

**TEMA 12. El juego. Teorías sobre el juego. Tipos de juegos. Importancia del juego para el desarrollo integral del niño de 0 a 6 años. El juego como recurso educativo en la infancia. Criterios de selección de juegos según las etapas de educación infantil. La intervención del educador o la educadora en el juego de los niños y niñas.**

**0. INTRODUCCIÓN.**

En este tema profundizaremos en el estudio del juego infantil, analizando, en el primer epígrafe, las teorías que lo sustentan, y definiendo sus características y clasificaciones; en el segundo epígrafe, estableceremos una serie de relaciones entre el juego y el desarrollo integral del niño de 0 a 6 años; en el tercero, subrayaremos también su valor educativo y expondremos unos criterios de selección de juegos para responder a las necesidades lúdicas de la infancia; en el cuarto y último, terminaremos haciendo referencia al papel programador y evaluador del educador/ra en el juego de los niños y niñas de esta etapa educativa..

Hecha esta breve introducción aclaratoria de los contenidos del tema, pasamos a desarrollar el primer epígrafe, titulado...

**1. TEORIAS SOBRE EL JUEGO. TIPOS DE JUEGO.**

El juego ha sido considerado como expresión espontánea de la persona desde la antigüedad. Lo veremos sintetizando distintas teorías, entre las que se encuentran: la teoría del pre-ejercicio, de la dinámica infantil, la psicoanalista, constructivista, ambientalista, evolucionista y ecológica.

- **El enfoque funcionalista o teoría del pre-ejercicio** tiene su máximo exponente en **GROOS** (1899), quien mantiene que el juego procede de la ejercitación de los instintos antes de que estos estén totalmente desarrollados. Es, pues, preejercicio que le servirá el niño/a para su vida adulta, ejercitando tendencias y actividades que más tarde utilizará. *Groos* será el primero en plantearse el porqué de las diversas formas de juego y elevar a éste a la categoría de actividades, destacando su importancia para la infancia.
- **La teoría de la dinámica infantil** está representada por **BUYTENDIJK**, para quien un niño juega porque es niño/a, su carácter infantil le impide hacer otra cosa que no sea jugar. Influenciado por *Freud*, considera que el juego es la expresión de la vida de los impulsos. El impulso de libertad, el deseo de fusión con lo circundante y la tendencia a la reiteración, son tres impulsos que expresan el carácter infantil y que se dan en el juego.
- **La teoría psicoanalista** con **FREUD** reconoce que el juego está integrado en la esfera del placer, pues los niños/as repiten en sus juegos todo lo que les causa impresión. A través del juego manifiesta deseos, conflictos e impulsos que no puede expresar en la realidad, actuando de catarsis o liberación del subconsciente.
- Continuamos con la **teoría constructivista de PIAGET** (1968) que sitúa el comienzo del juego en el periodo sensoriomotor, en el 2º estadio, hacia el 3er. mes de vida, cuando el niño/a reproduce ciertas conductas únicamente por el placer que le ocasionan. Según *Piaget*, el juego es la “*asimilación de lo real al yo*”, es decir, el niño/a utiliza y repite un hecho para encajarlo y consolidarlo. Tres niveles determinan los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla; que se están caracterizados por diversas formas sucesivas de la inteligencia: sensoriomotora, representativa y reflexiva.
- El **enfoque socio-histórico** liderado por **VYGOTSKY** (1966) fue desarrollado posteriormente por los discípulos de su escuela, especialmente por **ELKONIM**. Si *Piaget* pone en relación el juego con la inteligencia, *Vygotsky* destaca el papel social siempre presente en el juego, e interpreta de forma muy diferente los distintos tipos de juego propuestos por *Piaget*. Así, para *Vygotsky* el juego manipulativo (1er tipo de juego) ya se da en interacción social con las personas, no es una simple actividad motriz. Respecto al juego simbólico tampoco coincide con *Piaget*, pues para *Vygotsky* el niño/a no expresa su mundo egocéntrico, sino su mundo social (cuando los pequeños cogen un palo para montar a caballo, realizan una acción social aprendida). En cuanto a los juegos de reglas, tampoco hay coincidencia entre las teorías piagetanas y de *Vygotsky*. Para *Piaget* viene precedido por el juego simbólico, donde no existen aún reglas, para *Vygotsky* en todo juego simbólico existen ya reglas, ya que cuando imagina una situación está ateniéndose a normas sociales.
- Por otra parte, desde la **perspectiva evolucionista**, **STANLEY HALL** intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis, según la cual “*en el juego el niño/a vuelve a revivir las formas primitivas del ser humano*”. Está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas que persisten a lo largo de la evolución de la raza. Dentro de la misma teoría, **SPENCER** (1879), por su parte, explica el juego como una necesidad fisiológica, el niño/a juega porque tiene un exceso de energías sobrantes que se transforman en movimientos espontáneos. **BÜHLER**, define el juego como una actividad lúdica funcional, a través de él, el niño comienza

a poner meta a sus acciones. **CARR**, piensa que el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos, y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas.

- Terminamos este epígrafe haciendo mención al **enfoque ecológico** o **las teorías sobre la influencia del medio externo en el juego**, cuyos máximos representantes son **SUTTON-SMITH** y **ROBERT**. Ambos conceden gran importancia a la relación y las interacciones que se producen entre el medio en donde los niños se desarrollan y el tipo de juego que realizan. Mediante el juego se transmiten los valores de cada cultura y/o aquellos que pretenden perpetuar; hacen énfasis en tres elementos básicos del juego: la fuerza física, el azar y la estrategia.

Partiendo de estas teorías entresacamos algunas de las características más destacables del juego y su tipología.

El juego posee unas **CARACTERÍSTICAS** comúnmente aceptadas por todos los autores, y que podían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica de cualquier otra actividad humana. Estos *rasgos diferenciales* son: el juego es *placentero*, siempre procura placer, es fuente de gozo, divertido, que origina alegría; es *espontáneo*, tanto que si un niño/a no lo desarrolla es porque está enfermo; es *voluntario* en su forma original, libremente escogido; es *antitético*, es decir, tiene un fin en sí mismo, no tiene metas extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas; *exige la participación* activa del jugador; es una *actividad creadora* y constructiva; el juego se encuentra *influido por la tradición*, porque los niños/as imitan en ellos las actividades que realizan los adultos, y esto se sucede a través de distintas generaciones; el juego es *ficción*, en él el niño/a se desenvuelve en el mundo del “como si” o “mundo propio”, distinto del de los adultos; y, por último, es una *actividad seria*, porque en ella el niño/a implica todos los recursos y capacidades de su personalidad.

Dentro de los posibles criterios que facilitan una clasificación sencilla consideramos los siguientes tipos de juegos:

- En relación con la **percepción e interacción**: juegos polisensoriales y manipulativos.
- En relación con el **desarrollo emocional y socioafectivo**: juegos grupales con las normas claras.
- En relación con la **adquisición y desarrollo del lenguaje**: juegos que favorezcan representaciones, trabalenguas, rimas, lectura de cuentos..
- En relación con la **adquisición de hábitos de autonomía personal y social**: juegos que se puedan aplicar a situaciones sociales reales, que favorezcan el desarrollo de habilidades de independencia personal.
- En relación a la **socialización**: iniciación en deportes, juegos de mesa, juegos de habilidad, de cooperación.
- En relación al **desenvolvimiento cotidiano**: dramatizaciones, juegos en equipo y cooperativas, juegos y juguetes de exploración
- En relación a los **aprendizajes instrumentales básicos**: Ed. Artística: modelado, dibujo, pintura, musicales...Psicomotricidad: juegos de relajación y tensión, de equilibrio, deportes. Lógica-matemática: juegos de observación, de lógica, de analogías. Conocimiento del medio natural y social: juegos de exploración, investigación, populares y tradicionales.

Por otra parte, podemos hablar de otro tipo de juegos relacionados con los **proyectos recreativos infantiles**, que suponen una aportación importante en la educación general del alumno, complementando la acción pedagógica impartida en el aula. Debemos procurar que los juegos que planifiquemos en estos proyectos proporcionen al niño multitud de posibilidades para poder sacar el máximo provecho de este recurso educativo. Así: deben contribuir al desarrollo de la capacidad de autonomía de acción; favorecer el desarrollo de las capacidades físicas básicas; favorecer la educación en valores; ofrecer la posibilidad de conocer mejor el entorno en que viven; ayudar a desarrollar el espíritu de aventura; permitir el trabajo de las habilidades motrices; favorecer la motivación de los alumnos al presentarles tareas novedosas; contribuir a valorar y respetar el patrimonio cultural, y a emplear de manera constructiva el tiempo de ocio. Damos un repaso por las más usuales: en las **excursiones o salidas**, generalmente de duración máxima de un día, los juegos estarán planificados en función de los contenidos trabajados en las mismas; las **fiestas**, por su parte, son momentos idóneos para organizar juegos que contribuyan a afianzar las relaciones entre los miembros de un mismo grupo, bien sea en la escuela, en el barrio, o con el propio grupo clase, pueden ser juegos de corro, de música y bailes, de adivinanzas, de reconocimiento...; tanto la **colonia** como los **campamentos** dan lugar a múltiples tipos de juegos, dependiendo del tiempo y el lugar concreto en el que se realicen, así, podemos desarrollar juegos de **mesa** en el interior, juegos **motores**, en la naturaleza, como *de escondite* en los que, bien varios alumnos, o bien un objeto es escondido y hay que encontrarlo; *juegos de persecución*, donde uno o varios alumnos que se la ligan persiguen al resto para capturarlos; o *juegos de orientación*, donde el objetivo principal es llegar a un sitio o señalar el camino seguido; pero también **juegos relacionados con deportes** como la natación, la marcha, la acampada...; por último, añadimos otra modalidad, la **ludoteca**, lugar en el que el niño puede encontrar un centro de recursos materiales y los padres asesoramiento técnico y educativo con referencia al juego y sus posibilidades, su objetivo principal es educar en el tiempo libre para favorecer su calidad y diversidad.

Directamente relacionado con la tipología del juego está la influencia que ejerce en el desarrollo del niño, como vemos a continuación, en el segundo epígrafe del tema...

## **2. IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS.**

Como indica **González** (1993), el juego al facilitar el aprendizaje del niño potencia las distintas facetas de su desarrollo, como: desarrollo *biológico*, al estimular las fibras nerviosas y lograr con ello la madurez adecuada del sistema nervioso; desarrollo *psicomotor*, tanto del cuerpo como de los sentidos (fuerza, control muscular, equilibrio, percepción); desarrollo *intelectual*, pues jugando aprende, ya que estimula sus capacidades de pensamiento, obtiene nuevas experiencias, encuentra oportunidad de cometer aciertos y errores, de solucionar problemas...; desarrollo *social*, por el juego entra en contacto con sus iguales, aprendiendo normas de comportamiento y afirmándose ante los demás; y el desarrollo *afectivo-emocional*, pues es una actividad que le procura placer, y le sirve para descargar tensiones.

Ello es así porque reúne una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje convirtiéndose de esta manera en instrumento mediador, como propone **Peña Gallego** (1993). Son las siguientes:

- **Carácter motivador**: estimula al niño/a y facilita su participación en actividades que le puede resultar poco atractivas.
- **Potencial de transferencia**: a través del juego, el niño/a descubre el “valor del otro” por oposición a sí mismo, y puede interiorizar actitudes, valores y normas que contribuirán a su desarrollo afectivo y social.
- **Refuerzo**, la actividad lúdica permite el ensayo y el error en una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

Habiendo visto la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral del niño de 0 a 6 años, vamos a ver, en el tercer epígrafe, cómo utilizarlo en la infancia y cómo seleccionarlo de manera adecuada de acuerdo a las etapas de Educación Infantil.

## **3. EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO EN LA INFANCIA. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS SEGÚN LAS ETAPAS DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

Ya el movimiento de la *Escuela Nueva* resaltó el alto *valor educativo* del juego, y le otorgó un carácter indisoluble de la actividad educativa, dando como resultado una gran profusión de enfoques y métodos provenientes de grandes pedagogos como *Montessori*, *Pestalozzi*, *Agazzi*, *Decroly* y *Froebel*, quienes observaron en diferentes contextos que cuando los niños juegan libremente, a la vez indagan, preguntan, reflexionan, comparan...terminan aprendiendo incalculables características de los objetos de su entorno, y todo ello en un ambiente sano, de disfrute y lúdico, en el cual se plantean interrogantes que favorecen la profundización de determinados conceptos.

De ahí que precisemos del *soporte metodológico* del juego para la cimentación del conocimiento. En este sentido, **Argos** (1993) contempla algunos aspectos que hacen del juego un *recurso didáctico* valioso, porque:

- Es **facilitador de experiencias globalizadoras e interdisciplinares**, las actividades lúdicas pueden convertirse en proyectos educativos globales, abarcando las distintas áreas, distintos contenidos y temas transversales.
- **Permite hacer tangible e intuible lo más lejano o distante al niño**, es decir, facilita la comprensión de conceptos abstractos, pues pone al niño/a en contacto con los objetos, permitiéndole su manipulación, observación y exploración
- Posee un **carácter significativo**, pues se acerca a las necesidades, intereses y motivaciones del niño/a, resultando atrayente.
- Por último, promueve la **intensa actividad** del alumno/a tanto física como mental.

Tras la constatación de que los aprendizajes producidos en un contexto lúdico resultan ser más eficaces, duraderos e interesantes para los niños, la nueva *LEY ORGÁNICA, de 3 de mayo, de Educación*, en su capítulo I, artículo 14, punto 6, propone utilizar el **juego** como metodología básica en ambos ciclos de la Educación Infantil, desde los 0 a los 6 años. También en el *Anexo del Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre*, que establece el currículo de la *Educación Infantil*, y en el *DECRETO 4/2008*, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura, los principios metodológicos de la Etapa hacen referencia al juego en los siguientes términos: “*Es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se aúnan un fuerte carácter motivador, posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas...*”. Por otra parte, el juego crea la situación idónea para determinar el nivel de desarrollo de cada niño/a, constituyéndose en punto de partida para la adquisición de nuevos aprendizajes.

La existencia de una gran variedad de juegos hace que estén sujetos a múltiples **CLASIFICACIONES**. Nosotros hemos optado por clasificarlos atendiendo a dos criterios: según su contribución al desarrollo de las estructuras mentales y según su contribución al desarrollo personal del niño.

- **La clasificación estructural de Piaget y Buhler** se basa en la constitución sucesiva de estadios según las estructuras mentales que se van formando en el niño/a. Desde esta perspectiva los juegos pueden ser funcionales, simbólicos y de reglas.

- Los juegos **funcionales** o de ejercicio son las actividades que el niño/a realiza para ejercitar una función en curso de maduración o recién estrenada, por lo que su carácter es básicamente físico, sensorial y psicomotor. Este juego posibilita afianzar aprendizajes creados por el desarrollo evolutivo. Se ejercita aproximadamente entre los 0-2 años, pero en realidad comienza hacia los 3 meses.
- El juego **simbólico** o **imaginativo** es la actividad en la que el niño/a representa un objeto, acción o escena. Comienza en el momento en que es capaz de evocar un objeto o fenómeno ausente y, en consecuencia, puede representar los objetos reales por símbolos y sustituir la acción real por la imaginaria. Se pueden distinguir distintos tipos de juego simbólico: de imitación, de escenificación primaria y de escenificación secundaria.
  - El juego de *imitación* se sucede entre los 2 y 4 años: el niño/a imitará las actividades del adulto que se relacionan con su vida cotidiana. Tiene un carácter afectivo. Al niño/a le interesa imitar la acción, sin importarle su lógica o coherencia.
  - El juego de *escenificación primaria* (4 a 6 años) presenta un carácter socioafectivo; las escenas que interpretan se refieren a jerarquías sociales primarias y modelos profesionales cercanos a su experiencia.
  - El juego de *escenificación secundaria o socializada* (a partir de 6 años) se caracteriza por la representación de escenas con un principio y un fin, así como un reparto de papeles con un acercamiento cada vez mayor hacia la realidad.
- En cuanto al **juego de reglas** se consolida a partir de los 6 años, aunque puede comenzar antes de esta edad. Son reglas individuales y espontáneas, improvisadas sobre la marcha; lleva implícitas la socialización y la competición. Se pueden establecer dos tipos: juegos *sensomotores* (como carreras, canicas, bolas), y juegos *intelectuales* (adivinanzas, ajedrez, juegos de sociedad).
- Siguiendo al segundo criterio, la **clasificación en función del desarrollo personal del niño/a, MOYLES (1990)**, establece *tres categorías*:
  - Juegos **intelectuales**: en los que se implica la capacidad lingüística del sujeto, su nivel de simbolización, su creatividad, su capacidad lógico-matemática. Son juegos de comunicación (contar relatos), de exploración, investigación o resolución de problemas, o simulación (interpretar un papel en una obra de teatro), de fantasía, innovación e imaginación (pintura, dibujo, modelado, diseño).
  - Juegos **físicos**: en los que se necesita y desarrolla la coordinación óculo-manual, óculo-motriz, grafo-manual y/o coordinación dinámica general. Son los que implican construcción-destrucción (construcciones, encajes, arcilla), manipulación (instrumentos musicales), exploración sensorial (pintura de dedos).
  - Y, por último, juegos **socio-emocionales**: que favorecen la socialización del niño/a, aumentan su autoconcepto, y le ayudan a adoptar actitudes prosociales que le permitirán integrarse en grupos cada vez más amplios. Implican interacción (hablar por teléfono, jugar con muñecas), cooperación (jugar el fútbol en equipos), sensibilidad (juegos con animales domésticos), competición (juegos de palabras y números), relajación (escuchar música y bailar), roles.

Vista la importancia de la intervención lúdica en la Etapa de Educación Infantil, y habiendo expuesto una serie de criterios para seleccionar juegos en estas edades, pasamos al cuarto y último epígrafe del tema, titulado...

#### **4. LA INTERVENCIÓN DEL EDUCADOR O LA EDUCADORA EN EL JUEGO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS..**

Ya *Froebel* dijo que el primer deber de la educación es tener en cuenta la actividad del niño/a, y el juego es la primera actividad instintiva que éste tiene. Es necesario, por tanto, que el juego sea una actividad educativa, una gimnasia física, intelectual, social, afectiva y moral, por lo que el educador debe prestar mucha atención al juego, dirigiéndolo y organizándolo. Su actuación estará presente a través del juego libre y del juego dirigido.

- El tiempo dedicado al **juego libre** será un momento privilegiado para observar a los niños/as y responder a sus demandas y necesidades, estimulando a quien lo necesite y sugiriendo ideas que amplíen su nivel de desarrollo potencial, según la concepción *Vigostkiana*.
- El **juego estructurado o dirigido** responde a objetivos específicos de aprendizaje, conlleva una fuerte estructuración interna con pautas de acción concretas. *Smilansky* ha destacado la ventajas globales de los juegos dirigidos: las capacidades imaginativas de los niños/as mejoran considerablemente debido a la interacción cognitivo-lingüística más intensa mantenida con los adultos encargados de su educación.

Todo esto refleja la importancia del rol del educador/a en su intervención pedagógica, que puede ser: directa e indirecta.

1. **Participativa directa**: señalando posibilidades de un juego cuando los niños/as no son capaces de descubrirlas por sí mismos, pero habiéndoles dejado actuar con anticipación; seleccionando juegos y dirigirlos hacia metas establecidas; procurando el equilibrio entre libertad y limitación; ayudándoles a conseguir niveles más abstractos, con juegos de dificultad superior; distribuyendo equitativamente los papeles para que todos participen.

2. **Participación indirecta:** observando sus progresos y consecuencias para ir incorporando nuevos juegos de etapas superiores de desarrollo; disponiendo de los materiales necesarios que favorezcan el juego de acuerdo a los intereses, objetivos y edad; organizando la clase de manera que el niño/a disponga de espacio y tiempo para jugar; proporcionándole compañeros de juego de nivel de desarrollo lúdico semejante.

Por otra parte, para facilitar el aprendizaje a través del juego, el educador debe cuidar los siguientes **aspectos**: posibilitar la participación de todos en las diferentes actividades individuales o grupales; ofrecer posibilidades de creación personal que conduzcan a aprendizajes independientes; facilitar las actividades de interacción; plantear situaciones lúdicas variadas y con materiales diversos para acercarse a su estilo diferencial de aprendizaje; favorecer el equilibrio de todos los ámbitos de su personalidad; crear un clima de confianza, tolerancia y respeto.

También observar al niño/a en el juego constituye uno de los instrumentos fundamentales del educador/a para conocerlo y comprenderlo, y tiene por finalidad tener en cuenta una serie de criterios como:

- *Que el contexto del juego sea el idóneo* para que se produzcan los distintos tipos de juego y permita que el niño disfrute con ellos y le inciten a participar en él.
- *Observar al niño*, el índice de participación que tiene, si se encuentra motivado, si disfruta, si repite el mismo tipo de juego, si juega aislado, si tiene o no iniciativa, si respeta las reglas, si genera normas...
- *Observar la contribución del juego al desarrollo de las capacidades del niño*, considerando sus progresos en el ámbito cognitivo-lingüístico (expresión oral, desarrollo de estrategias de resolución de problemas, atención, memoria), en el ámbito motor (velocidad, coordinación vasomotora, orientación espacial...), en el ámbito afectivo (expresión de emociones, canalización de impulsos, relación con el educador y con los compañeros, apego a determinados objetos y elementos, reacciones de ira...), en el ámbito social (asunción de normas, desempeño de roles, modos de relación...
- *Observar el uso del material*, si se utiliza todo, si sirve para el fin previsto, si se adecua al grado de dominio del niño, a sus características motrices, si facilita la interacción o si cumple una función de uso individual.
- *Observar las características del material*, fragilidad, peligrosidad, toxicidad del mismo.

De entre los múltiples instrumentos que a través de la técnica observacional pueden utilizarse, destacamos: las listas de control, escalas de estimación, diario de clase, anecdotario, cuestionarios, hojas de seguimiento...

Los resultados nos pueden servir de diagnóstico ante una situación problemática y así poder formular estrategias de acción para resolver dicho problema.

**CONCLUIMOS** el tema del juego con una referencia expresa al *derecho de la infancia a jugar*, recogido en la Declaración de los *Derechos del Niño* (20 de noviembre de 1989) cuyo Art. 31 dice: “*Los Estados partes reconocen el derecho del Niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes*”. Que este artículo nos sirva de recordatorio comprometido aún hoy, en las aulas del segundo milenio.

Como referencias **BIBLIOGRÁFICAS** citamos las siguientes:

**MOYLES.** *El juego en la educación infantil y primaria.* 1990

**REYES.** *El juego: procesos de desarrollo y socialización.* Universidad Pedagógica Nacional. 1994.