

# Cuadernos de Educación y Desarrollo

Vol 1, Nº 3 (mayo 2009)

<http://www.eumed.net/rev/ced/index.htm>

---

## EL JUEGO INFANTIL, EJE METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN EN 0-6 AÑOS

**Fátima Bejerano González.**

Profesor Técnico de Formación Profesional. Especialidad de Servicios a la Comunidad.

Instituto de Enseñanza Secundaria "El Greco" de Toledo.

[jugamez@yahoo.es](mailto:jugamez@yahoo.es)

### RESUMEN

En este artículo se detalla la importancia del juego en el desarrollo integral del niño. Así se expresan las características, las clasificaciones, la observación como técnica para valorar la práctica educativa y el rol del adulto en el juego, tanto educadores como el papel de la familia.

Su importancia, por un lado legislativa, en Ley Orgánica de Educación y Real Decreto 1630/2006, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil y la Declaración de los derechos del niño y por otro para la teoría del socio-constructivismo, ya que se relaciona juego y desarrollo y los aprendizajes por construcción en interacción.

El juego como método ya que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

El juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

### SUMMARY

In this article the importance of the game in the integral development of the boy is detailed. Thus the characteristics, the classifications, the observation are expressed like technique to value the educative practice and the roll of the adult in the game, as much educating as the paper of the family.

Its importance, on the one hand legislative, in Statutory law of Education and Real Decree 1630/2006, by which the minimum lessons of the second cycle of Infantile Education and the Declaration of the rights of the boy and by another one for the theory of the partner-constructivism, since settle down it is related game and development and the learning by construction in interaction.

The game like method since he is motivator in itself, it attributes a sense to which the boy does, he takes implicit certain attitudes.

The game like didactic resource, since he is motivator in itself, potential of transference (the interiorize boy through game), Integra the methodology principles, is an unconscious reinforcement.

The game like learning motor, it stimulates the action, the reflection, the language.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, niño, educación, infantil, educador

### **1. EL JUEGO INFANTIL, EJE METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN EN 0-6 AÑOS.**

El juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial.

El marco legal que lo recoge es:

- Ley Orgánica de Educación en el Capítulo I aparece “los métodos de trabajo en ambos ciclos (Educación Infantil) se basarán en las experiencias, en las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza.”
- Real Decreto 1630/2006, 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Describe “Es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador, y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias. Se evitará la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar.”
- Declaración de los derechos del niño, juego como derecho.

El aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento. Se presta atención a los conocimientos previos, intereses, necesidades y al contexto. Así se darán aprendizajes significativos.

El juego como método ya que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

El juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

El juego como fuente de desarrollo ya que:

1. A nivel cognoscitivo: compara, observa, utiliza el juego simbólico.
2. Afectivamente: incorporación a un grupo, acepta normas, placer, alegría, libera tensiones.
3. Motrizmente: dominio

Resulta difícil dar una definición de juego, pero sí se puede afirmar que implica muchas conductas y comprende distintas actividades, que están caracterizadas por una serie de cualidades que lo diferencian de otro tipo de actividades.

Cabe señalar que 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.
- El material no es indispensable.
- Tiene una función catártica.
- Compensador de desigualdades.
- Evoluciona con el desarrollo del niño.

## **2. TEORÍAS DEL JUEGO.**

Muchos autores han estudiado la actividad del juego y han tratado de explicar su naturaleza. Así, han surgido distintas teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista.

### **Teorías clásicas**

#### Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas)

Autores como Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

#### Teoría de la recapitulación.

Los autores que la defienden, como Hall (1904), mantienen que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

Estas dos teorías dan un enfoque evolucionista a la explicación de la naturaleza del juego infantil y, aunque desfasadas respecto a la perspectiva con que se aborda la educación infantil en la actualidad, han servido para hacer reflexionar sobre la importancia del juego en la vida del niño.

#### Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)

La interpretación de Gross (1901) hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida.

### **Teorías modernas**

#### Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)

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

Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

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 Buytendijk

Buytendijk (1935), en contraposición a Gross, explica el juego como una consecuencia de las propias características de la infancia, que se diferencia substancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía. Otorga gran importancia a la función del objeto con el que se juega.

#### Teoría de Claparede

Para Claparede (1934), el juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del juego es la ficción.

#### Teoría de Piaget (Cognitivista)

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

#### Teoría de Bühler

Bühler (1935) contempla el juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad.

#### Teoría de Vygotski y Elkonin (Escuela soviética)

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 la enculturación

Según Sutton, Smith y Robert (1981), los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños.

#### Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que en el entorno del niño existen diferentes niveles ambientales o sistemas que condicionan el juego. Concibe a la persona como un organismo activo, como un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre ellos, de tal forma que, al cambiar un elemento, todo el conjunto lo hace en su medida.

#### Teorías biológicas

El juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona.

Resumen:

	TEORIAS	CONCEPTO
CLÁSICA	Exceso de energía (Spencer)	La energía al no realizar actividades serias se desarrolla en el juego
	Recapitulación	Refleja la evolución de la especie
	Ejercicio preparatorio (Gross)	Ejercita los instintos, precede a las conductas adultas.
MODERNAS	Freud	Por medio del juego se expresan y resuelven conflictos
	Bytendijk	El juego es una consecuencia de las características de la edad infantil
	Claparade	Forma de interactuar con la realidad
	Piaget	Contribuye al establecimiento de nuevas estructuras cognitivas
	Bühler	Se juega por el placer que produce la propia actividad
	Vygotski	Constituye el motor del desarrollo, crea zonas de desarrollo próximo, parte de deseos insatisfechos que se resuelven en una situación fingida
	Enculturación	El juego expresa los valores culturales
	Ecológica	El juego del niño está condicionado por los niveles ambientales del entorno
	Sutton, Smith y Robert	Los tipos de juegos están relacionados con los valores de la cultura en que se dan
	Biológica	Ayuda al desarrollo neurológico

### 3. CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES.

El juego es un concepto que resulta difícil de definir, es escurridizo. Examinaremos ahora algunas de estas características o elementos comunes 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 como 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, en algunas ocasiones, el juego tiene una función catártica, ya que puede servir para liberar tensiones.
- El juego infantil se diferencia del adulto en que este último busca en el juego un medio para distraerse, para relajarse, para relacionarse y, a veces, para descansar de otras actividades.
- 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.

## CLASIFICACIONES

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 que hagamos va a ser limitada y convencional, de tal forma que siempre podremos 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 que vamos 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.

De acuerdo con estos criterios, los juegos quedan ordenados de acuerdo con el siguiente cuadro:

Criterios	Clases de juego
Espacio en el que se realizan los juegos	Juegos de interior Juegos de exterior
Papel que desempeña el adulto	Juego presenciado
Número de participantes	Juego individual Juego paralelo Juego de pareja Juego de grupo
Actividad que promueve en el niño	Juego sensorial Juego motor Juego manipulativo Juegos de imitación Juego simbólico Juegos verbales Juegos de razonamiento lógico Juegos de relaciones espaciales Juegos de relaciones temporales Juegos de memoria Juegos de fantasía
Según el momento en que se encuentra el grupo	Juegos de presentación Juegos de conocimiento Juegos de confianza Juegos de cooperación Juegos de resolución de conflictos Juegos de distensión

## **JUEGOS SEGÚN EL ESPACIO EN QUE SE REALIZA. JUEGOS DE INTERIOR Y DE EXTERIOR.**

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, 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.

## **JUEGOS SEGÚN EL PAPEL QUE DESEMPEÑA EL ADULTO. JUEGO LIBRE Y JUEGO DIRIGIDO. EL 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*.

## **JUEGOS SEGÚN EL NÚMERO DE PARTICIPANTES. 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.

## **JUEGOS SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE PROMUEVE EN EL NIÑO.**

Según la actividad que el juego provoca en el niño podemos diferenciar los siguientes:

## **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.

## **Los 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.

## **El 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.

## **Los 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.

## **El 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.

### **Los 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,

### **Los 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.

### **Juegos de relaciones espaciales**

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

### **Juegos de relaciones temporales**

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

### **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.

### **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.

### **Juegos según el momento en que se encuentra el grupo**

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear.

Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

#### **4. 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.

Por ejemplo, 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.

Como ya se ha señalado 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.

Como conclusión podríamos decir que el juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que le rodean.

## **5. LA OBSERVACIÓN EN EL JUEGO INFANTIL: PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS.**

La observación es una técnica empleada para obtener información, se puede realizar de forma directa o indirecta-

La observación directa es la técnica mediante la cual el observador comprueba por sí mismo aquellas conductas que quiere analizar; por ejemplo, qué materiales utiliza el niño en el juego.

La observación indirecta, la observación se obtiene a través de pruebas o terceras personas, padres u otros educadores, por ejemplo, son los datos que se consiguen a través de un cuestionario que cumplimentan los padres.

Observar no es tarea fácil, requiere esta habituado a ello, disponer del tiempo necesario y que se dé unas condiciones adecuadas. Es una tarea muy beneficiosa pues ayuda al educador a desarrollar su actitud de investigación a ser crítico y objetivo y, por supuesto, aumenta el conocimiento sobre los niños.

La primera pregunta que nos hacemos es ¿para qué observamos el juego de los niños? Hay diferentes motivos que dan sentido a la observación del juego. Un motivo especialmente importante desde el punto de vista del educador es comprobar que –el ambiente- que ha previsto para el juego es adecuado de forma que permita al niño sumergirse y disfrutar del mismo.

Por último, también podemos utilizar las observaciones del juego para informar a los padres de los intereses de su hijo en el juego. Recuerda que en la escuela infantil los educadores deben realizar un informe trimestral para los padres; pues bien, un aspecto importante del que informar a los padres es acerca del juego del niño; los juegos que prefiere, los materiales que más le interesan, las características de su juego, etc.

## **PROCEDIMIENTO**

En primer lugar hay que definir qué observar, es decir, seleccionar los aspectos que consideramos relevantes porque nos van a proporcionar información muy importante del juego de los niños. Así podremos observar:

1. Los diferentes tipos de juego que realiza el niño: el juego motor, el juego simbólico.
2. El comportamiento del niño en el juego (atento y concentrado, dependiente de otros niños, termina lo que empieza, la relación con los compañeros de juego...)
3. Si hace un uso correcto del material (utiliza los materiales para actividades adecuadas, lo recoge después en su sitio...)

4. El tipo de acciones que realiza el niño en el juego (correr, saltar, observar, hacer como sí...)
5. Si el espacio es suficiente para el número de niños que deben utilizarlo para el juego, si es seguro y si ofrece posibilidades para jugar.
6. El material que utilizan; si es adecuado a la edad, si es variado para diferentes tipos de juego, si hay cantidad suficiente para todos los niños.
7. Si el tiempo que hemos previsto para un determinado tipo de juego ha sido suficiente o bien ha sobrado o faltado. El tiempo que el niño está centrado en un determinado juego

Si la observación está centrada en un solo niño –observación individual- o en grupo de niños – observación colectiva-.

La observación se puede realizar de forma esporádica – en un momento determinado- o de forma longitudinal, es decir, repitiendo la misma observación en diferentes momentos por ejemplo, en el primer, segundo y tercer trimestre, con lo que podrás ver la evolución del juego a lo largo del curso.

## **INSTRUMENTOS**

En esta etapa se consideran como preferentes todos los que tienden a la observación permanente. Los procedimientos se basarán, por tanto, en la observación permanente, esta puede ser:

- ✓ **Observación Directa: diario, registro anecdótico, lista de control, escala de estimación.**

**DIARIO:** el profesorado (y resto de educadores) anotan, día a día, los logros obtenidos y su relación con los logros propuestos.

**ANECDOTARIOS:** pueden realizarse en forma de fichas, preparadas para su utilización cuando sean necesarias:

Alumno/a.....	Fecha.....200...
Situación o lugar en que se produce.....	
Incidente.....	
Interpretación.....	
Recomendaciones.....	

**LISTAS DE CONTROL:** informa de la presencia o ausencia de una conducta, registro de una relación de conductas observables:

CONDUCTAS OBSERVABLES	SI	NO	OBSERVACIONES
Juega con compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Respeto las reglas del juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Acepta perder (...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

**ESCALAS DE ESTIMACION:** constituidas por una serie de ítems a observar, a cuya derecha hay una serie de rangos (de grado, frecuencia (nunca, a veces, siempre) ..)

Nombre..... edad.....			
Fecha:.....			
Área observada EJEMPLO COMPORTAMIENTO EN EL JUEGO			
1. Atento y concentrado	Nunca	A veces	Siempre
2. Dependiente de otros niños,	Nunca	A veces	Siempre
3. Termina lo que empieza,	Nunca	A veces	Siempre
4. Se relación con los compañeros de juego	Nunca	A veces	Siempre
5. ....			

GRABACIONES EN VIDEO O MAGNETOFÓN: de sesiones de trabajo y actividades para contrastar resultados con el resto del Equipo Educativo.

- ✓ **Observación indirecta: cuestionarios, entrevistas, trabajos de los alumnos (fichas, dibujos...)**

ENTREVISTAS: sobre todo con padres, fruto de una relación individualizada, que aportan datos relevantes para la escuela infantil.

ANÁLISIS DE PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS: Fichas, dibujos,...

## **6. EL ROL DEL ADULTO EN EL JUEGO. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS JUEGOS.**

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

Sintetizando la perspectiva con la que se ha venido trabajando el juego a lo largo del tema es que 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.

## **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.
  - a. Disponer de un espacio preparado para jugar
  - b. Dedicar tiempo para el juego
  - c. Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego
  - d. 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.

## EL PAPEL DE LAS FAMILIAS

No debemos olvidar que la familia es el primer contexto natural de juego y tiene para el niño un valor extraordinario e insustituible.

1. La importancia del juego en la familia.
2. Un espacio para jugar en casa.
3. La elección adecuada de juguetes.

## CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS.

Los criterios que tendremos 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.

En el siguiente cuadro aparecen los tipos de juego según la evolución de los niños:

Edades que aparecen	Tipo de juego	Ejemplos
<b>0_2 años</b>	Juegos de ejercicio o sensoriomotor	El juego se realiza por placer <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ej. Cinco lobitos</li> <li>▪ Juegos turbulentos</li> </ul>
<b>2 a 6 años</b>	Juego simbólico	“hacer como si...” Ej. Mama. Descubre a los otros: juego paralelo, (juegan juntos pero sin compartir)
<b>A partir de 6 años</b>	Juego de reglas	Aparecen los juegos cooperativos. Ejemplos: cartas, escondite, pilla-pilla

- Los materiales adecuados a la edad de los niños.
- El espacio adecuado. Los niños deberán saber donde pueden jugar y con que materiales.
- El tiempo previsto para el juego. Es imprescindible saber y hacer saber a los niños los momentos de juego reservados a los diferentes tipos de juego a lo largo de la jornada.
- El contexto del juego también limita o sugiere posibilidades de juego. No es lo mismo pensar en los juegos que habrá que preparar para una fiesta de cumpleaños del grupo de dos años, que para una fiesta de primavera, que los que se harán en una granja-escuela o bien en el patio de la escuela.

## BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Blanco Sierra, Javier: El juego infantil, Juan XXIII, Orense, 1992.
- ✓ Garaigardobil, M. Juego y desarrollo infantil. Seco Olea, Madrid. 1990
- ✓ 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.

