

TEMA N°13: (específic) El joc com activitat d'E-A en l'àrea d'Educació Física. Adaptacions metodològiques basades en les característiques dels jocs en l'àrea d'Educació Física

1. Resum

- El concepte de joc: el joc dins el procés E-A.
- El joc des de la vessant pedagògica
- Etapes del joc infantil
- El joc a la sessió d'educació física
- Adaptacions metodològiques

2. El concepte de joc: el joc dins el procés E-A.

Etimològicament ve del llatí "iocum" (broma o diversió) i les característiques comuns que han trobat en ell diferents autors són:

- el joc és una activitat lliure i voluntària
- té limitacions espacials i temporals establerts d'antuvi.
- És incert i per això captiva a tothom
- És gratuït, és a dir, té el seu fi en si mateix. Això impedirà en el joc infantil el fracàs.
- És fictici. Construït en un món apart, un continu missatge simbòlic.
- És convencional, resultat d'un acord social establert pels jugadors.

Jugar és actuar conjuntament sota la incertesa de no endevinar el resultat final un cop s'està dins una realitat intersubjectiva.

El joc és indeterminat i llibertari i, en canvi, es combina amb l'educació (voluntat de transmissió de coneixements i valors) de manera perfectament complementària. Gràcies al joc el nen/a aprèn en un entorn agradable, però no per això mancat de reflexió.

3. El joc des de la vessant pedagògica

Segons el moment històric, l'ambient sociocultural i la finalitat desitjada, s'atorga al joc una funció molt diferent en l'àmbit educatiu.

El joc educatiu pretén millorar a la persona en general i a la seva motricitat en particular, per aconseguir aquesta voluntat educativa el joc ha de potenciar quatre dimensions:

- a) La codificació. Que l'alumne codifiqui i descodifiqui tots els signes comunicatius que li arribin i així pugui afrontar qualsevol situació lúdica.
- b) L'adaptació. S'ha d'adaptar als límits d'actuació establerts per consolidar un patró de conducta adequat.
- c) La projecció. L'alumne ha d'establir un ordre en les seves actuacions que el permetin solucionar les diferents situacions de joc que se'l plantegin.
- d) La introjecció. Aquesta permet a l'alumne jugar de manera reflexiva, adonant-se del que fa mentre juga i sent conscient que és ell qui està actuant.

Per ser considerat educatiu un joc ha de permetre el desenvolupament global de l'alumne, ha de afavorir el comportament cooperatiu, ha de ser actiu (amb espai

per a la recuperació) i integrador (sense exclusions, ni marginacions), ha de presentar un repte com a estímul inicial, ha d'oferir-se variabilitat lúdica per poder "arribar" a tothom. Un bon joc educatiu es practicarà per segona vegada amb el mateix interès que quan es va presentar.

4. Etapes del joc infantil

A l'evolució ludomotriu que segueixen les persones es poden distingir tres períodes:

- a) Ludoegocentrisme. Dels 2 als 6 anys es presenten jocs senzill, de caire individual on els nens rebutgen les regles de participació conjunta. O bé són jocs simbòlics o bé d'escapatòria, anticipació o similar.
- b) Coordinació i cooperació ludopràxica. Dels 6 als 12 anys la regla apareix amb força, igual que ho fa la noció de competició i de comunicació motriu. Les activitats col·lectives van en augment però sempre com una suma d'accions individuals.
- c) Establiment i desenvolupament de l'acord ludopràxic. Dels 11 anys endavant s'accepta el pacte social i les seves conseqüències. El joc cada cop és més reglat i deportiu.

Les possibles actuacions lúdiques que s'adaptarien al període d'evolució lúdica serien:

- Exercicis: no són jocs, són de caire analític i no garanteixen la característica lúdica.
- Formes jugades: entre l'exercici i el joc. No tenen estructura interna clara i es disfressen de joc amb un component lúdic.
- Joc Simple: Té un funcionament mínim, una organització i unes normes. Solen ser sensorials i perceptius.
- Joc Simbòlic-Dramàtic: És una metàfora constant on es simbolitza una fet o personatge a través d'una història central.
- Jocs Populars-Tradicionals: La seva lògica interna pot ser tant complicada o més que la d'un joc institucionalitzat i poden presentar diferents formes d'organització.
- Deports: D'un joc simple s'ha anat passant a un joc extremadament reglamentat i organitzat. Seran d'interès dels nens si s'adapten a ells.
- Grans Jocs: Jocs amb gran nombre de jugadors i amb necessitat de molt d'espai, pot trigar-se molt de temps (fins i tot dies) en jugar-se i poden necessitar materials importants.
- Altres jocs recreatius: Jocs cooperatius, jocs de rol, jocs alternatius (xanques, indiaques, disc volador, ...).

5. El joc a la sessió d'educació física

Les sessions d'Educació Física han de contemplar les diferents unitats de programació que configuraran el contingut curricular d'aquell curs, ara bé, la forma en la que apareixeran aquests continguts durant la sessió ha de seguir una estructura:

- 1) Fase d'adaptació o part inicial: Ha de ser una preparació a la tasca que ha de venir des de la vessant física, psíquica i motivacional. Bona activitat i dinàmica.
- 2) Fase Principal o de consecució dels objectius. En ella haurien d'estar en constant participació tots els alumnes. El joc és ideal per a aquesta fase,

però hem de ser conscients que amb ell el treball només podrà ser global.

- 3) Fase de tornada a la calma o recuperació: Jocs tranquils i relaxants per aconseguir una recuperació física i psíquica.

6. Adaptacions metodològiques

Segons la metodologia emprada es farà més èmfasi o menys en cadascun dels vèrtex del triangle educatiu: alumne, professor i acció educativa. El més adient seria conservar un equilibri entre els tres aspectes. Veiem algunes consideracions metodològiques referides als mateixos.

6.1. A. M. Sobre l'alumne

El mestre hauria d'aproximar-se a una intervenció educativa individualitzada ja que cada educand segueix un procés educatiu singular, determinat per la seva personalitat i les seves vivències personals. És interessant que el/la mestre/a conegui les seves motivacions i interessos i que conegui el seu nivell d'evolució ludomotriu de cara a poder oferir-li els jocs més idonis per a cada estadi.

6.2. A. M. Sobre el professor

El professor sempre adaptarà la seva intervenció a les característiques dels seus alumnes. Per aquest motiu haurà de tenir en compte les tres grans etapes d'evolució ludomotriu per les que passen els seus alumnes:

- Joc primari o ludoegocentrisme: en aquesta etapa el/la mestre/a ha de ser un gran *observador i estimador* dels infants.
- Joc secundari o de coordinació i cooperació ludomotriu: el docent ha de ser un *observador i líder*. El liderat l'ha d'utilitzar per potenciar el treball col·lectiu i sensibilitzar els alumnes per a que superin el bé personal en benefici de tot el grup.
- Joc terciari o joc on es pot establir i desenvolupar l'acord. A més a més de *líder*, el educador ha de ser un *regulador* de les pràctiques, ja que en elles poden aparèixer dubtes i discussions.

6.3. A. M. Sobre el propi joc

6.3.1. Presentació del joc

Dependrà molt d'aquest aspecte l'èxit del joc proposat, per tant procurarem: aconseguir un clima d'atenció dels alumnes, evitant distraccions externes. S'explicarà el joc amb claredat utilitzant una pissarra o similar si és necessari, però sense allargar-se massa. No començarem sense assegurar-nos que tothom ho ha entès, però si un cop començat apareixen dubtes pararem per fer una demostració si s'escau. Si els jocs tenen un nom aquest quedarà enregistrat en la memòria dels alumnes i facilitarà la propera posada en acció del mateix.

6.3.2. Valoració del joc

En algun moment de la sessió hauria d'haver un moment per a recordar els objectius del joc, plantejar diferents possibilitats dins del mateix i proposar variants i valorar com ha estat la intervenció dels alumnes.

6.3.3. Elements del joc

- **Espai de joc:** fer jocs d'acord amb l'espai del que es disposi. Si utilitzem l'espai

natural s'ha de preparar i condicionar d'antuvi. En espais tancats garantir la il·luminació.

- **Imperatius temporals:** els jocs curts s'adaptem millor a la concentració dels nens més petits, procurarem utilitzar-los i tenir un bon ventall de jocs preparats per si els proposats duressin menys del previst.

Els jocs llargs no s'hauran de plantejar amb preses per tal que els alumnes puguin gaudir dels mateixos.

Fugirem dels jocs d'eliminació per què mantenen a alumnes sense pràctica real de joc.

Els grans jocs (hores, dies o varis dies) poden ser presentats en èpoques d'aconteixements especials.

- **Material:** a més alumnes més material. Quan més petits els alumnes el material haurà de ser més gran.

S'ha de tenir cura de la seguretat del material.

Periòdicament s'ha de presentar material nou per tal d'afavorir la predisposició dels alumnes.

- **El jugadors:** si el joc que proposem es fa amb pocs alumnes, realitzarem el joc en grups que actuïn alhora. Quan es treballa per equips fora bo distingir els components de cadascun amb algun distintiu. Cada grup ha de tenir la possibilitat d'adaptar el joc segons les seves preferències i característiques.

Les recuperacions després de l'esforç han de ser actives.

En els jocs expressius valorarem més el procés que el resultat final de manera que l'alumne vivenciï tot el que va succeint al seu voltant.

Nona