



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

“EL JUEGO”

AUTORIA MARIA TERESA GARCIA GUTIERREZ MARIA DEL PILAR CARO GARCIA
TEMÁTICA JUEGO
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

A continuación, le presentamos una experiencia que surgió a través de una lluvia de ideas debido a la preocupación general que representa en la actualidad, el tema de que los niños no saben jugar.

Hoy en día no son figuras dinámicas y activas en continuo desarrollo de su creatividad e imaginación sino que más bien, se han convertido en meros espectadores delante de un televisor o una videoconsola.

Palabras clave

- Juego
- Creatividad
- Imaginación
- Actualidad
- Espectadores

1. Justificación

La finalidad del presente Proyecto ha pretendido en líneas generales potenciar el entusiasmo del alumnado hacia el juego, a través de todas las áreas del currículum, implicando a profesores, alumnado y padres.

La población escolar destinataria del mismo se centró en el 2º ciclo de Educación Infantil, y primer, segundo y tercer ciclo de Educación Primaria (niños/as con edades comprendidas entre los 3 y 12 años). Esta se caracteriza por tener alumnos con distintas nacionalidades, lo cual implica un mayor esfuerzo para integrar a todos los alumnos sin distinción.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

Partimos de una situación inicial de total despreocupación tanto a nivel de alumnos como de padres.

Como consecuencia, hemos considerado que sería de interés para el mismo, llevar a cabo este proyecto de innovación para observar la implicación y evolución de toda la comunidad escolar.

Los colegios se hayan ubicados en el extrarradio de la localidad de La Línea de la Concepción, provincia de Cádiz, presentando un nivel socioeconómico y cultural bajo, siendo éste uno de los factores por los que se ha decidido llevar a cabo este Proyecto de Innovación.

Ante la situación inicial de total despreocupación y carencia relativa al tema a abordar resultó imprescindible la inclusión de un programa de trabajo basado en una formación teórico práctica que se trabaje desde todos los niveles con alumnos de 3 a 12 años, implicando a su vez directamente al profesorado desde la interdisciplinariedad de sus respectivas materias curriculares e indirectamente a las familias por el apoyo y la colaboración prestada en el desarrollo de este proyecto.

El Proyecto en cuestión ha tenido una duración de un año y para el desarrollo de éste ha sido preciso contar con una serie de recursos personales: profesores, padres, asociación de padres... así como los gastos que de este personal pudieran derivarse por la asistencia a diferentes encuentros o jornadas formativos-culturales relacionados con la temática de este proyecto. Como recursos materiales han sido necesarios la presencia de material fungible, papelería, materiales relacionados con el deporte, materiales para los rincones...

Dado el interés y relevancia del mismo, nos hemos basado en las siguientes premisas:

- ✓ Despertar la creatividad e imaginación por medio de la importancia y el conocimiento de los distintos tipos de juegos.
- ✓ Valorar el juego como medio de diversión, como forma de relación y de expresión.

La importancia de la implicación por parte de toda la comunidad escolar, nos ha permitido justificar y dar una mayor incidencia a la elaboración de este proyecto, ya que unos óptimos resultados han beneficiado a todo nuestro alumnado y en general a la sociedad, que a posteriori es lo que se ha pretendido.

2. NIVEL DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

Nos sentimos muy orgullosas ya que con este Proyecto hemos conseguido solventar (en gran parte), el principal problema que teníamos al principio de curso (debido al entorno Socioeconómico y Cultural en el que nos movemos), en el que los niños no sabían jugar de otra forma que no fuera por medio de la violencia y la agresividad, señalar que (para que esto fuera posible) uno de los aspectos en los que más hemos trabajado ha sido el tema del Juego Cooperativo como meta final de cada tipo de juego, insistiendo de esta forma, en un juego activo y participativo basado en la ayuda, el respeto y una Educación en valores.. Por otro lado decir que también hemos conseguido que los niños aprendan a



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

divertirse y a relacionarse despertando su creatividad e imaginación y conociendo a su vez, otras formas de juego diferentes a las Videoconsolas y los Televisores.

Con nuestro Proyecto hemos conseguido que los niños:

- Valoren el juego como medio de diversión y entretenimiento.
- Conozcan la importancia del juego como posibilidad de movimiento y acción.
- Representen situaciones de la realidad vivida o imaginada a través del juego simbólico y dramático.
- Desarrollen distintos juegos atendiendo a los ámbitos de conocimiento de Educación Infantil.
- Aprendan distintos tipos de juegos tanto tradicionales como populares.
- Desarrollen el juego como medio de relación y expresión social.
- Aprendan a desenvolvernlos con armonía y precisión en el espacio circundante.
- Mejoren el dominio y control sobre el propio cuerpo.
- Consigan un control de la afectividad y las emociones.
- Mejorar la adaptación a situaciones nuevas e imprevistas con objeto de resolverlas con la mayor eficacia posible

3. TRABAJO DESARROLLADO

En cuanto al Trabajo llevado a cabo hemos de señalar que con esta experiencia hemos tratado de desarrollar el Juego en todas sus facetas y campos y de esta forma aproximarnos a las diversas formas de juego de los niños trabajando en Equipo y forma coordinada mediante una serie de sesiones prácticas que han sido las siguientes:

3.1. El Juego como diversión y entretenimiento:

Con este tipo de juegos nuestro Objetivo primordial ha sido conseguir una motivación plena del alumnado mediante juegos que llamaran su atención y le invitarán a tener una actitud lo más Activa y Participativa posible.

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con este tipo de Juegos decir que ha sido totalmente positiva ya que les ha gustado mucha dicha experiencia sintiéndose protagonistas en todo momento y desarrollando y despertando al mismo tiempo, su imaginación y creatividad.

A continuación presentamos un ejemplo de los juegos desarrollados en cuanto a este punto:

- ✓ Director de Cine:

Es un juego en el que uno o dos niños piensan el título de una película y posteriormente tendrán que explicarla mediante gestos para que los demás la adivinen.



3.2. El Juego como posibilidad de movimiento y acción:

Con este bloque de juegos nuestro Objetivo básico ha sido conseguir un adecuado desarrollo de las habilidades motrices en cuanto a lo que se refiere a aspectos tales como: El Conocimiento y Dominio de su propio cuerpo, El Esquema Corporal, El Control y Ajuste Postural, La Respiración, La Relajación...etc Las relacionadas con la Locomoción como son los Desplazamientos y los Saltos, las propias de la manipulación como son los Lanzamientos y las Recepciones, así como las referidas a los Giros, a las Habilidades Genéricas (Botes, Conducciones y Golpeos), a su progresiva conquista del medio (Especialidad) y del Tiempo (Temporalidad), y a la Coordinación.

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con este tipo de Juegos decir que (en general) ha sido una experiencia buena, ya que estos juegos les gustan mucho, especialmente a los niños, aunque debo decir que también tienen sus inconvenientes ya que la fuerza y la forma de jugar de los niños no es igual que la de las niñas, pudiendo dar lugar (en algún momento) a pequeños conflictos.

Un ejemplo de los juegos desarrollados en cuanto a este punto ha sido:

✓ Palomitas pegadizas:

Es un juego de saltos.

Consiste en que todos son palomitas de maíz y están dentro de una sartén. A medida que se van calentando dan pequeños saltos, hasta que todos salten sin parar por la habitación, pero si en el salto se pega con otra, se agarran y deben seguir saltando juntas. Así hasta que todo el grupo salte a la vez.

3.3. El Juego Simbólico y Dramático:

Con este tipo de juegos nuestro Objetivo principal ha sido conseguir que el alumno desarrolle las siguientes funciones:

- Proyectiva: mediante una actitud expresiva que le permita abrirse al mundo exterior.
- Comunicativa: Por medio de la relación con sus compañeros.
- Adaptativa y Socializadora: Integrándose en un mundo grupal, social.
- De Autoconocimiento: Ayudándole a conocerse a sí mismo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con este tipo de Juegos decir que ha sido una experiencia totalmente satisfactoria y positiva consiguiendo una mayor integración y relación entre los alumnos.

Algunos ejemplos de los juegos desarrollados en cuanto a este punto han sido:

En cuanto al **Juego Simbólico**:

A) Juegos de Imitación:

- Imitación simultánea: De movimientos que realiza el maestro/a balanceos, movimientos simétricos, circulares...
- Imitación- eco: Primero se mueve la maestra/o. Los niños lo harán después.
- Imitación diferida: Imitación de personajes, profesiones, animales...

B) Gestos:

- De alegría, llanto, tristeza, risa, enfado, sueño...
- Posturas: Estar cansado, esperar, postura de agresividad y defensa...

C) Mimar:

- Andar de puntillas para no despertar al bebé, regar flores...

En cuanto al **Juego Dramático**: Hemos trabajado principalmente la Representación de Cuentos. Algunos ejemplos de estos son:

- Los Tres Cerditos.
- La Ratita presumida.
- Los Superhéroes.

Además hemos realizado juegos a partir del propio cuerpo como:

- Representaciones individuales estáticas (árbol).
- Representaciones individuales dotadas de movimiento (gato)
- Representaciones colectivas (tren).

3.4. El Juego en los distintos ámbitos de Educación Infantil.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

Con este tipo de juegos nuestro Objetivo prioritario ha sido conseguir desarrollar los distintos ámbitos que componen la Educación Infantil estimulando el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas, como afectivas, intelectuales y sociales.

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con este tipo de Juegos decir que ha sido una experiencia muy buena y fácil de llevar al aula a la hora de la puesta en práctica, ya que para estas actividades no ha hecho falta ningún tipo de material extra o que no tuviéramos dentro de nuestra clase.

Algunos ejemplos de los juegos o actividades desarrolladas en cuanto a este punto han sido:

* **ÁREA DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL:**

- Señalar las partes y algunas articulaciones de su cuerpo y las de los otros.
- Mantener el equilibrio hacia atrás, hacia delante y hacia ambos lados.
- Saltar y girar sobre un pié.
- Hacer botar una pelota y controlarla.
- Recortar figuras de revistas o catálogos, sin desviarse.

* **ÁREA DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL:**

- Conocer nombres de personas de un barrio.
- Saber explicar relaciones entre familiares:(tío, abuelo...).
- Situar los objetos de la clase según una orden dada:(arriba, abajo, cerca, lejos, en medio).
- Distinguir un lado y otro de su cuerpo.
- Discriminar tonalidades de colores.

* **ÁREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN:**

- Descubrir objetos e imágenes por su función.
- Narrar hechos pasados y futuros, historietas y cuentos.
- Ser capaz de expresar sus sentimientos y necesidades.
- Ser capaz de contar un cuento a través de las imágenes o ilustraciones del mismo.
- Seguir espontáneamente el ritmo en una audición alegre.

3.5. Los Juegos Tradicionales y Populares.

Con este tipo de juegos nuestro Objetivo prioritario ha sido acercar a los niños a nuestra cultura popular enseñándole distintas y variadas formas de juego, así como otro tipo de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

juegos que normalmente se transmiten de generación en generación (desde épocas tan antiguas como las de nuestros abuelos o bisabuelos) y que nunca pasan de moda.

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con este tipo de Juegos decir que ha sido una experiencia muy divertida y enriquecedora tanto para profesores como alumnos/as.

Algunos ejemplos de los juegos o actividades desarrolladas en cuanto a este punto han sido:

*** Juegos Tradicionales:**

✓ Gallinita Ciega:

Un niño se la queda y se le vendan los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda formando un corro y le cantan “Gallinita ciega que se te ha perdido” y el que se la queda responde “Una aguja y un dedal” y le contestan todos “Pues dá tres vueltas y la encontrarás”. Se le dan tres vueltas al que se la queda y éste tiene que pillar a alguien del corro y por medio del tacto descubrir Quién es.

*** Juegos Populares:**

✓ Carretillas:

Se hacen equipos formando por parejas y se marca una distancia determinada.

Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

Gana la pareja que llegue antes a la meta.

3.6. El Juego como medio de relación y expresión social.

Con este bloque de juegos nuestro Objetivo primordial ha sido enseñar a los niños su propio mundo social y de esta forma, facilitar y favorecer al máximo las interacciones y relaciones entre ellos.

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con este tipo de Juegos queremos decir que estamos muy orgullosos/as de la experiencia llevada a cabo, ya que hemos conseguido que todos los alumnos/as interaccionen entre ellos (sin discriminación alguna) y que todo este proceso se desarrolle mediante la participación, empatía e influencia recíproca.

Algunos ejemplos de las actividades llevadas a cabo en cuanto a este punto han sido:

✓ Los muñecos de cuerda:

Se forman grupos de ocho niños/as.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

Los alumno/as simulan ser muñecos a los que se le da cuerda para que se muevan. A una orden, la cuerda se termina y tendrán que quedarse quietos. El maestro/a propondrá situaciones diferentes cada vez que estén parados. Lo interesante de este juego es favorecer actitudes colectivas como, por ejemplo:

- Amigos que se abrazan unos a otros.
- Payasos que se gastan bromas unos a otros.
- Coches que chocan unos con otros...etc...

3.7 La Armonía y Precisión en el espacio.

Con este tipo de juegos nuestro Objetivo primordial ha sido conseguir un adecuado desarrollo de la motricidad en los niños/as en edades tempranas.

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos con esta clase de Juegos debemos decir que ha sido una experiencia muy positiva; ayudando a los niños a descubrir, conocer y controlar progresivamente su propio y de esta forma aprendiendo a actuar de forma cada vez más autónoma.

Algunos ejemplos de las actividades llevadas a cabo en cuanto a este punto han sido:

A) Esquema Corporal:

Desplazarse por el espacio uniendo la parte que diga el profesor (P.Ej: Hombro con hombro, Espalda con espalda...).

B) Lateralidad:

Levantar derecha o izquierda según diga el profesor, con distintos segmentos corporales.

C) Coordinación de movimientos:

Ponerse en cruz y con los ojos cerrados tocarse la punta de la nariz.

D) Tono muscular:

Todos los niños se tumban boca abajo y les pedimos que imaginen que están nadando pero solo moviendo las piernas, posteriormente añadirán los brazos.

E) Equilibrio:

Simulamos un río con cartulina y los niños tendrán que atravesarlo sin caerse.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

3.8. El Dominio y Control sobre el cuerpo.

Nuestro Objetivo prioritario en este tipo de juegos ha sido conseguir un adecuado dominio y control del cuerpo, mediante diversos tipos de juegos, favoreciendo así un adecuado desarrollo de la motricidad en los niños/as .

En Cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos podemos decir, (que al igual que en el punto anterior), este tipo de juegos han ayudado al niño/a a descubrir, conocer y controlar progresivamente su propio ayudándole a actuar de forma cada vez más independiente y autónoma.

Algunos ejemplos de las experiencias llevadas a cabo han sido:

A) Actividades con pelotas, cartas o dominó:

Al ritmo de la música poner la pelota en la parte del cuerpo que el profesor indique y bailar sin que se nos caiga.

B) Actividades con globos:

Por parejas jugar a pasarse el globo con una determinada parte del cuerpo sin que llegue a caerse al suelo.

C) Actividades con papel de periódico o revistas:

Envolver la parte del cuerpo que la maestra/o diga con papel de periódico o de revistas.

D) Saltos:

A la señal del silbato saltar recorriendo una determinada distancia con un pie y posteriormente con los dos pies juntos.

3.9. El Control de la afectividad y las emociones.

Con este tipo de juegos hemos pretendido que el niño consiga un adecuado control en lo que se refiere a la afectividad y a sus emociones por medio de la expresión de sus sentimientos y la comunicación e intercambio de experiencias con sus compañeros/as.

En Cuanto a la Valoración de dicha actividad queremos decir que ha sido una experiencia muy válida e interesante ya que con esta, los niños han aprendido a conocerse más a sí mismos y entre ellos en lo que se refiere a sus sentimientos, pensamientos, intereses, necesidades... , así como a conocer la realidad y el mundo que les rodea.

Algún ejemplo de los juegos o actividades desarrolladas en cuanto a este punto han sido:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

- ✓ El bosque animado:
Se trata de caminar con los ojos cerrados por un bosque animado en el que los árboles nos protegen de todo.

3.10. Adaptación a situaciones nuevas e imprevistas.

Con este tipo de juegos hemos pretendido que el niño sea capaz de prepararse ante situaciones nuevas e inesperadas anticipándose a ellas y siendo capaz de desenvolverse de forma lo más libre y autónoma posible.

En Cuanto a la Valoración de dicha actividad podemos decir que se han cumplido las expectativas esperadas ayudando a los niños/as a desarrollar habilidades motrices y en todo lo que se refiere a aspectos madurativos de su persona.

Algún ejemplo de los juegos o actividades desarrolladas en cuanto a este punto han sido:

- ✓ El juego de los colores:
A cada niño se le asigna un color. Después se elige a un niño que se colocará en el centro con una pelota, la tirará hacia arriba diciendo un color y el niño al que se le haya asignado anteriormente ese color tendrá que salir corriendo a coger la pelota.

3.11. El Juego Cooperativo.

Con este tipo de juegos nuestro Objetivo principal ha sido conseguir entre nuestros alumnos/as un clima de ayuda, comunicación, confianza, tolerancia y respeto.

En cuanto a la Valoración de los resultados obtenidos mediante este tipo de juegos debo decir que ha sido muy importante trabajar el tema de la Cooperación ya que esto ha ayudado a que mejoren las relaciones personales entre nuestros alumnos/as.

Algunos ejemplos de los juegos o actividades desarrolladas en cuanto a este punto han sido:

- ✓ Zapatos viajeros:
Consiste en poner uno de los zapatos de varios compañeros en un espacio, saco, bolsa...
Después uno de los niños el que se la queda) sacará uno por uno y tendrá que reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.

4. METODOLOGÍA LLEVADA A CABO:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

La Metodología desarrollada en dicha experiencia ha sido eminentemente activa, participativa y lúdica.

Hemos trabajado con una constante comunicación e intercambio de experiencias para enriquecernos.

Además, las actividades programadas han sido en función de las edades de los alumnos y de esta forma hemos tratado de Coordinar a Infantil y Primaria para compartir el desarrollo de algunas actividades juntos (P.Ej. La Representación de una Obra de Teatro de Infantil a Primaria o de Primaria a Infantil).

La construcción de este Proyecto la hemos basado en la consecución del desarrollo integral de la persona, atendiendo a aspectos tales como los cognitivos, motores, sociales y afectivos.

5. CONCLUSIONES

Las Conclusiones que sacamos a raíz de la elaboración de este Grupo de Trabajo son las siguientes:

- El juego favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.
- Con el juego los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente.
- Los niños aprenden más fácilmente mediante la práctica, vivenciando las situaciones.
- Pensamos que el juego es un elemento fundamental en la educación por las siguientes razones:
 - Es un tema de contacto entre los participantes.
 - Aporta confianza en las decisiones.
 - Potencia la comunicación con el grupo.
 - Potencia la cooperación con los demás.
 - Ayuda a centrar la atención.
 - Es un impulso a la participación.
 - Incrementa la autoestima.
 - Incrementa la Motivación.
 - Potencia la creatividad.
 - Desarrolla el ingenio.
 - Desarrolla los sentidos.
 - Ayuda al conocimiento del cuerpo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

- Concentran la atención .
- Distensión
- Siempre un diversión gratificante.

Finalmente decir que en todo momento hemos trabajado el Tema de la Cooperación como enfoque o meta final de nuestro proyecto, consiguiendo mejorar las relaciones entre los alumnos/as y creando en todo momento un clima de respeto, ayuda y aceptación mutua.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Eustaquia Antón, Rocío Romera, Milagros Saavedra, M^a del Mar Simal y M^a del Rosario Villar. (2003): *Actividades en educación infantil*. Barcelona: Cisspraxis.
- Pam Schiller y Lynne Peterson. (2003). *El rincón del juego*. Barcelona: Ceac.
- *Recursos para el aula*. Eduteca. Editorial Santillana.
- Conde Caveda, J.L. (2001). *Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil*. Archidona: Aljibe.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

Autoría

- Nombre y Apellidos María Teresa García Gutiérrez
- Centro, localidad, provincia CEIP: Carlos V, La Línea de la Concepción, Cádiz
- E-MAIL: maitegarciagutierrez@yahoo.es

Nombre y Apellido: Pilar Caro García

Centro, localidad, provincia: CEIP Santa Anta, La Línea de la Concepción, Cádiz