

EL JUEGO EN LA ETAPA INFANTIL

1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El Juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional del niño/a.

El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a las siguientes características:

- Es la actividad fundamental del niño
- Es un modo de interactuar con la realidad
- Tiene su fin en sí mismo.
- Es placentero
- Es una actividad seria para el niño.
- Actividad espontánea, motivadora, libre.
- Favorece el aprendizaje.
- Evoluciona con el desarrollo del niño.

1.1. JUEGO INFANTIL A TRAVÉS DE LA HISTORIA

Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.

El juego en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.

El juego del mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.

El juego en la etapa moderna:

- En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.
- En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

2. TEORÍAS DEL JUEGO.

Muchos autores han estudiado la actividad del juego y han tratado de explicar su naturaleza. Hay varias teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista. A continuación veremos el concepto de juego desde la perspectiva de Freud, Vygotski y Piaget.

Teoría Psicoanalítica

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

Teoría de Vygotski y Elkonin

Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

Teoría de Piaget

| | | |
|-------------|------------------------|-----------------|
| A partir de | ESTADIO DE DESARRROLLO | TIPOS DE JUEGOS |
|-------------|------------------------|-----------------|

| | | |
|---------|----------------------|----------------------------|
| 0 años | Sensoriomotor | Funcional/ construcción |
| 2 años | Preoperacional | Simbólico/ construcción |
| 6 años | Operacional concreto | Reglado/ construcción |
| 12 años | Operacional formal | Reglado/ construcción |

3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es un concepto que resulta difícil de definir. A continuación se explican algunas de las características de juegos muy diversos que nos permiten distinguir lo que es juego de lo que no lo es.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a estas características:

- Es la actividad propia de la infancia
- Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad.
- La finalidad del juego es intrínseca; el niño no juega con ningún otro objetivo.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Se elige libremente; los niños y niñas no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos.
- En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.
- Para jugar no es preciso que haya material.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.

- Psicológicamente, se considera que el juego puede servir para liberar tensiones.
- Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el niño va evolucionando.
- Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- El juego produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. Piaget y Vygotski, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego, o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Cualquier clasificación va a ser limitada y convencional, de tal forma que siempre se puede encontrar juegos que pueden pertenecer a más de una categoría. Esto es debido, en parte, al carácter global que tiene el propio juego.

Los criterios a utilizar para la clasificación son los siguientes:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

Los juegos se pueden clasificar de la siguiente manera:

4.1. JUEGOS DE INTERIOR Y DE EXTERIOR

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

4.2. JUEGO LIBRE Y JUEGO DIRIGIDO. EI JUEGO PRESENCIADO

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio - físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

4.3. JUEGO INDIVIDUAL, JUEGO PARALELO, JUEGO DE PAREJA JUEGO DE GRUPO

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social- .

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

4.4. JUEGOS SENSORIALES

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensoriomotor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad.

Ejemplos de estos juegos son: el cucú-tras, juegos en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones o las cajas de música, canciones, sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas- escuela.

4.5. JUEGOS MOTORES

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, los de comba, el escondite, los de persecución.

4.6. JUEGO MANIPULATIVO

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

4.7. JUEGOS DE IMITACIÓN

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente.

El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de - palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

4.8. JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos (transforma un palo en caballo) a las personas (convierte a su hermana en su hija) o a los acontecimientos (pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar).

4.9. JUEGOS VERBALES

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo,

4.10. JUEGOS DE RAZONAMIENTO LÓGICO

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacio, limpio-sucio.

4.11. JUEGOS DE RELACIONES ESPACIALES

Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas (rompecabezas o puzles) exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

4.12. JUEGOS DE RELACIONES TEMPORALES

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

4.13. JUEGOS DE MEMORIA

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.

Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

4.14. JUEGOS DE FANTASÍA

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

5. JUEGO Y DESARROLLO.

El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

A través de los juegos motóricos y sensoriales, el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos.

Recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio de favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo

El juego ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social.

DESARROLLO AFECTIVO Y SOCIAL

En el juego, el niño controla sus emociones, que suelen ser intensas e implican a todo su ser; en él se canaliza la energía. En las actividades lúdicas reduce su tensión interna y puede manipularla.

Formas sociales; al principio es individual y va evolucionando hacia formas más sociales, centrándose, primero, en los padres (el adulto); luego se dirige a otros niños.

Compartiendo con otros niños y respetando el turno de juego, el pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Hasta los tres años, su relación se reduce a muy pocos niños (dos o tres), y a través del juego se evidencian tipos de sociabilidad y de relaciones.

Los primeros intercambios sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos.

En el juego turbulento hay contacto físico y social. Este juego le sirve para modular sus impulsos agresivos.

Con el juego simbólico van adquiriendo más importancia los juegos de tipo colectivo, favoreciéndose las interacciones sociales. En estos juegos el niño aprende a

representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros.

El juego de reglas está ligado a las relaciones sociales, y con él aparece el compañero de juego. Al suponer ciertas prohibiciones, el juego permitirá al pequeño tomar conciencia de los derechos de los otros.

DESARROLLO COGNITIVO

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.

DESARROLLO MOTOR

Motrices, como la sincronización de movimientos la coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

6. EL PAPEL DEL ADULTO EN EL JUEGO

El adulto es mediador y modelo para el niño, tenemos que tener en cuenta que el protagonista es el niño.

El hecho de que los niños jueguen es bueno y necesario para los propios niños porque promueve su desarrollo. Les facilita la adquisición de determinadas destrezas y aprendizajes.

Posibilitar y fomentar el juego de los niños no quiere decir necesariamente dirigir el juego. Según Bruner la intervención de los adultos debe consistir en facilitar las condiciones que permitan el juego, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni imponer el juego.

6.1. ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR EL JUEGO POR EL EDUCADOR

A continuación vamos a analizar las diferentes estrategias que puede utilizar el educador para fomentar el juego de los niños en la etapa de Educación Infantil.

1. Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen.

- Disponer de un espacio preparado para jugar
- Dedicar tiempo para el juego
- Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego
- Transmitir a los niños las normas básicas del juego.

2. Presenciar el juego de los niños.

3. Enseñar los juegos tradicionales.

4. Enriquecer los juegos de los niños. Si bien el educador puede permanecer junto a los niños mientras juegan, sin necesidad de interferir sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo.

5. Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se tratará de enseñar también a los pequeños a resolver los conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar o a compartir.

6. Respetar las preferencias de juego de cada niño.

7. Promover la igualdad. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad personal.

8. Fomentar en las familias de los niños el interés por el juego.

9. Observar el juego de los niños. Mediante la observación del juego, del educador puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento.

6.2. EL PAPEL DE LAS FAMILIAS

La familia es el primer contexto natural de juego y tiene para el niño un valor extraordinario.

1. La importancia del juego en la familia.

2. Un espacio para jugar en casa.

3. La elección adecuada de juguetes.

6.3. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS

Los criterios a tener en cuenta a la hora de seleccionar los juegos son los siguientes:

- Los tipos de juego propios de la edad de los niños que serán siempre consecuencia de su desarrollo.

- El juego de los niños evoluciona de acuerdo a su desarrollo, de forma que en cada una de las edades aparecen unos –intereses lúdicos- específicos que son las formas de juego que tiene el niño de acuerdo con su edad.

Los tipos de juego según la evolución de los niños:

- A) 0 - 2 años Juegos de ejercicio o sensoriomotor El juego se realiza por placer.
- B) 2 - 6 años Juego simbólico “hacer como si...” Ej. Mama.

7. BIBLIOGRAFÍA

Palacios, Marchesi y Coll. Desarrollo psicológico y educación. Alianza Editorial. Madrid (1990).

Blanco Sierra, Javier: El juego infantil, Juan XXIII, Orense, 1992.

Garaigardobil, M. Juego y desarrollo infantil. Seco Olea, Madrid. 1990

Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia. Crítica.

Gallego Ortega, J.L. (1994). Educación Infantil. Málaga. Aljibe.

AAVV. (1998). Psicología Evolutiva y Educación Infantil. Madrid.

Moyles J.R. El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid. 1990.

Ortega. R.: El juego infantil y la construcción social del conocimiento, Alfar, Sevilla. 1992

Ortega, R.: Jugar y aprender, Diada. 1990.