamental del juego. La técnica y la táctica se interviene jugando, el juego en sí es lo más importante. Se comienza con juegos muy sencillos, los cuales en el transcurso de la sucesión se vuelven cada vez más complejos.

En la ejecución del juego se aprenden y se ejercen habilidades técnicas y tácticas.

La ejercitación de habilidades tiene carácter complementario y se puede utilizar (aplicar) según los deseos de los alumnos.

Ejemplo de una serie de juego del segundo tipo: (fútbol)

- Jugar uno contra uno (pena máxima, conducción del balón, etc.).
- Dos contra dos con un arco, otros juegos con un solo arco.
- Diferentes formas de juegos con dos arcos.

(Véase gráfica 4. Los juegos corresponden a una situación básica).

### *Principio 3.*

En el sentido de la posibilidad de aprendizaje social es importante, que los alumnos aprendan a resolver ellos mismos sus conflictos. Así con el tiempo deberían organizar y acordar muchos factores, los cuales, después de todo posibilitan el jugar como por ejemplo el modo de juego, cambios en las reglas, formación del equipo, actividad del árbitro, etc.

La función del profesor entonces consiste en la definición del margen metodológico, en el cual se mueven los alumnos. Por ejemplo, interrumpir un juego de 11 · 11 niños de 10 años, en un campo muy grande cuando se da cuenta que el juego es un desorden. Entonces los alumnos se deben organizar en grupos pequeños y jugar según sus ideas.

Además, el profesor debe intervenir, cuando se violan principios pedagógicos, por ejemplo, cuando sólo vence la ley del más fuerte o siempre se oprimen las minorías.

### *Principio 4.*

Planificación de clase · cambio de papeles.

El profesor debería renunciar con más frecuencia a su papel central y darle a los alumnos la responsabilidad, no solamente respecto a lo organizatorio, sino también al con-

tenido. Así los alumnos pueden —aprender— a ver las cosas desde el punto de vista del profesor y principalmente pueden vivenciar más flexibilidad de los papeles. Este cambio de papeles puede ocurrir en diferentes formas, por ejemplo, por medio del trabajo y de monitor, mediante una invitación (exhortación) espontánea o por medio de la preparación de diferentes etapas de la clase de parte del alumno con la ayuda del profesor. La crítica que reciba el profesor entonces no será tan agresiva, sino más constructiva.

### *Principio 5.*

Estilo democrático en clase.

El profesor debería elegir formas de comunicación, que le permitan al alumno participar activamente en clase. El tiene que darle libertad de diálogo y de acción. Es decir, debe tener en cuenta los puntos anteriormente mencionados y prestar atención a sus propias formas de comunicación. Por ejemplo, en vez de: instrucciones - indicaciones (referencias)

órdenes - preguntas, las cuales dejan libre las alternativas de acción.

Escuchar a los alumnos y tener en cuenta sus preguntas.

Estimular a los alumnos: relacionar la correlación con apoyo positivo.

No prohibir la comunicación entre los alumnos, sino posibilitarla en forma organizada.

## **2.4 Dos Modelos como Ejemplo**

Con dos ejemplos quiero dar unas indicaciones concretas metodológicas para la realización de los objetivos generales y métodos.

### *2.4.1 Buscar formas nuevas*

El juego se estructura mediante reglas inventariadas y por reglas de acción (ejemplos). Voy a organizar las reglas más importantes en un sistema de coordenadas, y así obtendrá un campo de experimentación para variaciones de juego (gráfica 3).

REGLAS DE TIEMPO, ESPACIO E IMPLEMENTACION		ARCOS	JUGADORES	FUERA DE META	FUERA DE LA LINEA LATERAL
REGLAS DE ACCION	BALONES				
MANO					
FOUL	DOS BALONES, NO ACERCARSE MAS DE TRES METROS	CUATRO ARCOS			
HANDICAP DESVENTAJAS	CAMINAR	EN PARLUJAS	TIKADOR SECRETO		

Los puntos ubicados en los cuadros son ejemplos

**ACLARACION:** Esta estructura facilita la búsqueda de modificaciones con la idea general del fútbol. Permite construir juegos adecuados a las capacidades y a las necesidades de los alumnos. Ej. En una clase mixta quieren jugar niños con niñas, teniendo en cuenta que las niñas no tienen las mismas condiciones que los niños entonces podemos combinar balones, ventajas/desventajas y faltas de la manera siguiente. Las niñas cogen los niños camión, los niños no tienen permiso de acercarse más de dos metros a las niñas, las niñas pueden atacar directamente. Utilizamos dos balones.

¿En qué relación está este borrador con la teoría?

¿Qué argumentación didáctica puedo dar para este modelo?

Anteriormente determinamos:

- reglas fijas
- el dominio del principio de superación (competencia) son obstáculos para la comunicación y la cooperación.

Con este concepto existe la posibilidad de desarrollar, mediante la selección y la combinación de las diferentes partes de las reglas, nuevas formas de juego, para después dialogar sobre las experiencias y tal vez incluir nuevos juegos en el repertorio del curso. La tarea se puede distribuir en grupos pequeños.

Posibles efectos en el sentido del objetivo de aprendizaje social y de la derivación de los conceptos de SUTTON-SMITH<sup>4</sup> y H. MEAD<sup>3</sup> son:

- Los alumnos pueden hacer la experiencia de innovación y creatividad, posiblemente pueden inventar nuevos juegos.
- Pueden conocer nuevas experiencias de

papeles y nuevas formas de interacción dentro del juego.

- Aprenden a solucionar conflictos, hacer acuerdos y formar juicios en los procesos de comunicación (no por una autoridad rígida).
- Ellos pueden vivenciar que se pueden cambiar las reglas; que las reglas son hechas; que se pueden crear y aceptar nuevas reglas si hay una comunicación entre todos.
- Con respecto a la descripción del sistema de juego deportivo, antes mencionado se puede disminuir el dominio del principio de superación por dos factores:
  - 1) Por medio del margen cooperativo del Gran Juego y por la disposición de respetar las reglas acordadas se disminuye o se hace relativo el comportamiento de dominio.
  - 2) Por medio de la modificación de las reglas (por ejemplo, dos balones, más porterías, emplear la mano) el principio de superación pierde su importancia.

2.4.2 Otra posibilidad en la intervención del juego la tenemos en el modelo de la

simplificación de la situación.

Un análisis de estructura (DIETRICH<sup>2</sup>) según las situaciones del juego en principio muestra tres situaciones básicas, por las cuales los jugadores están determinados en sus formas de acción.

- 1) Tiro al arco - defensa del arco
- 2) Crear la posibilidad de gol - evitar la posibilidad de gol
- 3) Organizar un ataque - dificultar y/o impedir un ataque (gráfica 4).

#### SITUACIONES BASICAS DEL JUEGO



GRAFICA 4

La primera situación es la más dramática y los niños en la calle hacen juegos de pena máxima en diferentes formas (cambio de los roles del arquero y del tirador).

En la segunda situación se aumenta la complejidad, los niños juegan por ejemplo 2-2 y un arco. Aumentan la técnica, la táctica y el entendimiento del juego (cambio de rol zaguero - delantero).

Finalmente, en la tercera situación conocen los roles de todos y juegan con dos arcos pero tal vez todavía no 11-11, sino 5-5 para limitar la complejidad cada vez más.

Según estas situaciones básicas, ahora existe la posibilidad de ofrecer juegos y/o que sean innovados por los alumnos, los cuales avanzan de situaciones sencillas hacia situaciones complejas, pero siempre debe tenerse en cuenta el objetivo del juego. La relación con la teoría se puede mostrar principalmente:

Con la independencia de los alumnos y con el concepto de papeles.

Con respecto a la independencia tengo la experiencia de que los alumnos en el margen de esta situación con gran entusiasmo encontraron formas propias de juego, que se

jugaron una y otra vez. De todas maneras se necesitaba un cierto tiempo de inicio.

## COMENTARIO

He tratado de analizar la exigencia de la materia educación física con respecto al aprendizaje social, según lo que corresponde a las condiciones del aprendizaje social. El aprendizaje social depende de experiencias sociales concretas y de la comunicación. Ambas cosas son características en la clase de deporte, especialmente del juego. Con estos pensamientos traté de demostrar, que sí se puede realizar esta exigencia de aprendizaje social en el juego deportivo, y como se puede alcanzar. De todas maneras no deberíamos olvidar, que los juegos se juegan por jugar y que no siempre se debería vincular algún proceso de aprendizaje con ellos por el presente.

## BIBLIOGRAFIA

1. CACHAY, K., Sportspiel und Sozialisation, Schorndorf 1978.
2. DIETRICH, K., Fussball, Spielgemäss lernen - Spielgemäss üben, Schorndorf 1968.  
Traducción: Fútbol Aprender y Practicar conforme al juego, Editorial Montigraf, Lima, Perú, 1981.
3. MEAD, H., Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt, 1968.
4. SUTTON-SMITH, B., Die Dialektik des Spiels, Schorndorf 1978.
5. PILZ, G., Aggression in Mannschaftssportarten. In: Sportarzt und Medizin 24/1973 25/1974
6. PILZ/TREBELS: Aggression und Konflikt im Sport. Ahrensburg 76.
7. VOLKAMER, M., Zur Aggressivität in konkurrenz-orientierten sozialen Systemen. In: Sportwissenschaft 1 (1971).