

# Índice

Prólogos .....	13
Introducción .....	19

## Primera parte

Qué hemos entendido por juego y jugar

### Capítulo I

Análisis semántico de <i>juego</i> y <i>jugar</i> .....	25
1. Usos actuales y aproximación al campo semántico de juego .....	31
1.1. Otras voces que pertenecen al campo de <i>juego: deporte, lúdico, ocio</i> ..	35

## Segunda parte

Teoría y aplicación del juego motor

### Capítulo II

Teoría y concepto de juego motor .....	41
1. ¿Ciencia o ciencias de las que emana la teoría del juego? .....	42
2. ¿Se trata de una teoría general o de una teoría específica? .....	46
3. Enunciados para una teoría del juego. ....	47
3.1. El juego nos hace más humanos .....	47
3.2. El juego constituye una realidad compleja .....	48
3.3. El juego es una actividad integrada.....	49
3.4. El juego es un elemento universal de la cultura .....	49
3.5. El juego acompaña al ser humano a lo largo de su existencia .....	50
3.6. El juego y el jugar ocupan espacio de ocio del denominado “tiempo libre” .....	52
3.7. El juego es, y puede ser, una actividad de aprendizaje .....	53
3.8. El juego tradicional es un modelo relevante de juego .....	54
3.9. El juego motor es un modelo significativo de juego .....	55
3.10. El juego constituye en sí mismo una técnica de dinámica de grupos	56
4. Hacia una organización integradora de la teoría del juego .....	60
5. Los problemas epistemológicos de una teoría del juego. ....	62
6. El concepto <i>juego</i> . ....	67
6.1. Modelos o <i>teorías</i> acerca del origen y porqué del juego .....	67
Las <i>teorías clásicas</i> acerca del juego .....	68

1) Teoría Metafísica .....	68
2) Teoría del Recreo .....	70
3) Teoría del Sobrante de Energía .....	70
4) Teoría del Descanso .....	71
5) Teoría del Trabajo.....	72
6) Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional	72
7) Teoría del Atavismo o de la Recapitulación .....	73
8) Teoría Catártica y Teoría del Ejercicio Complementario.....	74
Las teorías modernas acerca del juego .....	74
1) Teoría de la Ficción .....	75
2) Teoría de la Infancia .....	75
3) Teoría Psicoanalítica.....	76
4) Teoría del Placer Funcional .....	78
5) Teoría Piagetiana .....	79
6) Teoría Evolucionista-Sociológica .....	81
7) Teoría Fenomenológica .....	82
8) Teoría Sociocultural .....	83
9) Teoría del Aprendizaje .....	85
10) Teoría de la Simulación .....	87
11) Teoría de la Supresión .....	88
Confluencias de las teorías y modelos acerca del juego .....	89
La interpretación antropológica del juego .....	97
El juego en la postmodernidad .....	103
7. Definición de <i>juego</i> .....	107
8. Naturaleza del juego .....	112
8.1. La clasificación de Caillois como modelo interpretativo de la naturaleza del juego .....	126
9. Acerca del concepto de <i>conducta motriz</i> .....	131
9.1. El concepto <i>conducta</i> .....	132
9.2. El concepto <i>motriz</i> .....	135
9.3. El concepto de <i>conducta motriz</i> .....	135
10. El concepto <i>juego motor</i> .....	140
10.1. El <i>juego motor</i> en las clasificaciones de los juegos .....	143
10.2. Otras clasificaciones de los juegos útiles para el desarrollo de programas .....	145
<b>Capítulo III</b>	
<b>El juego infantil .....</b>	<b>147</b>
1. El juego sensoriomotor .....	148
2. El juego simbólico .....	150
2.1. La frontera difusa entre el símbolo y la regla. El juego simbólico con reglas .....	156
2.2. El juego simbólico como modelo de juego motor .....	160

3. El juego de reglas .....	162
3.1. El juego y el origen de la regla .....	163
3.2. La regla, el desarrollo cognitivo y el pensamiento moral .....	166
3.3. Los juegos motores como modelo de juego de reglas .....	178
4. Las preferencias e inclinaciones lúdicas .....	181
<b>Capítulo IV</b>	
<b>La práctica del juego motor y sus tipos de juegos .....</b>	<b>185</b>
1. Los tipos de juegos motores y su aplicación. Los campos de conocimiento y práctica de los juegos motores .....	185
1.1. Juegos motores y desarrollo psicomotor .....	189
1.2. Juegos de acción y función psicomotriz .....	193
2. Juegos motores simbólicos .....	195
2.1. El juego motor de imitación .....	196
2.2. El juego de fantasía (de actuación dramática) .....	198
2.3. El juego motor y las estructuras rítmicas y lingüísticas .....	201
2.4. El juego motor simbólico con reglas .....	205
2.5. Los juegos simbólicos tradicionales .....	207
2.6. Los <i>grandes juegos</i> .....	208
3. Juegos motores de reglas .....	212
3.1. El juego deportivo .....	217
3.2. Los <i>juegos cooperativos</i> .....	221
3.3. Los <i>juegos alternativos</i> .....	223
3.4. Los juegos motores tradicionales de reglas .....	225
3.5. Los juegos motores en la naturaleza .....	227
<b>Capítulo V</b>	
<b>Juego motor y su didáctica .....</b>	<b>229</b>
1. El juego motor y el aprendizaje .....	234
1.1. La transferencia y el juego motor .....	234
1.2. Motivación, activación y juego .....	236
1.3. Retención, memoria y juego motor .....	237
1.4. Información y juego motor .....	237
1.5. La práctica motriz y el juego .....	239
1.6. Fatiga y juego motor .....	240
1.7. Conocimiento de los resultados y juego motor .....	241
1.8. Conocimiento de las acciones y juego motor .....	243
1.9. Aprendizaje significativo y juego motor .....	243
2. El juego motor y el proceso de enseñanza, como modelo de comunicación .....	245
3. Elementos de organización de la teoría didáctica y su relación con el juego motor .....	247
3.1. Las <i>estrategias de enseñanza</i> y el juego motor .....	247
3.2. Los <i>estilos de enseñanza</i> y el juego motor .....	253

3.3. La práctica global o analítica como estrategias en la práctica .....	256
3.4. Juego motor y evaluación .....	257
Acerca del concepto de evaluación .....	258
Evaluación de los contenidos de enseñanza tomando como referencia el juego motor.....	261
Instrumentos de evaluación y aplicación de los juegos motores .....	282
Evaluación de la actuación docente .....	287
4. El problema curricular de la integración de los alumnos con necesidades educativas especiales (NEE) .....	292

## Capítulo VI

El diseño de juegos motores .....	295
1. Diseño de juegos simbólicos (juego de fantasía) .....	297
2. Diseño de juegos motores de reglas .....	300
2.1. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>espacio</i> .....	304
2.2. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>tiempo</i> .....	305
2.3. Análisis estructural y consecuencias funcionales de los elementos <i>jugador, oponente, compañeros, adversarios</i> .....	307
2.4. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>meta/as</i> .....	309
2.5. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>móvil</i> .	310
2.6. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>implemento</i> .....	311
2.7. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>artefacto</i> .....	311
2.8. Análisis estructural y consecuencias funcionales del elemento <i>reglas</i> .....	312
2.9. La complejidad en el diseño de juegos motores .....	314
La complejidad a través de los universales ludomotores .....	316
La complejidad de las situaciones estratégicas .....	325
La complejidad y las variantes o modificaciones de juegos .....	327
2.10. Problemas para el diseño de juegos motores de reglas .....	329
El problema de la calidad del espacio .....	330
El problema de la meta central .....	332
El problema del espacio de tránsito .....	333
El problema de la calidad de la acción .....	335
El problema de de la calidad de las interacciones .....	336
El problema de la fluidez .....	337
El problema del número de móviles .....	339
El problema del número de jugadores .....	341
El problema de la concreción de las metas .....	343

El problema de la convergencia .....	345
El problema del diseño de las reglas .....	347
El problema de la construcción de situaciones competitivas de juego .....	350
El problema del enriquecimiento del pensamiento estratégico .....	353
El problema de las variaciones y modificaciones en los juegos .....	355

### **Tercera parte**

#### Consideraciones acerca del método

#### Capítulo VII

Método y juego motor .....	361
1. El empleo etnográfico de los juegos tradicionales .....	361
2. La observación participante como procedimiento para la investigación de los juegos motores .....	365
3. La observación sistemática de los juegos motores .....	367
4. La <i>praxiología motriz</i> como modelo de investigación de los juegos motores	371
4.1. Modelizar juegos motores a través de los <i>universales ludomotores</i> ..	375
4.2. Observar juegos motores a través del ludograma .....	376
4.3. Analizar la estrategia a través de las decisiones de los jugadores .....	378
Referencias bibliográficas .....	379