



I.4 Clasificación de los juegos de acuerdo a la necesidad de los niños.



Clasificación del juego

Existen varios criterios por los que se pueden establecer clasificaciones del juego. Algunos de ellos se basan en:

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.
- El número de participantes.
- El material que se usa.



Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla

Pueden diferenciarse cuatro juegos:

Juego psicomotor



Juego cognitivo



Juego social



Juego afectivo



Juego psicomotor

El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.

Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

- Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
- Juegos motores: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

Juego cognitivo

El juego cognitivo **desarrolla las capacidades intelectuales.**

Algunos tipos de juegos cognitivos son:

- Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
- Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.

- Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
- Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.
- Los niños aprenden por medio de la acción. Por esta razón, es importante Proporcionarles juguetes que estimulen la atención, la memoria, el pensamiento creativo y la habilidad para resolver problemas.

Juego social

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:

- **Juegos simbólicos:** consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.
- **Juegos de reglas:** son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- **Juegos cooperativos:** son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

Juego afectivo

El juego afectivo es el que **implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima**. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

- Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
- Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal.

Teorías explicativas del juego

Las primeras formulaciones teóricas sobre el juego infantil corresponden a los siglos XVIII y XIX, aunque fueron los filósofos de la Grecia clásica quienes comenzaron a observar esta actividad.

Platón y Aristóteles reconocieron el valor práctico de la actividad lúdica como instrumento para prepararse para la vida adulta.

Teoría de la energía sobrante (1855)

Herbet Spencer, filósofo inglés, considera que los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente.

Para Spencer, el juego se produce como resultado de un exceso de energía acumulada.

Friedrich von Schiller

En 1795, Friedrich von Schiller escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua, en la que explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas.

Años más tarde, esta teoría inspiraría a Spencer.



Teoría del ejercicio preparatorio o del preejercicio (1898, 1901)

Es Karl Gross, filósofo y psicólogo alemán, quien formula la teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida.

El juego es una forma de ejercitar las habilidades y las capacidades que permitirán al niño desarrollarse.

Teoría del preejercicio

La teoría de Karl Gross se considera una de las propuestas más influyentes de finales del siglo XIX y principios del XX, por considerar el juego como motor de desarrollo de habilidades y capacidades.

TEORÍAS DEL SIGLO XX SOBRE EL JUEGO

Las teorías de principios del siglo XX explican el juego como actividad y factor que contribuye al desarrollo humano.

En este siglo aparecen autores como Hall, Buytendijk, Claperède, Freud, Piaget y Vygotsky, cuyas teorías han influido mucho en la comprensión del juego.

Teoría de la recapitulación o atavismo (1904)

La teoría de Stanley Hall se basa en la idea de que el organismo hereda las habilidades aprendidas por sus antecesores. **A través del juego**, el niño **reproduce las actividades de la vida de sus antepasados**; de este modo, cuando los niños juegan a trepar, están simbolizando a los primates.

Teoría de la recapitulación

Según la teoría de la recapitulación, el gateo representa la etapa animal de la raza humana. Durante este periodo predomina el desarrollo sensorial, en el cual el niño adquiere las habilidades sensoriomotoras necesarias para la autopreservación.

Teoría de la recapitulación

Según la teoría de la recapitulación, el gateo representa la etapa animal de la raza humana durante este periodo predomina el desarrollo sensorial, en el cual el niño adquiere las habilidades sensorio motoras necesarias para la auto preservación.

- La impulsividad de los movimientos: el afán de movimiento de los niños hace que rara vez están quietos.
- La emotividad: hace referencia a la capacidad que tienen los niños para distraerse y dejarse llevar por estímulos externos.
- La timidez y la rapidez para avergonzarse.

Buytendijk propone la existencia de tres impulsos, que se observan en el juego y expresan el carácter infantil:

- El impulso de libertad, como forma de expresar y lograr la autonomía personal.
- El deseo de fusión con el entorno y de parecerse a los demás.
- La tendencia a la repetición, que podemos observar cuando el niño quiere jugar una y otra vez a lo mismo.

Teoría general del juego (1935)

Frederik J. J. Buytendijk entiende el juego como una característica básica de la conducta infantil. El niño juega porque su propia naturaleza le impulsa a jugar.

En oposición a Gross, quien considera que el juego explica lo importante que es la infancia, Buytendijk afirma que es la infancia la que explica la aparición del juego.

Teoría de la ficción

Según la teoría de la ficción se pueden diferenciar dos mundos: el mundo real y el mundo lúdico, de modo que, cuando el niño no puede satisfacer los deseos en el mundo real, se traslada al mundo lúdico a través de la función simbólica.



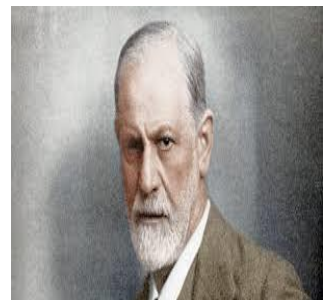
Enfoque psicoanalítico del juego

Sigmund Freud

psiquiatra austríaco, modifica a lo largo de su obra el concepto de juego.

Inicialmente consideró el juego como **un medio para expresar los deseos inconscientes y satisfacer las necesidades**. Vincula, por lo tanto, la vida afectiva al instinto de placer, que es el que rige la actividad lúdica infantil, y a las representaciones de naturaleza simbólica, tales como los sueños y el juego.

En el juego simbólico, el niño recrea un mundo ficticio en el cual satisfacer y resolver los deseos que no se han logrado en la realidad. De este modo, puede eludir las prohibiciones y censuras del adulto.



Teoría del desarrollo cognitivo

Jean Piaget

psicólogo suizo, **considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo evolutivo.** El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo. Piaget describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios de desarrollo, y cada uno de ellos lo relacionó con los diferentes tipos de juego:

Estadio sensoriomotor: periodo comprendido entre el nacimiento y los dos años; le corresponde el juego de ejercicio o funcional, y se caracteriza por estar ligado a los sentidos y a la acción.



Estadio preoperacional: abarca de los dos a los seis o siete años; se vincula al juego simbólico, que consiste en simular situaciones, objetos y personajes, reales o imaginarios, que no están presentes en el momento del juego.



Estadio de las operaciones concretas: se extiende de los siete a los doce años; está asociado al juego de reglas, que implica conocer y aceptar una serie de normas para lograr el objetivo del juego.



Estadio de las operaciones formales: a partir de los doce años; se mantiene el juego de reglas.



Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores

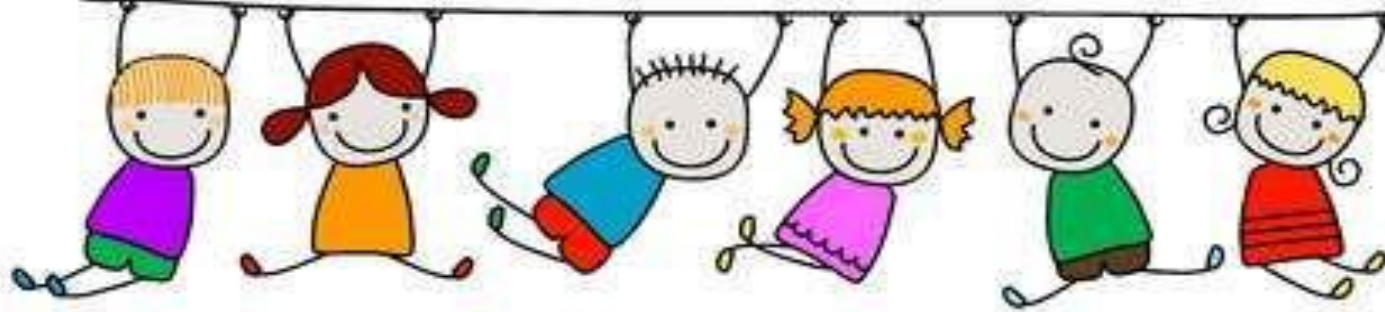
Lev Vygotsky

considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve. Desde este enfoque, el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales.

La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en la actividad en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.



I.5 El juego como metodología



La metodología puede definirse como el conjunto de normas y decisiones que organizan de manera global la acción educativa.

El juego se convierte en un método de aprendizaje cuando se considera que:

- Ocupa un lugar privilegiado en la vida diaria de los niños porque es una actividad intrínseca a ellos (surge de forma espontánea y natural) que les resulta motivadora y gratificante.
- Favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales de los niños y estimula su interés por descubrirse a sí mismos y descubrir el mundo que les rodea.
- Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego, porque están predispuestos a la actividad lúdica y se dedican a ella con placer.

Principios y orientaciones metodológicas

Los principios y orientaciones metodológicas relacionadas con el juego guían la intervención educativa del educador en el aula de infantil.

A continuación, se describen seis principios metodológicos:



Principio de aprendizaje significativo:

consiste en establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas del niño y los nuevos aprendizajes.



Principio lúdico: la metodología más adecuada para transmitir los contenidos es el juego. La función del educador es potenciar el desarrollo global a través del juego.

Principio de actividad: los niños son los protagonistas de su aprendizaje. Por ello, es necesario que los educadores les proporcionen actividades que les resulten atractivas y les generen nuevos aprendizajes a través de la acción, la manipulación, la observación y la reflexión.

Principio vivencial: proporciona la oportunidad de aprender a través de experiencias directas.





Principio de globalización: la organización de los conocimientos debe comenzar con una visión general y acabar en lo particular.

Principio de creatividad: la creatividad es la capacidad para resolver problemas; además, desarrolla la imaginación y genera el pensamiento productivo y divergente. Es necesario fomentar en el aula actividades lúdicas que posibiliten la generación de ideas y de soluciones a situaciones dadas.

Asimismo, pueden estudiarse seis orientaciones metodológicas, referidas a los siguientes aspectos:



Atención individualizada: los educadores planificarán las actividades lúdicas con el objetivo de desarrollar al máximo las potencialidades individuales de cada niño. Para ello, tendrán en cuenta la edad, las características personales y las necesidades educativas de cada uno; de este modo, podrán ajustar el nivel de dificultad de cada actividad lúdica a los ritmos personales de aprendizaje.

El material: los materiales han de favorecer el juego y la curiosidad por explorarlos y manipularlos, además de contribuir al desarrollo de las capacidades sensoriales, motoras, cognitivas y afectivas. Los materiales deben adaptarse a la edad, necesidad y motivación de los niños y cumplir los requisitos de seguridad.



El ambiente escolar: una de las funciones como educadores es crear un ambiente acogedor y de confianza, en el que el niño se sienta querido. También es necesario reforzar sus avances y sus logros, para que todo ello le genere la suficiente seguridad como para afrontar los retos y exigencias que se encuentra a diario en el aula.

Agrupamiento: en la etapa de educación infantil, las interacciones que se producen entre los iguales resultan fundamentales para el desarrollo afectivo y social, así como para la autonomía personal.

Es función de los educadores plantear, a través de la programación de actividades lúdicas, diferentes tipos de agrupamiento, como gran grupo, pequeño grupo y por parejas. Con ello se fomenta y se enriquece la capacidad social de los niños.



Organización de espacio y tiempo: la distribución del espacio escolar, interior y exterior, debe estar adaptada a las necesidades y las motivaciones de los niños y debe favorecer la realización de las diferentes actividades lúdicas programadas. La distribución y la organización del tiempo en el aula están condicionadas por los ritmos biológicos y las necesidades infantiles, de forma que la secuencia temporal y la duración de las diferentes actividades diseñadas variará en función de su edad y sus necesidades.

La comunicación con la familia y su implicación: la relación entre la escuela y la familia resulta imprescindible para lograr los objetivos educativos, de ahí la importancia de fomentar la comunicación con la familia y su participación en el juego y en la escuela infantil.

