

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

[DOI 10.35381/cm.v9i2.1165](https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1165)

Juegos Modificados y Desarrollo Psicomotor en Estudiantes de Educación Básica General

Modified Games and Psychomotor Development in General Elementary School Students

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa
darwin.tandalla@educacion.gob.ec
Ministerio de Educación, Guayas, Guayaquil
Ecuador
<https://orcid.org/0009-0004-4046-9265>

Recibido: 15 de mayo 2023
Revisado: 10 de junio 2023
Aprobado: 01 de agosto 2023
Publicado: 15 de agosto 2023

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

RESUMEN

La enseñanza de la educación física a nivel escolar requiere de un profundo cambio paradigmático relacionado con los métodos que atiendan de manera directa las necesidades formativas de los estudiantes del siglo XXI. Desde esta premisa, se exhibe este artículo enmarcado en hacer un abordaje descriptivo sobre los juegos modificados y su vinculación con el desarrollo psicomotor en estudiantes en etapa de Educación Básica General. El artículo refiere a un estudio documental desplegado a nivel descriptivo; asimismo, su producción estuvo guiada por un diseño bibliográfico. Finalmente, se puede enunciar que el juego modificado para el nivel educación básica general se constituyen en una de las herramientas didácticas más completa e innovadoras para el desarrollo de los individuos gracias a su versatilidad e incidencia en los procesos físico-corporales, cognitivos, psicoemocionales, sociales y lingüísticos-comunicativos del ser humano

Descriptores: Juego; juego modificado; psicomotricidad. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The teaching of physical education at school level requires a profound paradigmatic change related to the methods of teaching and learning of physical-sports culture, which directly meets the training needs of the students of the XXI century. From this premise, this article is framed to make a descriptive approach on modified games and their link with psychomotor development in students in General Basic Education. The article refers to a documentary study deployed at a descriptive level; likewise, its production was guided by a bibliographic design. Finally, it can be stated that the modified game for the general basic education level is one of the most complete and innovative didactic tools for the development of individuals thanks to its versatility and incidence in the physical-bodily, cognitive, psychoemotional, social and linguistic-communicative processes of the human being.

Descriptors: Play; modified play; psychomotor (Tesauro UNESCO).

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad lúdica que alude a la recreación, ocio y diversión, comúnmente es realizada por “un número indeterminado de jugadores, que posee un conjunto de reglas, límites de espacio y tiempo. [...] Así, muchos juegos se utilizan para la enseñanza de elementos tácticos y técnicos” (Gómez, 2017; p.9), los cuales pueden dar origen a la iniciación de la formación de la cultura física-deportiva.

Es por ello que, la educación física escolar actual requiere de un cambio paradigmático. A la misma, le urgen métodos de enseñanza de la cultura física y deportiva que asuma modelos lúdicos aplicables en la escuela, que correspondan a los tiempos modernos, escenarios históricos y medioambiente actual particular, además de atender de manera directa las necesidades formativas de los estudiantes del siglo XXI.

Una opción para ello está representada por los juegos modificados. En tal sentido, este tipo de juegos, se constituyen, tal como expresa Jiménez (2020), a partir de:

[...]. la fusión entre el juego tradicional y el juego libre, en este caso relacionados con el deporte. [...] El desarrollo de este tipo de juegos enfoca su protagonismo hacia la táctica en lugar de la técnica, potenciando el desarrollo fluido del juego y la participación del alumnado (p.17).

Cabe destacar que, desde el punto de vista pedagógico, los juegos modificados buscan el desarrollo de una serie de habilidades tanto motrices y cognitivas, como sociales y afectivas en los estudiantes. Siendo así, el tema de los juegos modificados se constituye en un ámbito para la reflexión sobre la necesaria transición metodológica de la enseñanza-aprendizaje de la cultura física y el deporte en la escuela, y desde donde pueden emerger propuestas innovadoras de modelos alternativos para su aplicación desde un enfoque integral que enfatice en la acción motriz como resultado de procesos, así como la satisfacción de motivaciones y necesidades de gratificación, además de que coadyuve al disfrute personal y colectivo de las diferentes disciplinas físico-deportivas.

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

Considerando lo planteado se desarrolla este artículo a partir de cuestionar en torno a ¿Qué son los juegos modificados? ¿Cómo se relacionan con el desarrollo psicomotor en estudiantes en etapa de Educación Básica General? Por consiguiente, a partir de las interrogantes planteadas se busca hacer un abordaje descriptivo sobre los juegos modificados y su vinculación con el desarrollo psicomotor en estudiantes en etapa de Educación Básica General.

MÉTODO

Cabe destacar que este artículo se corresponde con una investigación de tipo documental que se desarrolla a nivel descriptivo. En este sentido, y atendiendo lo expuesto por Hernández, Fernández y Baptista (2014), se busca especificar de manera detallada las propiedades y características de los juegos modificados y su relación con el desarrollo psicomotriz como objeto de estudio.

En lo que respecta a que la investigación es de tipo documental, se explica en función de que el abordaje que se hace de dicho objeto de estudio se da a partir de procesos de consulta de documentos, siendo estos la fuente de datos necesarios para la investigación (Vivero y Sánchez; 2018). Cabe resaltar que, para desplegar este proceso de documentación guiado por un diseño bibliográfico, fue menester estructurar una estrategia pertinente. En tal sentido, Del Toro (2017), propone una serie de pasos que se han optado para desarrollar el estudio, y que a continuación se detallan:

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

1. Selección y delimitación del tema
2. Establecimiento de objetivo de investigación
3. Determinación de las técnicas para la compilación y acopio de la información bibliográfica.
4. Organización de la información y los datos compilados
5. Análisis de la información y los datos
6. Redacción de informe final de investigación, en este caso a modo de artículo

Para concluir este apartado, se puede decir que las fuentes documentales consultadas sobre los juegos modificados y desarrollo psicomotor en estudiantes de educación básica general, se seleccionaron a partir de diversos medios como artículos de revistas científicas, memorias de congresos, conferencias y publicaciones académicas actualizadas, presentadas de manera electrónica y en idioma español.

RESULTADOS

El desarrollo psicomotor en estudiantes de educación básica general

Serrano (2012), afirma que la psicomotricidad es el proceso que involucra la acción del sistema nervioso central del ser humano para generar estados conscientes de los movimientos que ejecuta, involucrando patrones motores de: velocidad, espacio y tiempo. Esto implica dos aspectos interrelacionados: el de la motricidad que refiere a la ejecución de los movimientos corporales y el psíquico, como parte de los procesos inherentes a la persona, ya que incluye lo cognitivo y lo socio-afectivo y comunicativo. La atención de estos aspectos interrelacionados se constituye en el proceso que trata el desarrollo de la persona en su globalidad (Bernaldo, 2012),

Por su parte Román y Calle (2017), señalan que el desarrollo psicomotriz es un proceso continuo, progresivo y variable en el ser humano, mediante el cual el niño adquiere

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

habilidades o competencias en torno a las áreas de: lenguaje, motricidad, cognición y de relacion personal social, que les permite el desarrollo progresivo de estados de independencia y de adaptación al medio. Aquí, también resulta importante destacar la inclusión de conceptos tales como la motricidad a modo de expresión del comportamiento motor, así como del lenguaje como producción humana generadora de símbolos lingüísticos y paralingüísticos, además de la vinculación afectiva tan necesaria en el proceso de socialización y formación educativa.

Por otro lado, la psicomotricidad ha llegado a consolidarse en una disciplina incorporada al ámbito educativo, como técnica de intervención específica y practica psicomotriz mediada por el juego espontáneo que se da entre niñas y niños. Esto, “mediante la materialización de las vivencias corporales, la mediación de psicomotriz, un encuadre y un dispositivo espacial y temporal específico de la disciplina” (Aucouturier, Vera y Lapierre, 1983; en Hernández y Martínez, 2022).

En este contexto, y como señala Serrano (2012), la psicomotricidad como disciplina practica basada en el juego como herramienta de intervención, busca finalmente:

- a. Motivar la capacidad sensitiva del individuo frente al entorno.
- b. Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento sobre el cuerpo y su capacidad de respuesta.
- c. Organizar la capacidad de expresión de los movimientos a través de diversos medios.
- d. Promover el descubrimiento y expresión de las capacidades creativas y emocionales
- e. Fortalecer la identidad propia, la autoestima tanto individual como grupal y la seguridad en sí mismo.
- f. Concientizar sobre respeto y tolerancia hacia sí mismo y los demás.

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

Los juegos modificados: juegos de blanco o diana y juegos de invasión

En el periodo de la infancia, el juego en asume un papel preponderante, pues es una actividad creativa natural que media en el desarrollo de habilidades y destrezas, por lo que se constituye en una función vital y necesaria para el desarrollo del niño. Siendo así, se constituye en una herramienta esencial en las primeras etapas escolares, que conlleva al desarrollo de una educación integral, pues, solo se logra la capacidad de jugar cuando se dominan habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas (Meneses y Monge, 2001).

Ahora bien, retomando la idea de que los juegos modificados se constituye en un ámbito para la reflexión y transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje en torno a la cultura física y el deporte en la escuela, se tiene que estos se mantienen de manera intermedia entre el juego libre y el deporte estándar o tradicional, los cuales se constituyen con ciertas reglas básicas enfocadas en acentuar las destrezas que se enseñan en clase, dándole más importancia a los principios tácticos y reduciendo las demandas técnicas, ya que esto favorece la participación de los estudiantes con menos habilidades físicas y facilita su integración y desarrollo psicomotor. Esto permite superar la enseñanza de la educación física deportiva de manera tradicional y centrada en la técnica (Gómez, 2017; Devís, 2018).

En este tenor, Murrieta (2023), señala que existe una amplia discusión en torno a la necesidad de “una enseñanza más comprensiva y menos excluyente del deporte escolar” (p.4), sobre todo a nivel de Educación Básica General (EBG), ya que en términos generales existen dos modelos de aprendizaje; por un lado, el modelo tradicional o aprendizaje por imitación, centrada en la iniciación deportiva y competitiva y, por el otro, el modelo alternativo, que hace referencia a la dirección que toma la enseñanza en el dicho proceso (Gómez, 2017).

Al respecto, según Devís y Sánchez (1996), el referido modelo alternativo, que contiene una enseñanza más comprensiva, se constituye en una forma apropiada para el

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

aprendizaje de la cultura física-deportiva y su iniciación integrada, mediante los juegos deportivos modificados y su dominación como actividades centrales de la enseñanza. Al respecto, Fernández, Hortigüela y Pérez (2018) refieren que los juegos modificados se clasifican en seis categorías a saber:

1. Juegos y Deportes de Blanco o Diana.
2. Juegos y Deportes de Diana Móvil.
3. Juegos y Deportes de Golpeo y Fildeo.
4. Juegos y Deportes de Cancha Dividida.
5. Juegos y Deportes de Muro o Pared.
6. Juegos y Deportes de Invasión.

De esta clasificación, se destacan los juegos de blanco o diana y los juegos de invasión, ya que son los que atañen a este estudio. En tal sentido, los juegos de blanco o diana refieren a aquellas actividades lúdicas y deportivas, donde los que los jugadores o equipos adversarios trabajan de manera alternativa para enviar un móvil hacia una diana, con o sin implementos, con la intención de alcanzar el objetivo en la menor cantidad de intentos posible, siendo esto su principio fundamental (Gómez, 2017). Son ejemplos de este tipo de juegos de diana, con o sin oposición: modalidades de tiro, boomerang, bolos, golf, dardos, curling, petanca, billar, boccia, shuffleboard, croquet, lawn bowling, balón prisionero, datchball paintball, rock it ball, entre otros. Los cuales demandan conocer y poseer, según Fernández, Hortigüela y Pérez (2018):

- Habilidades técnicas para la realización de lanzamientos y el uso adecuado de implemento.
- Habilidades tácticas defensivas que permitan situar, alejar y/o desplazar el móvil propio para influir en el juego del contrario.

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

- Habilidades tácticas ofensivas, las cuales permiten “adecuar la fuerza y la trayectoria del móvil, elegir el número de puntos a sumar en cada intervención, así como elegir el golpeo o lanzamiento más adecuado, ajustar el móvil al blanco, golpear para acercar el móvil de un compañero”, entre otros (p.65).

En cuanto a los Juegos de Invasión, Marín (2016), sostiene que son aquellos que responden al propósito de penetrar el terreno del contrincante enfrentando a dos equipos con el mismo número de participantes. Este tipo de juegos se practica en una gran variedad de escenarios como: canchas, campos, pistas o piscinas; empleando para ello, un objeto de intercambio que puede ser un balón, disco volador, pelota, bola, pastilla, dardo, entre otros.

Cabe destacar que este tipo de juegos de invasión como son: el fútbol o fútbol sala, baloncesto, floorball (sala o patines), balonmano, waterpolo, polo, hockey (sala, patines, hielo, hierba), rugby, entre otros, demanda el desarrollo de habilidades técnicas desplazamiento, lanzamiento, golpeo, recepción, control y transporte, considerando el tipo de deporte. Asimismo, el conocimiento de principios tácticos tanto defensivos como ofensivos, para movilizarse y avanzar en el terreno, demarcarse de los defensores, interceptar y conservar el objeto y evitar el avance del equipo contrario, y por supuesto, anotar logros (Fernández, Hortigüela y Pérez, 2018).

Impacto de los juegos modificados en el desarrollo psicomotor en estudiantes de educación básica general

En concordancia con lo establecido por el Ministerio de Educación de la República del Ecuador (s/f), la Educación General Básica (EGB) es el segundo nivel educativo, que engloba desde primer grado de básica preparatoria hasta décimo grado de básica superior, pasando por los grados de básica elemental y básica media. En esta etapa, los escolares adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades a partir de tres

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

valores fundamentales: justicia, innovación y solidaridad, que coadyuvara a la formación del estudiante en los siguientes niveles de bachillerato y universitario.

En este contexto, se puede señalar que la aplicación del juego, en este caso modificados, como parte de las estrategias lúdicas para el aprendizaje, es de necesaria aplicación para el despliegue de programas innovadores en torno a la enseñanza de la cultura física y deportiva en lo particular, pues se constituye uno de los recursos didácticos más completos para el desarrollo psicomotor de los individuos gracias a su versatilidad. Por consiguiente, y según lo expuesto por San Vicente (2021), los niños y niñas en esta etapa que participan de los distintos tipos de juegos en general y de los modificados en particular, encuentran en ellos un ámbito para:

- Adquirir consciencia de sí mismo y dominio sobre el entorno
- Recrear y representar situaciones de su vida cotidiana, que o pueden llevar a niveles de madurez.
- Desarrollar empatía, control sobre las emociones y aptitudes de liderazgo
- Fomentar los procesos perceptivos y cognitivos, lo que se traduce en aprendizaje
- Desarrollar procesos de autorregulación y con ello fomentar las habilidades lingüísticas, la inteligencia, el pensamiento abstracto y las funciones ejecutivas a nivel intelectual y social.
- Desarrollar la psicomotricidad mediante el aprendizaje de la coordinación de los movimientos corporales finos y gruesos.
- Aprender a imaginar y medir los riesgos. Lo cual coadyuva a que, en etapas de vida posteriores, se sufra menos estrés y ansiedad.
- Desarrollar mayores habilidades sociales, al disponer a los niños para escuchar y acoger a los otros, para forjar vínculos y compartir, negociar y resolver conflictos.

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

CONCLUSIONES

A partir de los resultados del abordaje documental realizado, se puede enunciar que muchos de los juegos de blanco o diana y de invasión modificados para el nivel educación básica general representan una posibilidad para la enseñanza de la educación física y el deporte de manera innovadora en las instituciones escolares, al mismo tiempo que inicia a los niños y niñas en los procesos de desarrollo de la cultura física-deportiva.

Finalmente, se puede decir que este tipo de juegos se constituye en una de las herramientas didácticas más completa e innovadoras para el desarrollo de los individuos gracias a su versatilidad e incidencia en los procesos físico-corporales, cognitivos, psicoemocionales, sociales y lingüísticos-comunicativos del ser humano.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A todos los actores sociales involucrados en el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Bernaldo, M. (2012). Psicomotricidad: Guía de evaluación e intervención. [Psychomotor skills: Assessment and intervention Guide]. Madrid, España: Ediciones Pirámide. Recuperado de <https://n9.cl/1t19>
- Devís, J. (2018). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. [Initiation in sports games: teaching for understanding]. 6° Seminario Internacional de Entrenamiento Deportivo llevado a cabo en Expomotricidad 2007, Universidad de Antioquia, Antioquia, Colombia. Recuperado de <https://n9.cl/kh38j>
- Del Toro, W. (2017). Guía para la Investigación Monográfica. [Monographic Research Guide]. Universidad del Sagrado Corazón. Recuperado de <https://n9.cl/7llfm>

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

- Devís, J. y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. [The alternative teaching of sports games: background, current models of initiation and final Reflections]. En J. Moreno y P. Rodríguez (Dirs.). *Aprendizaje Deportivo*. (pp. 159-181). Murcia, España: Editorial Universidad de Murcia. Recuperado de <https://n9.cl/w15ac>
- Fernández, J., Hortigüela, D. y Pérez, A. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. [Reviewing pedagogical models in physical education. Key ideas to incorporate them into the classroom]. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (423), 57-80. <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/695/604>
- Gómez, A. (2017). Aproximación Deportiva a través de los Juegos Modificados. [Sports Approach through Modified Games]. [Trabajo de pregrado]. Universidad de Valladolid, Valladolid: España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/27017>
- Hernández, M. y Martínez, L. (2022). Presencia de la psicomotricidad y psicomotricistas en la normativa educativa chilena en infancia. Un análisis documental. [Presence of psychomotricity and psychomotricity in the Chilean educational normative in childhood. A documentary analysis]. *Perspectiva Educacional*, 61(1), 127-151. Recuperado de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-97292022000100127
- Hernández, R., Fernández, R., y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. [Research methodology]. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores. Recuperado de <https://n9.cl/l0j5h>
- Jiménez, A. (2020). Iniciación deportiva a través de juegos modificados. [Sports initiation through modified games]. [Tesis de pregrado]. Universidad de Valladolid, Segovia, España. Recuperado de <https://n9.cl/qgfmX>
- Marín, G. (2016). Juegos de Invasión. [Invasion Games]. *Publicaciones Didacticas.com*, (66), 117-125. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/235860679.pdf>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. [Play in children: theoretical approach]. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Darwin Gustavo Tandalla-Arequipa

Ministerio de Educación de la República del Ecuador. (s/f). Educación General Básica. [General Basic Education]. Recuperado de <https://n9.cl/sjae>

Murrieta, R. (2023). Enseñar el deporte en la escuela mediante juegos modificados: una enseñanza para la comprensión. [Teaching sport in school through modified games: teaching for understanding]. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. 13(26). Recuperado de <https://n9.cl/lquc7>

Román, J. y Calle, P. (2017). Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo, Ecuador. [Psychomotor development status in healthy children attending a child center in Santo Domingo, Ecuador]. *Enfermería: Cuidados Humanizados*, 6(2), 49-65. Recuperado de <http://www.scielo.edu.uy/pdf/ech/v6n2/2393-6606-ech-6-02-49.pdf>

San Vicente, A. (2021). La importancia del juego en el desarrollo psicomotor. [The importance of play in psychomotor development]. *Educación y Psicopedagogía*, 4(1), 37-52. Recuperado de <https://n9.cl/vp1qq>

Serrano, A. (2012) La Psicomotricidad Infantil. [Child Psychomotricity]. *Temas para la Educación. Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, (19). Recuperado de <https://n9.cl/6rwyb>

Vivero, L. y Sánchez, B. (2018). La investigación documental: sus características y algunas herramientas. [Documentary research: its characteristics and some tools]. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. Facultad de Arquitectura - UNAM. Recuperado de <https://n9.cl/qvwbb>