



u n i d a d **1**

El juego

SUMARIO

- Concepto y características del juego
- Clasificación del juego
- El derecho a jugar
- Teorías explicativas del juego
- El juego como metodología

OBJETIVOS

- Definir el concepto de juego e identificar sus características.
- Analizar el juego de acuerdo con diferentes clasificaciones.
- Reconocer el juego como un derecho de la infancia.
- Conocer las diferentes teorías explicativas del juego de los siglos XIX y XX.
- Considerar el modelo lúdico como modelo de intervención en educación infantil.

1 >> Concepto y características del juego

El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años.

El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado.

Muchos autores han definido el juego; sin embargo, como cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe una definición unitaria del concepto de juego.

A pesar de ello, si tenemos en cuenta las definiciones que nos aportan los distintos autores, se puede afirmar lo siguiente:

El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

Características del juego infantil

Las características implícitas en el juego son las siguientes:

- Es **libre y voluntario**: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.
- **Se centra en un espacio y un tiempo concretos**: el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.
- Es **autotélico**: se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.



1.1. Psicólogos y pedagogos entienden el juego infantil como una actividad física y mental que fomenta el desarrollo integral, por lo que es un valioso instrumento para la etapa infantil.



Vocabulario

Autotelismo: hace referencia a las actividades que tienen un fin en sí mismas. Se realizan porque resultan gratificantes, independientemente de que esta actividad sea útil o produzca algún beneficio.

- Es **universal e innato**: el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.
- Es **f fuente de satisfacción**: el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad.
- **Implica actividad**: el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.
- **Tiene un carácter incierto**: al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.
- **Se desarrolla en una realidad ficticia**: mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.
- Es una **actividad inherente de la infancia**: aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.



- **Permite al niño afirmarse**: en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.
- **Favorece la socialización**: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.
- **Potencia el desarrollo integral**: el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- **Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora**: el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.
- **Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño**: a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.
- **El juguete no es indispensable para el juego**: el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión.

Actividades propuestas

1•• Elabora tu propia definición de juego.

2•• María está entretenida jugando sola con las piezas del juego de construcción. De pronto, la educadora interrumpe su juego para sugerirle que vaya con otros compañeros y se sienta en la alfombra para ver los cuentos nuevos que hay en el aula. ¿Sería adecuada la actitud de la educadora? Razona la respuesta.

2 >> 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.

2.1 > Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla

Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. A continuación se describe cada uno de ellos.

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.



1.2. 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. Es el juego de “hacer como si fuera...”.
- **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.



1.3. El juego social permite relacionarse y empatizar con los demás.

Vocabulario

Autoconcepto: percepción que se tiene de uno mismo.

Juego afectivo

El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del **autoconcepto** 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.

Ejemplos

Mejoramos la autoestima y el autoconcepto

El autoconcepto y la autoestima positiva tienen un papel decisivo en el niño ya que favorecen la propia identidad y determinan la forma en la que interpreta y se enfrenta a las situaciones, la manera de relacionarse, etc. Identificar aspectos relativos a su persona, como su nombre y apellidos; trabajar la pertenencia al grupo familiar, mediante imágenes significativas de diferentes momentos evolutivos; y destacar aspectos especiales que le diferencien de los demás, contribuye a mejorar la autoestima y el autoconcepto del niño.

2.2 > Otras clasificaciones del juego

El juego puede clasificarse de acuerdo con otros criterios:

Criterios de clasificación del juego	Características del juego
Intervención del adulto	
Juego libre	El niño juega libremente; mientras, el adulto ejerce un papel de control sin participación directa.
Juego dirigido	El adulto propone, dirige y anima el juego que desarrollan los participantes.
Juego presenciado	El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
El espacio físico	
Juego de interior	Ocurre en espacios cerrados, como el aula.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos. Requiere lugares amplios, como el patio.
La dimensión social	
Espectador	El niño observa el juego de otros, pero no participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía, pero sin interactuar unos con otros.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interactúan, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos y se produce una verdadera interacción.
Juego socializado con adultos	Cuando el niño juega con una persona adulta.
El número de participantes	
Juego individual	El niño juega sin interactuar con otros, aunque compartan el mismo espacio físico.
Juego de pareja	Se realiza en grupos de dos.
Juego de grupo	Se hace en grupos de más de dos niños y la participación de todos se considera necesaria para el desarrollo del juego.
El material que se utiliza	
Con soporte material	Los juegos requieren recursos materiales para su desarrollo.
Sin soporte material	Los juegos no precisan recursos materiales para su desarrollo.

Actividades propuestas

3•• Analiza las siguientes situaciones relacionándolas con los criterios para la clasificación de los juegos.

- Paula y María juegan a la hora del recreo en el arenero y juntas construyen una torre con los cubos.
- El grupo naranja juega en el rincón de expresión plástica mientras la educadora refuerza los trabajos de los niños.
- El aula de 3 años representa, con su educador, un cuento motor en la sala de psicomotricidad.

4•• En grupos, desarrollad para el aula de 3 años el diseño para uno de estos juegos: psicomotor, cognitivo, afectivo o social. Especificad los aspectos del desarrollo infantil que favorece cada uno y describid con detalle cómo llevarlo a la práctica.

Web

En el portal *Save The Children* puedes descargarte versiones de la Convención de los Derechos del Niño adaptadas a diferentes edades.

3 >> El derecho a jugar

El derecho al juego fue reconocido por primera vez el 20 de noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la **Declaración de los Derechos del Niño**. En su principio VII expone:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Treinta años más tarde, el 20 de noviembre de 1989, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó por unanimidad la **Convención sobre los Derechos del Niño**. En el artículo 31 expone:

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

El 28 de mayo se celebra el Día Internacional del Juego. Ese día, a través de diferentes acciones, se pretende recordar a la sociedad la importancia del juego para el desarrollo infantil y reconocer el juego como un derecho fundamental.

Casos prácticos

1

Celebración del Día Internacional del Juego

•• En la escuela infantil queréis celebrar el Día Internacional del Juego. ¿Qué actividades podríais planificar para conmemorar ese día? En grupos, elaborad un listado con las diferentes sugerencias.

Solución •• Se pueden organizar las siguientes actividades:

- Invitar a padres y abuelos a que participen de forma activa, junto con los niños, en los juegos tradicionales que se harán en el patio de la escuela infantil.
- Visitar una ludoteca.
- Ofrecer charlas informativas dirigidas a las familias sobre la importancia del juego para el desarrollo del niño.

Actividades propuestas

5•• Debatid en el aula las siguientes cuestiones:

- ¿Consideras que los padres conceden suficiente importancia al juego?
- ¿Crees que el espacio y el tiempo destinados al juego en la familia y en la escuela son los adecuados?

6•• En grupos, cread un eslogan que sensibilice a las familias sobre los valores y beneficios que aporta el juego a los niños y lo importante que es jugar en familia para favorecer y consolidar los lazos afectivos.

4 >> 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.

4.1 > Teorías del siglo XIX sobre el juego

Las teorías del juego desarrolladas durante el siglo XIX, en pleno auge de la industrialización, están relacionadas con el trabajo y la energía.

Teoría de la energía sobrante (1855)

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

Según su teoría, las especies inferiores consumen la mayor parte de la energía en cubrir sus necesidades básicas, mientras que las especies más complejas, como la humana, al no tener que dedicarla toda a satisfacer esas necesidades, producen un excedente de energía que emplean en actividades como el juego.

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

Teoría de la relajación (1883)

Para **Moritz Lazarus**, filósofo alemán, el juego no es una actividad que consume energía, sino un sistema para relajar a los individuos y recuperar la energía en un momento de decaimiento o fatiga.

Para Lazarus, **el juego es un sistema para recuperar energía cuando la necesitamos.**

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.

La teoría de Gross está influenciada por los estudios de Darwin, que afirman que las especies que sobreviven son aquellas que mejor se adaptan al medio. Gross considera que el juego es adaptativo.

Según Gross, las personas y los animales ejercitan dos tipos de actividades en las primeras etapas de la vida: aquellas dirigidas a cubrir las necesidades básicas y aquellas que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica. El juego está relacionado con estas últimas.

Para Gross, **el juego es preejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta.**

Gross estableció un precepto afirmando que “El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.



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 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.

Jugar es importante para el desarrollo: supone practicar y ejercitar los instintos con el fin de desarrollar las habilidades sociales y motoras que se necesitarán en la vida adulta.

Los juegos motores facilitan el desarrollo físico, mientras que los juegos simbólicos preparan para actividades de carácter social.

Otro aspecto importante de la teoría de Gross es la función simbólica del juego: el “hacer como si fuera...” le permite al niño ensayar actividades necesarias para su inserción en la vida social.

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

4.2 > 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 Vigotski, 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.

■ **El juego es una representación de la evolución de la especie humana y prepara para la vida adulta.**

Para Hall, las actividades lúdicas también desempeñan una función preparatoria para la vida adulta. A medida que los niños juegan, van apareciendo acciones de nuestros antepasados. Puede que estas acciones no sean útiles en nuestra vida actual, pero permiten avanzar hacia conductas más elaboradas, eficaces y complejas, que propician el desarrollo de etapas superiores.

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.

Para Buytendijk, la infancia se caracteriza por unos **rasgos** distintivos (propios de la inmadurez infantil) que hacen posible la actividad del juego. Estos rasgos son los siguientes:

- La **ambigüedad de los movimientos**: no se percibe una finalidad definida en los movimientos de los niños.



Teoría de la recapitulación

Según la teoría de la recapitulación, el ganeo 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.

- 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.

El juego es producto de la interacción del niño con los rasgos de la infancia y los impulsos básicos.

Teoría de la ficción (1934)

Édouard Claparède, psicólogo suizo, considera que el juego tiene fines ficticios; es decir, el juego se convierte para el niño en un refugio donde poder desarrollar sus deseos cuando la realidad no se lo permite, transformando la conducta real en conducta lúdica.

El juego es reflejo de la actitud interna del organismo ante la realidad.

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.

Hacia 1920, modifica su interpretación de la actividad lúdica. Freud considera que **el juego** no solo es expresión de deseos inconscientes, sino que **tiene relación con experiencias reales** que al niño le han resultado desagradables.

El juego es un instrumento valioso mediante el cual los niños reviven una y otra vez la experiencia que les resultó desagradable hasta dominarla; esto es lo que conocemos como **catarsis**. El juego permite expresar emociones ligadas a una situación que pudo generar malestar o miedo. Por ejemplo, un niño que se asustó con el ladrido de un perro y pensó que iba a ser mordido, puede jugar a repetir esa situación hasta perder el temor y lograr acercarse al animal, acariciarlo, sacarlo de paseo, etc.



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.

Vocabulario

Catarsis: proceso de liberación de tensiones emocionales que se encuentran ligadas a un hecho traumático.

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:

1. **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.



1.4. Durante el juego de ejercicio, el niño explora y manipula los objetos que están a su alcance.



1.5. El juego de construcción aumenta la capacidad de atención y de concentración.

2. **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.
3. **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.
4. **Estadio de las operaciones formales**: a partir de los doce años; se mantiene el juego de **reglas**.

El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se caracteriza por desarrollarse de forma paralela al resto de juegos que aparecen en los otros estadios.

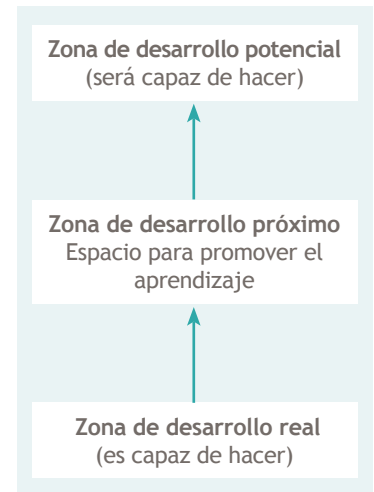
Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores

Lev Vigotski 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 el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

La **zona de desarrollo próximo** (ZDP) es la distancia que existe entre otras dos zonas: la **zona de desarrollo real** (nivel de resolución de una tarea que el niño puede alcanzar por sí mismo, sin ayuda) y la **zona de desarrollo potencial** (lo que puede llegar a realizar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente o experto en esa tarea). Para Vigotski, en la ZDP es donde se desarrolla el proceso de construcción de conocimiento y se avanza en el desarrollo.



1.6. Zonas de desarrollo según Vigotski.

Ejemplos

Influencia del educador en la promoción en el aula de zonas de desarrollo próximo

Cuando el educador plantea una tarea en el aula, debe tener en cuenta el nivel de conocimiento del niño para enfrentarse a ella, así como su capacidad de resolución, sus expectativas y sus necesidades de aprendizaje. Al considerar estos aspectos, el educador garantiza que la ayuda y los soportes que facilita al niño son los adecuados y fomentan el logro de la tarea.

Si la actividad que plantea el educador es demasiado sencilla, generará distracción y aburrimiento; si es demasiado compleja, y se encuentra lejos de las posibilidades del niño para resolverla, puede resultar frustrante. Lo adecuado es plantear actividades con un nivel de dificultad que le resulte desafiante y mantenga su motivación e interés para resolver la tarea por sí mismo o a través del apoyo del adulto o de un compañero con mayor conocimiento o habilidad.

Si en el aula un niño observa a otro cómo construye una torre algo más compleja (zona de desarrollo potencial) que la que él es capaz de realizar (zona de desarrollo real) y el educador le ofrece apoyo y le facilita los recursos para que también logre construir esa torre, estará promoviendo el aprendizaje y el conocimiento a través de zonas de desarrollo próximo.

Actividades propuestas

- 7•• ¿Podrías decir que la teoría de Lazarus coincide con el modelo actual de vida? Razona tu respuesta.
- 8•• ¿Qué diferencias puedes observar entre la teoría de Gross y la de Buytendijk?
- 9•• Explica cómo evoluciona el concepto de juego en la teoría de Freud.
- 10•• Explica el concepto de zona de desarrollo próximo. Di un ejemplo en el que se observe cómo a través del juego se generan zonas de desarrollo próximo.

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.

El modelo lúdico es el método de intervención educativo considerado en el aula de infantil, ya que los niños aprenden mientras juegan.

Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego, porque están predispuestos a la actividad lúdica y se dedican a ella con placer.

El **Real Decreto 1630/2006**, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil, establece en su artículo 4 lo siguiente:

Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

Casos prácticos

2

Cómo proponer las rutinas como actividades lúdicas

•• En la escuela infantil, queréis plantear la rutina de recoger los juguetes de forma que se acepte como una actividad lúdica.

Solución •• Las rutinas son las actividades que diariamente se hacen de forma regular en el aula. Crear rutinas y hábitos en el aula permite organizar el contexto educativo mediante la secuenciación espaciotemporal; genera seguridad, confianza y tranquilidad en el niño para una adecuada adaptación, y posibilita la autonomía personal. La música se utiliza como elemento que ayuda a los niños a situarse en el momento de la actividad.

Planteamiento de la actividad:

- Se situarán los diferentes contenedores donde se guardan los juguetes a la vista de los niños y se propondrá acompañar la recogida con la canción "A guardar, a guardar, cada cosa en su lugar; sin romper, sin romper, que mañana hay que volver".
- Animar a los niños a participar en la actividad y reforzar su colaboración.
- El objetivo de esta actividad es que los niños adquieran el hábito de recoger; mientras recogen, aprenden a clasificar y ordenar sus juguetes según diferentes criterios (cada juguete en su contenedor).

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.

Principio de actividad

El principio de actividad puede promoverse en el aula a través de:

- Proyectos.
- Rincones.
- Talleres.

Vocabulario

Pensamiento divergente: aquel que explora diferentes posibilidades y alternativas a una situación dada.



1.7. Los juguetes y materiales seleccionados para el aula determinan en parte los juegos de los niños, y por lo tanto su aprendizaje.



Refuerzo del comportamiento

Cuando los niños sienten que su comportamiento y las actividades que realizan son reforzados por el adulto, tienden a repetirlos, porque el reconocimiento de sus logros les resulta muy gratificante.

- **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.

Ejemplos

Importancia del clima afectivo en el aula

Cuando el educador crea un contexto de comunicación, afecto y respeto en el aula, los niños se sienten seguros para enfrentarse a nuevas situaciones de aprendizaje y explorar otros espacios. El clima afectivo en el aula influye en la conducta del niño de diferentes maneras: participa en la asamblea con calma y seguridad, se desplaza libremente por el patio o el aula, explora nuevos juguetes, se aproxima a otros adultos, etc.

Casos prácticos

3

Límites y normas para la convivencia

•• Los niños aprenden en interacción con el ambiente en el que se desenvuelven; de ahí la importancia de tomar decisiones sobre los elementos que configuran un ambiente adecuado, para que genere bienestar y resulte estimulante. Uno de esos elementos son las normas que se establecen en el aula para regular la convivencia escolar. ¿Qué normas establecerías en el aula de 2-3 años de educación infantil para regular la convivencia?

Solución ••

- A través de las normas, cada niño debe conocer las posibilidades y límites de actuación. Las normas pueden visualizarse mediante carteles distribuidos por el aula. Una característica importante de las normas es que estén redactadas de forma afirmativa, para indicar el comportamiento deseado; además, deben ser sencillas, claras y breves.
- Algunas de estas normas son hablar sin gritar, cuidar a los compañeros, recoger y ordenar los juguetes utilizados, compartir materiales, lavarse las manos o saludar.



- **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.

Casos prácticos

4

La familia y el juego

•• Jugar en familia resulta muy enriquecedor; es una forma de compartir experiencias placenteras, educar y transmitir valores, de fortalecer la comunicación y el afecto.

Si tuvieras que orientar a las familias sobre cómo fomentar el juego infantil y la participación familiar en las actividades lúdicas del niño, ¿qué recomendaciones les harías?

Solución ••

Algunas recomendaciones adecuadas son:

- Proporcionar a los niños un espacio de juego adecuado y tiempo suficiente para desarrollar la actividad lúdica, de modo que no se interrumpa el juego cuando el niño todavía está motivado por jugar.
- Rotar los juguetes y materiales lúdicos, con el fin de mantener el interés y despertar la curiosidad por explorarlos y manipularlos.
- Fomentar el juego en familia y participar de forma activa en la actividad lúdica.
- Ofrecer una variada temática de juegos y juguetes adaptados a la edad del niño.

Actividades propuestas

11•• ¿Por qué el modelo lúdico se convierte en un método de intervención educativo en el aula de infantil?

12•• ¿Consideras adecuado que el educador infantil reconozca verbal y afectivamente los logros de sus alumnos? ¿Cómo influye el reconocimiento en la conducta de los niños?

13•• Haz una relación de los principios y las orientaciones metodológicas y di qué función tienen en el ámbito educativo.

Actividades finales

.: CONSOLIDACIÓN .:

- 1•• ¿Por qué decimos que el juguete no es indispensable para el juego?
- 2•• Busca y analiza la definición que realiza del concepto de juego Johan Huizinga.
- 3•• ¿Qué significa que el juego es autotético?
- 4•• Indica qué tipo de juego es cada uno de los siguientes, especificando, en cada caso, el criterio de clasificación empleado:
 - a) Juegos presenciados.
 - b) Juegos cooperativos.
 - c) Juegos de reglas.
 - d) Juegos de autoestima.
 - e) Juegos de exterior.
 - f) Juegos sensoriales y perceptivos.
 - g) Juegos sin soporte material.
 - h) Juegos de atención y memoria.
 - i) Juegos de grupo.
- 5•• Lee las siguientes descripciones e identifica para cada una de ellas el autor, el nombre de la teoría y el siglo en que se formuló:
 - a) El juego aparece como resultado de un exceso de energía acumulada.
 - b) El juego es una representación de la evolución de la especie humana y nos prepara para la vida adulta.
 - c) El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo.
 - d) El juego es producto de la interacción del niño con los rasgos de la infancia y los impulsos básicos.
 - e) El juego es preejercicio, es ensayo y entrenamiento de las actividades que tendrá que ejercer en la vida adulta.
 - f) El juego es un sistema para recuperar energía cuando la necesitamos.
 - g) La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

.: APLICACIÓN .:

- 1•• En grupos, escoged una de las teorías del juego desarrolladas en la unidad y ampliad la información del autor y la teoría. Podéis incluir imágenes y ejemplos que favorezcan su comprensión. Después, presentad los trabajos en el aula.
- 2•• En grupo, elaborad un cartel conmemorativo del Día Internacional del Juego que exprese el derecho del niño a jugar. Exponed después en el aula los carteles confeccionados.
- 3•• En grupos, escoged un juego cooperativo para llevar a la práctica con el resto de los compañeros. El objetivo de la actividad es experimentar los beneficios que aporta y los aspectos que desarrolla el juego social.
La práctica de juego se puede extender al juego psicomotor, cognitivo y afectivo.
- 4•• Escoge una de las rutinas de higiene diarias del aula de infantil y haz una propuesta para llevarla a la práctica como actividad lúdica.

Caso final

5

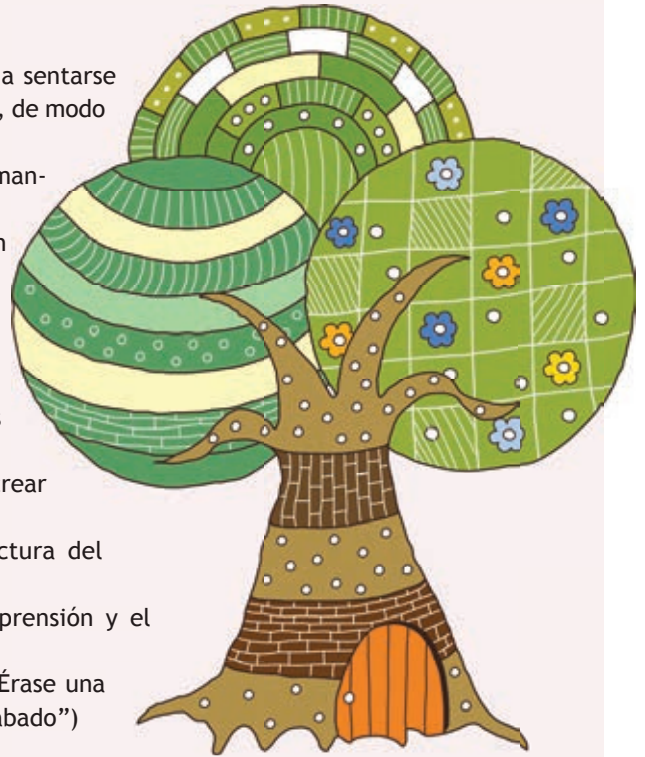
El cuento como recurso lúdico

•• ¿Qué actividades lúdicas desarrollarías a partir de un cuento?

Solución •• El cuento es un recurso que estimula el lenguaje, la memoria, la creatividad y la imaginación; transmite valores y actitudes; ayuda a identificar emociones y, como consecuencia, a desarrollar la empatía; al ser compartido, crea vínculos afectivos, y ayuda a adquirir el hábito de la lectura. Por todo ello, el cuento debe convertirse en una actividad presente en educación infantil.

Recomendaciones:

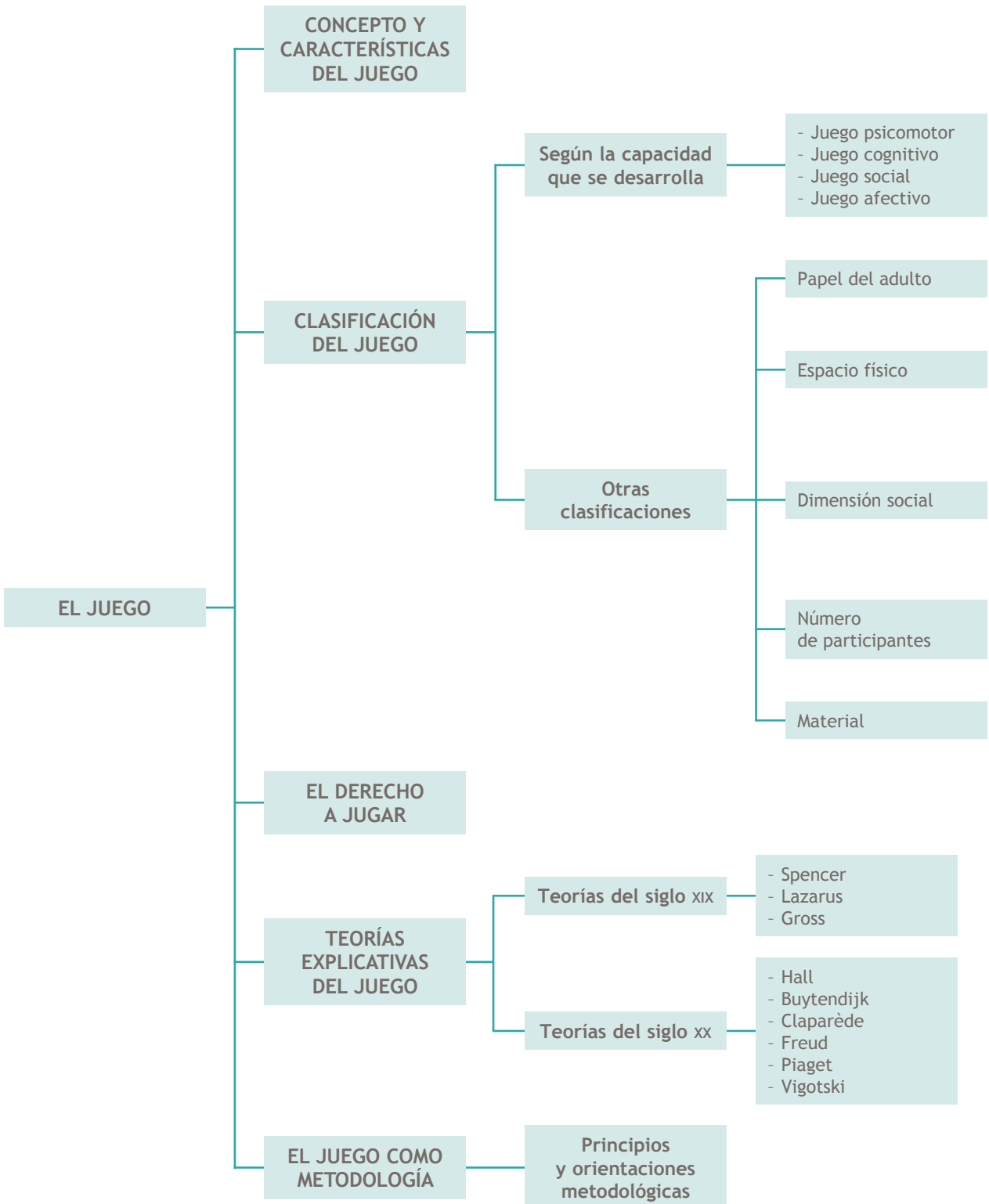
- Para narrar el cuento, el educador invita a los niños a sentarse en la alfombra, formando un semicírculo delante de él, de modo que todos puedan verle.
- Es necesario crear un clima de silencio y calma para mantener la atención y disfrutar del momento.
- Los cuentos seleccionados para leer en el aula deben estar adaptados a la edad de los niños que van a escucharlos.
- El educador puede utilizar diferentes recursos expresivos para mantener la atención de los niños:
 - Modular la voz para personalizar a los diferentes personajes y situaciones.
 - Utilizar onomatopeyas y gestos para sorprender y crear curiosidad.
 - Mostrar las ilustraciones que acompañan a la lectura del cuento.
 - Utilizar un lenguaje claro para favorecer la comprensión y el seguimiento de la historia.
 - Usar fórmulas para iniciar y finalizar el cuento (“Érase una vez...”, “...y colorín, colorado este cuento se ha acabado”) que predisponen a los niños a la escucha.



A continuación se describen algunas de las actividades lúdicas que se pueden realizar a partir de la lectura del cuento infantil:

- **Juego simbólico:** se dramatizan escenas del cuento para estimular la expresión corporal de los niños. El educador reparte los distintos personajes del cuento entre los niños y, cada vez que los nombre en la lectura, saldrán a escenificar. Otra opción es formar grupos de personajes; por ejemplo, si el cuento es de animales, se crea el grupo de elefantes, tigres, etc.
- **Juego de memoria:**
 - Identificar, entre un conjunto de imágenes, los elementos o personajes que aparecen en el cuento.
 - Repartir tarjetas con escenas del cuento y ordenarlas siguiendo la secuencia de la historia.
- **Juego sensorial:** en una bolsa se introducen unos tres objetos que aparezcan en el cuento y, a través del tacto y con los ojos vendados, los niños deben adivinar de cuáles se trata.
- **Juegos lingüísticos:**
 - Cantar canciones relacionadas con el cuento.

Ideas clave



La actividad física mejora el aprendizaje y el rendimiento escolar

Los beneficios del ejercicio en la salud integral del niño en el ámbito físico y mental y en la generación de valores.

Los beneficios del ejercicio en el rendimiento escolar

El cerebro es un órgano increíblemente dinámico. Esta capacidad de modificación frente a diferentes estímulos es aún mucho mayor durante la infancia y la adolescencia. El cerebro de un niño es todo actividad, es decir, comunicación, creación y consolidación de circuitos o caminos celulares que determinan funciones como la memoria o el desarrollo de emociones. Por otra parte, ningún otro mecanismo biológico consume tanta energía como la comunicación neuronal.

Así pues, el cerebro en crecimiento es cambiante con la finalidad de adquirir y madurar funciones, aprender y desarrollarse. A su vez, estos procesos necesitan sustancias capaces de transmitir información, alimentar y hacer crecer los tejidos, lo cual solo se puede realizar a través de grandes cantidades de energía.

El ejercicio físico está tomando un lugar destacado como factor sus-

ceptible de modificar la función y la estructura cerebral, aportando claros beneficios en el rendimiento cognitivo y bienestar psicológico.

Por ejemplo, estudios transversales demuestran correlaciones entre niveles altos de *fitness* cardiovascular y el rendimiento cognitivo. Existe cierta evidencia de que niños con un nivel de *fitness* cardiovascular alto obtienen mejores resultados académicos y que la actividad física en general tiene un efecto positivo sobre el aprendizaje de algunas tareas escolares específicas. Existen datos con-

cluyentes respecto a los beneficios del ejercicio físico sobre síntomas depresivos o de ansiedad en niños y adolescentes. Los estudios realizados hasta ahora indican que el ejercicio cardiovascular es posiblemente el más efectivo para mejorar la función cognitiva en niños.

Correr, saltar, jugar en continuo movimiento, son actitudes que aparecen de un modo natural y espontáneo en los niños, sobre todo en los más pequeños. Y resulta que estas actividades favorecen la utilización de la energía cerebral. (...)

Fuente: VV.AA. Cuadernos Faros. Núm. 7

www.faroshsjd.net

Actividades

- 1•• Comenta la importancia que atribuyes a la actividad física con respecto a la repercusión que tiene sobre el equilibrio emocional y el rendimiento cognitivo.
- 2•• Relaciona el concepto de juego psicomotor con el desarrollo cognitivo y el aprendizaje. ¿Consideras que el juego psicomotor puede potenciar el desarrollo cognitivo? ¿Por qué?

