

Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia

Alicia Vallejo Salinas

Educadora, pedagoga y tutora de Educación Infantil



Foto1: Alicia Vallejo jugando con niños.

Sumario: 1. Didáctica elemental. 2. Más juego y menos juguetes. 3. El juego, una necesidad universal. 4. Los útiles de la infancia. 5. Un viejo parvulario lleno de fantasmas. 6. La invisible presencia de Froebel. 7. Abundantes materiales montessorianos. 8. Materiales curriculares vendidos como Decroly. 9. Materiales lógico matemáticos utilizados al libre albur. 10. Materiales de desecho. 11. Material de psicomotricidad.

Resumen

¿Vale si jugamos a ser humanos? “El jugar” nos define tanto como seres humanos como “el hacer”, “el saber” y “el saber que sabemos”. No solo es universal la tendencia a y la necesidad de jugar de las criaturas de cualquier cultura, a cualquier edad, también el modo de hacerlo. Muchos juegos son compartidos por pueblos entre los que no existe una influencia cultural concreta ni una comunicación probada. El juego como realidad antropológica es una constante intercultural de la especie humana. Las criaturas esperan de nosotros que juguemos más y compremos menos juguetes, y que descubramos la diferencia entre “instruir deleitando” y “aprender jugando”.

Palabras clave: consumo (economización del juguete, adoctrinamiento, sexismo, belicismo, tecnología), historia del juguete, recursos y materiales didácticos, juego, juegos espontáneos, juegos tradicionales, juegos populares, juegos diada, juegos imitación, juego sin juguetes, actitud, aprendizaje, necesidad, Derechos niños y niñas, principio psicopedagógico, material (froebeliano, montessoriano, decrolyano), matemático, psicomotricidad, expresión artística, expresión plástica, material de desecho, construcción y destrucción de juguetes.

Abstract

Shall we play to be humans? Playing defines us as human beings as much as “doing”, “knowing”, “knowing that we know” do. Not only is it universal the children’s tendency and need to play in any culture, at any age, but also the way they do it... Many games are shared by different cultures among which there is neither a specific cultural influence nor a proven communication. The game as an anthropological reality is a constant intercultural feature of the human species. Children expect us to play more and buy fewer toys, and they expect us to discover the difference between “instructing while delighting” and “learning while playing”.

Keywords: Consumption (economizing on toys, indoctrination, sexism, warmongering, technology), history of the toy, didactic resources and materials, game, spontaneous games, traditional games, popular games, dyad games, imitation games, game without toys, attitude, learning, need, Children Rights, psychopedagogic premise, material (froebelian, montessorian, decrolyan), mathematician, psychomotricity, artistic expression, plastic expression, waste material, toys construction and destruction.

Cuanta más tendencia tienen los individuos y las sociedades a absorber a los niños en sus preocupaciones ansiosas, menos valor reconocen al juego. Cuanta más autonomía les reconocen, aceptan mejor el verlos jugar, distanciados de sus penas y sus trabajos. El juego del niño es inseparable del arte de vivir del adulto.

Huizinga

Didáctica elemental

Los recursos materiales, entorno, contexto físico, equipamiento, materiales didácticos y curriculares, procedimientos y estrategias, son el soporte instrumental que hace posible el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Niñas y niños aprenden y se desarrollan poniendo en marcha los siguientes procedimientos, entre otros: manipulación, observación multisensorial, descubrimiento,

exploración, experimentación, interacción con iguales y adultos cercanos, juego. Es difícil el desarrollo y el aprendizaje sin: motivación intrínseca, propósito, compromiso, libertad, espontaneidad, entrega, esfuerzo. La acción facilita los procesos de asimilación propios del aprendizaje. El juego y la acción libre superan la contradicción esfuerzo-placer que tanto dificulta la entrega del alumno en la escuela. La interacción con los iguales, la mediación del educador y el juego son situaciones que permiten anticipar y ensayar comportamientos más avanzados.

La función del profesional es crear un clima de seguridad y confianza, manteniendo relaciones personales positivas con alumnado y familias, con el objetivo de conseguir que sea eficaz el “ambiente de aprendizaje” que les ofrece. ¿Cómo? Seleccionando y organizando materiales, distribuyéndolos en el espacio, organizando el tiempo, con claros propósitos educativos permitiendo la mayor implicación del alumno/a en su propio aprendizaje, gestionando democráticamente.

La autosuficiencia debe formar parte de todas las actividades de las criaturas que, a la vez, necesitan, mientras actúan, cercanía y contacto corporal con la persona que les cuida, consuela y protege.

La tarea se realiza siguiendo el dictado de un conjunto de principios psicopedagógicos y criterios didácticos y de peligrosidad, reflexionando sobre la dotación y sus posibilidades pedagógicas. La persona adulta planea con niños y niñas para que hagan cosas por sí solos. La autosuficiencia debe formar parte de todas las actividades en las que están involucradas las criaturas menores de seis años que, a la vez, necesitan, mientras actúan, cercanía y contacto corporal con la persona que les cuida, consuela y protege.

El modo de actuar la persona adulta convierte la situación en didáctica: estimula la exploración preguntando, verbalizando, planteando retos y problemas, favoreciendo el descubrimiento de las relaciones y asociaciones existentes entre características y propiedades de objetos, materiales, acciones, efectos y transformaciones. Habla con ellos acerca de “lo que haremos”, “lo que hacemos” o “lo que hicimos” evocando lo vivido y sabido, anticipando lo que ocurrirá si ...”, infiriendo. Les ayuda a actuar imaginativamente, tomar conciencia de sus elecciones, decisiones, acciones y del efecto conseguido. Es fundamental su intervención de apoyo para que resuelvan los conflictos pacíficamente, se observen, se apoyen, vayan surgiendo vínculos entre ellos. Respetándoles como lo que son, homo sapiens sapiens dotados de conciencia, voluntad e inventiva biológica.

Más juego y menos juguetes

Queda la escuela como único espacio público de encuentro con otros. Se perdió la calle, la plaza, el parque, la escalera, sin cercanía de la familia extensa no se favorece el asociacionismo infantil, aunque firmamos la Convención de Derechos de Niños y Niñas en 1989.

El juego, una necesidad universal

El juego es un premio que encuentra el niño que explora. De pronto, aplicando un mínimo esfuerzo se produce un gran efecto: los objetos que producen ruido, son fascinantes

para cualquier bebé. Un globo ligero, al menor manotazo, ondula majestoso por los aires. La pelota rueda con un leve toque. Juego, humor y magia están estrechamente relacionados. El juego del bebé se inicia cuando se ha creado un vínculo con la persona que le cuida y en su presencia se siente seguro y capaz. Aunque le lancen al aire, ríe a carcajadas. No nacemos sabiendo jugar, ni cualquier criatura cuando manipula objetos o se mueve por el espacio está jugando. El juego es una actividad representativa, tiene significante y significado. El significante son las acciones objetivas, la conducta observable. El significado es un tema imaginativo que elabora la mente infantil. Ya nada es lo que parece. Es necesario saber interpretar y/o respetar lo que hace el niño/a. Ellos tienen razones para hacer lo que están haciendo. Necesitan que les iniciemos en el rito de la ficción, la autoexpresión y el cuidado de sí mismo, de los otros, de lo otro, sin coaccionar su iniciativa.

El juego es un premio que encuentra el niño que explora con significante y significado. El significante es lo observable y el significado el tema imaginativo que elabora la mente infantil.

Llamamos juego a la actitud con la que se hace algo: libertad, espontaneidad, complicidad, gratuidad, búsqueda de placer. Sin placer y autosatisfacción por lograr lo que se ha propuesto el propio jugador/a, no hay juego. El juego siempre se acompaña de un alto climax. Mientras jugamos nuestro cerebro produce endorfinas y por ende bienestar y placer.

Nuestra sociedad neoliberal es utilitarista y mercantilista, siempre busca ganancia, conocimientos académicos, pero no superan el fracaso escolar, y gastamos millones en tranquilizantes y ansiolíticos. Somos unos analfabetos emocionales y afectivos. Jugando adquirimos competencia emocional y de equilibrio personal. Muchos adultos creen que es una pérdida de tiempo.

Los útiles de la infancia

Del origen remoto de los juguetes tenemos algunos testimonios encontrados en Mesopotamia y Egipto: sonajeros, arrastres, miniaturas con forma humana, animales, muñecas, pelotas de cuero, juguetes imitando las actividades de los adultos, marionetas.

Amplia información documental confirma la existencia de juguetes y el lugar que ocupaba el juego en la vida infantil de griegos y romanos. Aros, pelotas, yoyós, figuritas grotescas colgadas sobre las cunas de los niños para hacerles reír. El juguete tenía un valor afectivo. Cuando un niño moría enterraban sus juguetes con él. Los juguetes más jugados eran objetos efímeros. Aristófanes en *Las Nubes* pone en boca de Strapside hablando de su hijo: *"en su infancia fabricaba casas, tallaba barcos, construía carritos de cuero y con cáscaras de granada hacia maravillosas ranas". Lucien cuenta que "cuando era niño modelaba con cera toros, caballos y hombres"*.

En la cultura occidental, los tableros o juegos de mesa fueron patrimonio de los adultos de los estamentos altos de la sociedad. Las barajas, dados y apuestas se compartían con las clases bajas.

La literatura y la pintura nos muestran diversas formas de juego sexista reforzando las diferencias y roles: niños participando en juegos de guerra y lucha corporal, niñas con las casas de muñecas y los utensilios de cocina, en actividades artísticas, musicales o haciendo costura. Desde antiguo los juguetes alimentan los estereotipos sociales y el belicismo.

En el siglo XVII el control social sobre el juego adulto se amplía sobre la infancia. Se crea un mercado que asegura la economización del juguete y un monopolio de muñecas y naipes. En cada momento histórico los juguetes reproducen la vida cotidiana incluyendo los inventos recientes no generalizados. Inicialmente piezas destinadas a adultos de clases adineradas, el mercado busca abaratar costes, atender demandas y generalizar el juguete. Abandona materiales frágiles y caros: madera, hueso, marfil, terracota, tela, cuero. A finales del XIX, porcelana, chapa y celuloide se sustituyen por pasta cerámica y cartón piedra. En los años cincuenta del XX aparece el plástico y con él la generalización del juguete como objeto de consumo masivo.

En el siglo XVIII los ilustrados inventan el juego educativo, instruyen deleitando. Oca, parchís, damas, barajas, lotería, dominó, loto, mémorys, escalera, baraja, sopa de letras, etc., para ayudar a memorizar bienaventuranzas, las cuatro reglas, la ortografía. Las ilustraciones que decoran los tableros hablan de valores, normas y propuestas que reproducen mejor la ideología dominante y/o conocimientos académicos. Te animan a conocer marcas automovilísticas, noticias destacables, personajes famosos a los que emular, etc. Desde siempre se ha utilizado juegos de simulación y estrategia, proponiendo metas, protagonistas, problemas militares empresariales, sociales.

Los primeros años del siglo XX incitan al ahorro y a la guerra. Huchas y soldaditos de plomo, uniformes militares, trajes de enfermera, armas, carros de combate, trenes, etc. No falta el palé, hoy monopoly, para animar a especular con el suelo comprando calles, casas y hoteles. El cine trae nuevos protagonistas: indios, vaqueros, piratas, astronautas. El control social sobre el juguete asegura la preparación infantil para reproducir ciertos roles y estar abiertos a nuevas tecnologías que transformarán el futuro de esa sociedad controlada por los valores economicistas. Tiendas, balanzas, cajas registradoras, supermercados, productos comerciales. Robots, extrañas naves espaciales y monstruos del universo preparan para encuentros galácticos. A los microscopios sustituyen sencillas cajas eléctricas para aprender a montar un timbre o hacer una radio. Alfabetización digital al alcance de los más pequeños, futuros consumidores informáticos, usuarios de transportes de alta velocidad, que participan en otras guerras, como los aviadores americanos en Irak, jugando a las maquinitas, incitados a matar mendigos o viejecitas, manipulando videoconsolas que utilizan juegos diseñados con base en antiguos juegos de simulación, estrategia y rol.

El control social sobre el juguete asegura la preparación infantil para reproducir ciertos roles y estar abiertos a las nuevas tecnologías.

Cine, vídeos, series son publicidad sumergida y directa para renovar el mercado del juguete que, cada temporada, anima a niños y niñas a identificarse con Pocahontas, Lunnis, dinosaurios, piratas, etc. Y a comprar: ropa, adornos, mochilas, cromos, cómics,

etc. La posesión de ciertos juguetes muy publicitados favorece comportamientos y relaciones de poder y posesión, exclusión, vejación y envidia, entre iguales. Tener da señas de identidad y status.

Un viejo parvulario lleno de fantasmas

La presencia en las aulas actuales de juguetes didácticos creados hace más de un siglo no significa que los profesionales sigan los enfoques, sistemas o modelos pedagógicos que les dieron origen. La educación es más cuestión de “calidad” y “calidez”, que de calidad: importa poco cuántos juguetes, a qué precio, de qué tipo, que “cómo hacer” con el material y por qué lo elegimos.

Los materiales didácticos no son neutrales. Cuando entra un material en el aula, valores del contexto sociocultural, político y económico influyen en la socialización infantil. Llegan porque alguien quiso dar una imagen de calidad, atraer, deshacerse de lo que sobra en casa, entretener, etc. Aumentar matrículas lleva a remozar las aulas y decorarlas o llenarlas de objetos para dar buena impresión a la familia. Para el profano juguetes decorando, que no hay en los hogares, dan idea de un ambiente de mayor calidad educativa. La administración, de tarde en tarde, envía dotaciones. De pronto hay un dinerillo y el equipo o la tutora pueden comprar algo.



Foto 2. Territorio

Cabarrús, en 1795, advertía de “lo pobre y pacato del invento del juego didáctico o educativo”. Nadie duda, decía, que estudiar de forma divertida no sea bueno, pero mejor es para aprender disfrutar con los amigos y familiares del paseo y la actividad al aire libre, porque con mayor afecto no solo fortalecen el cuerpo y aumentan su actividad y

destreza, sino porque la propia actividad da ideas exactas acerca de las sensaciones, distancias, dimensiones, pesos, fluidos, cuestiones que de forma pacata tocan la mayoría de los juegos didácticos.

La invisible presencia de Froebel (1782-1852)

Fundador del primer Jardín de Infancia, destinado a criaturas de 2 a 6 años, pensaba que el niño/a

“Debe observar, estudiar y trabajar con la naturaleza, incluyendo la vida vegetal, animal y los objetos sin vida, para que obtenga un claro entendimiento de las formas siempre cambiantes de la vida sobre la tierra así como las leyes de la naturaleza inorgánica”.

El niño, por la autoactividad, la observación, el trabajo con la naturaleza aprenderá sobre el mundo natural, acerca de los seres humanos, su prójimo y sobre su propio carácter e identidad. El saber y el hacer son aspectos de autoexpresión y vida creativa”.

“El niño se desenvuelve y crece si es ayudado por padres y maestros. La experiencia infantil en el presente es objetivo importante para el maestro. No se empeñe en que aprenda para mañana, sino en atender a lo que está sucediendo hoy, tenga en cuenta al niño o niña y a su pensamiento que está unido a la acción misma que realiza. La expresión motora y el aprender haciendo son el mejor método de enseñanza y de aprendizaje. El papel del educador es guiar al niño en su experiencia y en su acción espontánea, facilitándole actividades en grupo que le permitan aprender a cooperar y desarrollar buenas actitudes y hábitos de ayuda mutua, bondad, amistad. Se favorecerá la espontaneidad, la alegría y se empleará una suave y razonable disciplina dictada por el amor a los niños”.

Froebel abandonó el uso del material creado por él mismo porque consideró que éste nunca igualaría el valor didáctico que aporta el juego espontáneo del niño con el adulto.

El mismo Froebel también diseñó un conjunto de dones y ocupaciones cuyo uso alternó con juegos espontáneos, populares, tradicionales. Finalmente *abandonó el uso del material didáctico creado por él mismo* porque consideró que en la práctica diaria esos objetos poseían un aspecto autodidáctico pero nunca igualable al que el juego espontáneo proporciona cuando el adulto se incorpora y participa para ayudar al niño con sugerencias y explicaciones.

Él retiró los materiales, nosotros los mantenemos: pelotas, esferas, cilindros, cubos lisos, cubos con cortes en las tres dimensiones, prismas, ladrillos rectangulares, medios ladrillos, cuadrado, rectángulo y círculos, mitades de círculos y cuartos de círculos. Palitos pintados de colores del mismo grosor, pero de cinco longitudes distintas. Listones de madera flexibles y blandos de colores primarios y secundarios. Anillos enteros, medios y cuartos, para hacer figuras en forma curvilínea. Hebras de lana de colores, unidas en sus extremos y una tablita o pizarra mojada sobre la cual se colocan las hebras para formar

figuras con la ayuda de un palito. Todo ello guardado con perfecto orden en cajitas: poliedro, hexaedro, octaedro, cubo. Dibujos de todas las figuras, pintados en ambas caras con colores armónicos. Metro articulado similar al metro de carpintero.

Los objetivos didácticos perseguidos con la manipulación libre y su experimentación con ellos son: identificar color, tamaño; estimular sensaciones táctiles y térmicas; discriminar forma, peso, color y tamaño; discriminar semejanzas y diferencias de forma, color y tamaño; identificar figuras, comparar elementos y distinguir proporciones como juegos preparativos para el aprendizaje aritmético. Clasificar objetos por color, grosor y longitud. Identificar contornos de las figuras, construir formas, crear figuras y formas. Desarrollar la motricidad fina.

Abundantes materiales montessorianos

Montessori se inspiró en el material de Seguin para hacer los suyos. Seguin (1812-1880) pretendía “conducir al niño”, “llevar al niño” de la mano en la educación del sistema muscular y nervioso de alumnado con necesidades educativas especiales. El material ayudaría en la adquisición del control muscular, “corrigiendo la incapacidad en la atención y la incapacidad intelectual”. Nosotros los hemos generalizado para uso de todos y todas. Es el material que ocupa primeros puestos en ranking de ventas.

A María Montessori (1870-1952) debemos la primera Casa del Niño y muchas propuestas válidas para guiar nuestra intervención. Sus ideas acerca de la infancia, aprendizaje o inteligencia distan mucho de las nuestras. Su metodología sigue presente: muchas aulas se organizan por rincones de: juego simbólico, construcciones en el suelo, psicomotricidad, plástica, biblioteca, juegos didácticos. Se agrupan los materiales por su objetivo: para la vida práctica, para la educación de los sentidos, para el aprendizaje del lenguaje oral, de lectura, escritura y cálculo. Su material, instructivo, muy estructurado, fácilmente manipulable, permite el autocontrol del error, pero enseña a hacer cosas útiles a través de actividades inútiles sin sentido en la vida e intereses vitales de los niños. ¿Para qué aprender a atar cordones en un bastidor si todos llevamos botas y zapatos? Mejor y más gozoso darse apoyo mutuo unos a otros aprendiendo, con autonomía, a cooperar.

*A María Montessori
debemos la primera
Casa del Niño y,
aunque sus ideas
sobre la infancia y el
aprendizaje distan
mucho de las nuestras,
su metodología sigue
presente.*

Materiales curriculares vendidos como de Decroly

Cuando el mercado se apodera de una idea y su engendro entra en el negocio de los libros de texto se desvirtúa el método original. Lo que venden como Centros de Interés, carece de lo más elemental de esa metodología: el interés real del alumno/a. Lo que venden como globalización tiene poco que ver con la globalidad del niño, menos aún con la interdisciplinariedad.

Los materiales curriculares, (guía del maestro/a y cuaderno del alumno/a) vulgarizan el método Decroly, convirtiéndolo en fichas para permanecer sentado, haciendo como

hacen los demás. Ejercicios destinados a criaturas de 1 a 6 años: garabatean, copian, repasan, pegan gomets, rellenan, recortan. La ficha se relaciona con el tema estrella decidido por la editorial para que esta quincena hablemos en el corro.

Decroly es más partidario del juego que del juguete, de la actividad espontánea que del ejercicio reiterado y repetido. Le interesa el hacer y el pensar, la capacidad global infantil de percibir la realidad en la exploración multisensorial y en la observación directa producida en actividades nacidas de su interés. El maestro les ayuda en la asociación de ideas. Freinet le retomó y nos ofrece, además, muchas estrategias de aprendizaje cooperativo.

Materiales lógico matemáticos utilizados al libre albur

Los bloques lógicos de Diens no siempre se utilizan para hacer propuestas geométricas y matemáticas. Usados libremente como piezas de cualquier construcción refuerzan aprendizajes relativos a: discriminar, identificar y nombrar colores (cuatro básicos), tamaños básicos (grande-pequeño-mediano), grosor (grosso-fino) o formas geométricas planas (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo).

Chinchetas gruesas de colores que exigen utilizar la pinza de los dedos y una buena coordinación óculo-manual permiten hacer series o reproducir el contorno de diversas formas.

Se venden colecciones de objetos pequeños semejantes que difieren en cuanto a forma, color, tamaño. Permiten: seriar, emparejar, unir, separar, clasificar, ordenar según criterio o propiedad, desarrollando esquemas operatorios típicos del pensamiento prepráctico o práctico. Bolas, carretes, botones para enhebrar o ensartar. Encajables, apilables, torres y formas crecientes o decrecientes. Lotos y dominós que permiten asociar y ordenar, estableciendo correspondencias.

Otros lotos ejercitan la atención, la observación, descubriendo diferencias y semejanzas entre dibujos muy similares y/o ofrecen la oportunidad de ordenar secuencias temporales o descubrir localizaciones espaciales.

El material de desecho

Las hermanas Agazzi centradas en el interés del niño, en su globalidad, atienden a la emoción, al sentimiento, tanto como a las destrezas y habilidades, y a las competencias para hacer y vivir juntos. Tuvieron en cuenta lo mismo que Decroly y, además, el paseo y cuestiones de índole socioeconómica: cuánta riqueza hay en “tesorillos” y “basurillas” que pueden recogerse en una salida. Materiales gratuitos permiten fabricar juegos, juguetes y materiales didácticos, disfrutando además del proceso constructivo y de la creatividad. Son unas pioneras del material de desecho que a partir de la cumbre de Tblisis (1973)

Materiales gratuitos permiten fabricar juegos, juguetes y materiales didácticos, disfrutando del proceso constructivo y de la creatividad.

entró en aquellas aulas en las que se pretendía reducir, reutilizar y reciclar los materiales en pos del desarrollo de la educación medioambiental y ecológica.

La divulgación de las ideas de Piaget (1896-1980) crearon un impulso pedagógico encaminado a proporcionar más ocasiones de acción espontánea y experimentación con objetos. Los últimos veinte años se ha generalizado la utilización del Cesto de los Tesoros y del Juego Heurístico, propuesto por Elinor Goldschmied (1907-2009), proporcionando a las criaturas durante su primer y segundo año ocasión de hacer juegos de descubrimiento a partir de objetos de vida cotidiana especialmente seleccionados y combinados.

Hoy en día cada vez con mayor frecuencia, sencillas recetas, utensilios de cocina, materiales alimenticios se utilizan como material y procedimiento didáctico en talleres y rincones. Cuando el material es menos estructurado también es menos previsible y multifuncional favoreciendo la creatividad. Permite que el maestro/a formule preguntas, plantee problemas y colabore en el desarrollo del espíritu científico. Dudar. Hacer hipótesis. Anticipar. Planear para tratar de comprobar o demostrar algo. Revisar. Sacar conclusiones. Inferir. Hacer, saber hacer, saber comunicar lo que sabemos hacer.



Con los más pequeños: el agua y la tierra. El agua, fuente de placer, y cacharrería suficiente para trasvasar, observar cómo se escapa, cambia de forma o de color, transforma otros materiales (engorda la miga de pan y los macarrones, desgasta el jabón, hace desaparecer el azúcar, oscurece la tierra). Embadurnarse en un charco, seguir al palo-barco por el regato, bañar a los muñecos, colgar a secar sus vestiditos. Hacer comiditas, disoluciones, mezclas, solutos, química de la vida cotidiana. Todo ello da origen a juego e investigación y a un conocimiento del mundo físico, social y de uno mismo que nunca proporcionará una ficha.

Foto 3. Nacimiento del pensamiento estético.

La tierra que se toma en la mano y se deja caer sobre el cuerpo o sobre el suelo, como el reloj de arena, fascina y produce un estado estético de anonadamiento ante el hecho del continuo y el discontinuo, el transcurso, la trayectoria, la duración, el descubrimiento de eso tan complejo llamado tiempo. La contemplación, el en-si-mismamiento del que sabe lo que sabe y sabe lo inefable. Nacimiento del sentimiento estético.

Espacio, velocidad, tiempo, aceleración, rozamiento. El recorrido de la bola que baja por la rampa, insistente, siempre de arriba abajo, cae. La gravedad. Las piedras hablan de la distancia, la puntería, de nuestro propio control de distancias y de buena coordinación óculo-manual. La curiosidad, fuente de conocimiento científico. Ese cubo lleno de agua que al extremo del brazo, girando como un molinillo, no se derrama. Inventar la palanca con nuestros dedos, catapulta, lanzando un lapicero. Ayudar a nuestra energía muscular con una manta para deslizar a los amigos sentados encima por el aula, venciendo el rozamiento. Acciones y objetos que despiertan la inventiva biológica y nos hace inventores, ingenieros llenos de ingenio.

Material de psicomotricidad

En el aula se favorece la grafomotricidad. Adiestran para utilizar correctamente la pinza de los dedos, adquirir la coordinación óculo manual, preparar a la criatura para que se oriente en el folio de papel. Como cuando juegas a la diana, las chapas, o conduces cochecitos por una carretera, pero, los adultos prefieren que aprendan usando fichas y juegos didácticos reiterativos. La expresión plástica permite los mismos objetivos con mayor gozo dando al que lo hace conciencia de creador y autor, pero mancha: témperas, dedos, esponjas, brochas, pinceles, rodillos, sellos para estampar, masas, arcillas y barro, ruedas dentadas para cortar la pasta amasada, palillos para la arcilla, moldes, etc. También la expresión corporal, mímica y dramática tienen su base en el gesto y el movimiento y favorecen el desarrollo motor, a la vez que el emocional, social, cognitivo. Hay en las aulas algún rincón o espacio para plástica, disfraces, peluquería o maquillaje.

Teatrillos de marionetas. Cuentos dramatizables. Rincones que ofrecen escenarios para juegos de papeles y de guiones que se van improvisando sobre la marcha.

Fuera del aula grandes bloques de vivos colores, de goma espuma forrada, ofrecen la oportunidad de amplios movimientos y un juego corporal muy acorde con las necesidades y gustos de los más pequeños. Aros, ladrillos, picas, cuerdas, cintas. Se organizan sesiones diarias o semanales, dependiendo del número de grupos que conforman la escuela y comparten la sala de usos múltiples.



Foto 4. El juego corporal es el más interesante porque permite muchas relaciones.

En el patio vistosos aparatos para trepar, deslizarse en tobogán, caminar bajo puentes, entrar y salir de túneles, subir por escaleras. Triciclos, correpasillos, patinetes, en ciertos momentos del día y en escaso número. Un arenero. Decía Cabarrus: el juego corporal es el más interesante de todos los juegos porque

“Permite mucha y muy estrecha relación entre ellos y las relaciones que se establecen les hacen perfeccionar el idioma o el arte de comunicarse sus ideas, la lógica o el convencerse en sus disputas, la aritmética o el de fijar cantidades”.

“Déjenles jugar porque jugando conseguirán con su ejercicio adquirir la teoría que se encierra en las áridas lecciones, mejor y con más seguridad que empleando sin ganas esos artilugios artificiales que les vienen impuestos, de los que ustedes se sienten tan ufanos”.

Es difícil contener la necesidad infantil de jugar. Procedimientos interculturales, patrimonio de la humanidad, siguen presente en las aulas: juegos populares que utilizan canciones rimadas y ciertas reglas grupales y roles que aúnan mímica, movimiento, melodía, ritmo. Solo requieren usar el cuerpo y algún objeto personal o prenda.

Muchos juegos tradicionales: bolos, dianas, palillos, chapas, guá, tabas, aro, clavo, peonza, rayuelas. Juegos de: azar, puntería, escondite, rescate, persecución, carreras, marchas.

Detrás de cada juego hay una narración, un guión, un reparto de papeles, un “hacer como si fuéramos ...”.

Detrás de cada juego, aparentemente físico o corporal, hay una narración, un guión, un reparto de papeles, un “hacer como si fuéramos ...”. Aprender jugando provoca grandes avances en el desarrollo infantil.

Vigostky (1896-1934) valora el juego simbólico en grupo como una manera infantil de participar en la cultura y de crear cultura, apropiándose de símbolos, produciendo, en interacción, nuevos significados, acordando reglas, subordinándose a ellas, consiguiendo una autorregulación que no tiene en su vida real. Haciendo uso del pensamiento creativo inventan juntos situaciones imaginarias compartidas, ensayan escenarios lúdicos, crean argumentos, aceptan e inventan roles y papeles, adoptando comportamientos y situaciones que anticipan y ensayan problemas que más tarde encontrará en la vida real. Procesos complejos de pensamiento impulsan otra manera de autorepresentarse a sí mismo, a los demás, al mundo, y en la esfera imaginativa, situación imaginada, argumento inventado, muchos propósitos voluntarios, planes de vida, hacen progresar al jugador hacia comportamientos más maduros utilizando grandes posibilidades de elegir, decidir, comprometerse, entregarse al presente, y conocer las consecuencias de sus decisiones y acciones. Valora también el carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos y, al parecer, los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego, provocando cambios en el comportamiento, pensamiento y voluntad infantil y determinando la evolución del desarrollo ■

Breve currículum

Alicia Vallejo Salinas es educadora, pedagoga y tutora de Educación Infantil. Ha trabajado en la formación permanente del profesorado. Ha sido directora de exposiciones de juguetes en la Comunidad Madrid (1984-1994). Directora del seminario *Investigación-Acción El juego en las Escuelas Infantiles*, Comunidad Madrid. 1989-1995. Prevención de drogodependencias en Escuelas Infantiles Madrid. PPD 2000. Es coautora de diversas obras entre las que destacan: "La integración en la Escuela". "El Ratón Tom". *Enciclopedia de Educación Infantil*. Tomo VIII. La dramatización, del *Catálogo de la Exposición Jugando, Jugando y Jugando, jugando hacemos historia. Educar a los dos años*, Gobierno de Cantabria. *Las relaciones familia-educador. Aspectos emocionales, actitudes, estrategias*. Ayuntamiento Madrid. *Por una Escuela Intercultural. Entre vidas: tan lejos, tan cerca*. LEECP. Autora de Dramatización en 1º y 2º de Primaria y de numerosos artículos en revistas especializadas españolas y argentinas.