

“EDUCACIÓN INFANTIL Y JUEGO”

AUTORIA LAURA SÁNCHEZ- VICTOR MANUEL MUÑOZ PONCE
TEMÁTICA COEDUCACIÓN
ETAPA E.I

PRESENTACIÓN

Es lógico y entendible que el modo de concebir el colegio va a determinar un modelo concreto de educación para el niño-a. Hemos de reflexionar mucho sobre cuáles han de ser las características del juego adaptándose a las edades de cada uno de los grupos que interactúan en el centro docente en el que trabajamos... Deberíamos plantearnos cuestiones como el modo en el que el niño-a aprende en los primeros momentos de su desarrollo.

FINALIDADES

1. Comprender progresivamente la importancia que el juego tiene en el aspecto de la integración.
2. Llevar a la práctica y ampliar los conocimientos acerca de los juegos.
3. Desarrollar programas de actividades lúdicas.
4. Fomentar la importancia de seleccionar objetos y juguetes apropiados a las diferentes edades.
5. Acercar el concepto del juego a las dimensiones afectivas del individuo.
6. Ampliar conocimientos básicos acerca de los diferentes tipos de juegos.
7. Conocer las diferentes teorías sobre el juego.
8. Reconocer la importancia del juego en la vida del niño-a.

PALABRAS CLAVE

- Juego
- Imaginación
- Interacción social
- Aprendizaje
- Desarrollo
- Juego simbólico
- Juego de reglas
- Juego sensoriomotor
- Juego relacional
- Juego constructivo

1. DEFINICIÓN DE JUEGO

Es evidente que el niño va aprendiendo poco a poco a integrar el entorno en el que se desenvuelve a través de un mecanismo básico que es el Juego. Es de esta manera tan profundamente natural como el niño-a va modificando y construyendo sus esquemas mentales y su interpretación personal del mundo en el que vive. De aquí podemos deducir la vital importancia que entraña el hecho del juego en la vida del ser humano. Podríamos decir que el juego es regla vital para el individuo y los centros docentes, especialmente los profesionales de la etapa de Educación Infantil deberíamos tener siempre presente esta cuestión. Debemos valorar nuestro esfuerzo personal y la dificultad que entraña el trabajo con niños y niñas de estas edades haciendo uso permanente de esta fuente de aprendizaje que denominamos “juego”.

Existe una infinidad de definiciones acerca del juego, una de ellas se basa en la aceptación de que se trata de una manera de expresión infantil completamente innata y por supuesto de mayor aceptación por los niños-as en base al cual el niño proyecta su mundo personal, sus vivencias internas sobre el mundo exterior. El niño al jugar está permanentemente reproduciendo sus vivencias internas y sus sensaciones profundas de modo que libera tensión procedente de su devenir diario. Es a través del juego como el niño-a se relaciona con el medio y como el niño-a progresivamente tiene que adaptarse a una serie de exigencias que le permiten acelerar su proceso de socialización personal dentro de la comunidad.

Han sido grandes pedagogos de la historia los que continuamente han estado haciendo referencias a la importancia del juego y su relación continua con el aprendizaje. Entre ellos podríamos nombrar a Rousseau o Comenio. Estos coincidían en la importancia de reconocer que el juego es el medio más importante y el método más eficaz para el aprendizaje.

Diferentes autores no conciben el juego sin el aprendizaje y viceversa. Mientras jugamos, aprendemos...

Por todo esto, debemos hacer una reflexión profunda sobre nuestros modelos de enseñanza en los centros docentes y llegar a una conclusión básica y elemental que es reconocer que todo buen aprendizaje debe ser lúdico.

El niño y la niña a través del juego van desarrollando sus capacidades y aprenden a modificar y regular su propia conducta al entorno de un modo activo. En el juego, el niño descubre aquellas actividades que más tarde constituirán su propia vida formal. Cabría citar la aportación que Elkonin hace con relación al juego y dice, en el juego de los niños lo principal es el papel que asumen. En el proceso de interpretación de su papel el niño transforma sus acciones y la actitud ante la realidad.

Otro aspecto importantísimo a tener en cuenta es cómo el niño hace una transferencia del significado de un objeto a otro. Aquí tenemos que tener en cuenta el aspecto a través del cual el niño es capaz de interpretar algún rol concreto. Aquí radica uno de los aspectos más importantes de todos lo que podríamos nombrar acerca de los juegos. El hecho de que el niño a través de su imaginación

desbordante, es capaz de transformar un objeto sin valor alguno en seres vivos o importantes objetos para su vida emocional.

Vygostki admite que el juego es un rol en desarrollo y orientado hacia el futuro. Habría que hablar de la importancia que tiene el juego para la aceptación y el desarrollo de las reglas que van a fortalecer y a ejercitar la voluntad. De aquí podemos decir que aparecen dos aspectos básicos en el desarrollo infantil:

- La imaginación.
- La imitación.

No obstante, al hablar de la imaginación y del juego, hay que tener en cuenta que existen autores que consideran al juego como una manifestación de una imaginación ya desarrollada y otros autores que contradicen esta teoría porque la función imaginativa, que es una de las más complicadas, no aparece tan pronto, más bien que será en el juego, como actividad, donde aparece por primera vez la imaginación.

Decroly nos da otra visión diferente del juego agregando que el juego es una actividad instintiva que emerge como consecuencia de una serie de conductas innatas, que necesitan de un conjunto de estímulos para que emerjan. Lo relaciona con una serie de actividades espontáneas.

Smith realizó una síntesis de las opiniones sobre el juego y nos dice que el aspecto más destacado del juego es que “orienta al sujeto hacia su propia conducta”, siguiendo la línea de pensamiento marcada anteriormente por Piaget. Y “éste le permite tener un control sobre su actividad, que está alejada del simple ejercicio por estímulo y sí tiene relación con los procesos de asimilación, que según diversos autores, son la razón de ser del juego infantil.

Cabe destacar la importancia de la corriente conductista (Paulov, Skinner), los cuales quieren asemejar comportamientos infantiles y adultos y basan sus teorías en principios y leyes extraídos de experimentos con animales aplicados a la conducta humana, sin tener en cuenta su hábitat. Esto no quiere decir que los estudios realizados por biólogos no hayan tenido una repercusión enriquecedora del tema.

Bruner, que hizo grandes estudios en relación con el juego, basa su teoría en estudios puramente biológicos y relaciona el juego con la inmadurez, explicando que los mamíferos al tener asegurada por su progenitores las necesidades básicas, se dedican a actividades que no están relacionadas con la nutrición, la defensa o la reproducción. O sea, al juego...

Dentro de las aportaciones que los grandes autores han realizado en relación al juego, es inevitable hablar sobre Freud.

Para este autor, el juego está relacionado directamente con el placer. Para Freud, el juguete se sitúa como un objeto parcial. Sirve sobre todo para alcanzar un estado de liberación de tensión aunque responda de alguna manera a un menor grado de eficacia que la presencia de la figura materna en esta función terapéutica.

Podemos decir que los aspectos más importantes del juego en relación con las investigaciones y aportaciones de los últimos tiempos son:

- A) El juego se plantea como una cuestión fundamental para comprender y entender en profundidad el desarrollo mental del niño.
- B) Dentro de todos los aspectos que componen el juego, encontramos como fundamentales la imaginación y la imitación.
- C) Un rasgo vital dentro del juego y que debe ser observado es cómo el niño-a transforma un objeto sin importancia aparente en algo cargado de afectividad.
- D) La relación directa existente entre juego y rol.
- E) A través del juego el niño-a aprende a orientar su propia conducta.
- F) El niño interactúa con su medio a través del juego.
- G) El juego y la madurez del individuo van de la mano.

2. TEORIAS DEL JUEGO

Es indudable que el juego ha constituido a lo largo de la historia un elemento de interés primordial no solo para psicólogos y pedagogos sino que además se suman los filósofos más importantes del mundo al controvertido mundo lúdico tratando de dar la aportación definitiva a las diferentes teorías existentes.

A continuación, podemos sintetizar algunas de las aportaciones más destacadas del campo educativo y antropológico.

Buytendijk hizo una construcción del juego con principios muy opuestos a los de Gross. El estableció lo siguiente: “ El ser vivo juega porque es joven”. La característica típica de esta teoría se basa en identificar el desarrollo psíquico del niño-a y, por lo tanto, de su juego, con el desarrollo de animales y sus juegos.

Bruner hizo un profundo estudio del juego atendiendo a la prolongada inmadurez de los animales que cuando son pequeños dependen por lógica de sus progenitores durante mucho tiempo. El hace una defensa profunda de la no separación entre los modos y procedimientos de la educación y el medio en el que se vive.

La teoría de Freud, psicoanalista, defiende que los sentimientos inconscientes juegan un papel crucial. Es una manera de que el niño exprese sus deseos más ocultos del mismo modo que los adultos realizan esta función a través del sueño.

Para este autor, es el principio del placer el que gobierna las actividades lúdicas infantiles.

Si tomamos esta teoría como cierta, podemos deducir y afirmar que la infancia es un tiempo de juegos porque lo es también de traumatismos incesantes. Esto nos lleva a entender lo que Freud decía con respecto al juego; mientras más juega el niño, más oportunidades tiene de convertirse en un adulto estable y no traumatizado.

Elkonin, habla sobre esta teoría y establece que “carece de fundamento porque arranca de la idea de que la infancia es un periodo de continuas situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño”.

Hartley, que parte de una opinión de que el juego es la expresión de la vida interna del niño-a, propone y da énfasis en la necesidad de observar directamente el modo que los niños y niñas juegan. Es necesario e indispensable hacer un ejercicio de investigación para este autor basado en la mirada continua a los diferentes tipos de juegos que se dan en la infancia: Construcción, Dramatización... Y por ello, es preciso hacer un trabajo en condiciones habituales y naturales para poder obtener unas conclusiones acerca del desarrollo del niño-a en general, así como de las dificultades conductuales, afectivas y emocionales de los mismos.

Piaget, que en sus primeras aportaciones, reconoce estar influenciado por Freud, creó su propia teoría que se denominó “la teora de los mundos”.

En ella nos dice lo siguiente: Primero existe para el niño un mundo subjetivo del autismo y los deseos, y luego, debido a la presión del mundo de los adultos, el mundo de la realidad. Aparecen dos mundos: El mundo de los juegos y el mundo de la realidad.

Hay un aspecto vital y trascendental en las aportaciones que Piaget hace con relación al Juego y es el hecho de nombrar al juego simbólico, a su naturaleza e importancia en el desarrollo del intelecto.

El juego es para este autor un procedimiento clave de Asimilación simple, funcional y reproductora.

Destaca una idea básica de su pensamiento al respecto; si el intelecto lleva al equilibrio entre asimilación y acomodación, y la imitación sigue a la acomodación, el juego es en el fondo asimilación o al menos una asimilación preponderante sobre la acomodación.

De todo este entramado de teorías y aportaciones basados en opiniones de diferentes autores, podemos obtener una conclusión esencial que consiste en entender que el niño está en el centro de la cuestión, y es preciso comprender que a través del juego, entendido como paradigma de asimilación, el niño lleva a cabo una distorsión de la realidad externa a favor de las propias estructuras.

Esta actividad anterior va a favorecer dos aspectos vitales:

1. El desarrollo infantil.
2. La interacción social.

Y a través del desarrollo de estos dos aspectos vitales anteriormente mencionados, el niño va consiguiendo mayores niveles de imitación entendido como paradigma de acomodación y modificación de la estructuras cognitivas.

No podemos terminar de analizar este punto dedicado a las diferentes teorías sobre el juego sin nombrar a Vygostsky y sus colaboradores (Elkonin). Estos autores hicieron una profundísima y enriquecedora aportación a las teorías sobre el juego. Expuso su teoría y se redactó en un artículo

sobre “El papel del juego en el desarrollo cognitivo”. Este artículo hacía referencia básica a los siguientes aspectos dignos a tener en cuenta:

- El fondo del juego consiste en dar satisfacción a los deseos generalizados, cuyo contenido fundamental es el sistema de relaciones con el adulto.
- Lo más importante en la actividad lúdica es la creación de la situación ficticia.
- En el juego el niño aflora todos los procesos internos.
- Se crean situaciones en el que el placer específico del juego esté relacionado con la superación de los impulsos inmediatos y su subordinación a la regla implícita en cada papel.
- El juego es el tipo de actividad predominante en la edad preescolar.
- En el juego están contenidas todas las tendencias del desarrollo; es fuente de desarrollo y crea zonas evolutivas.

3. TIPOS DE JUEGOS

Existen multitud de clasificaciones acerca de los juegos infantiles. A continuación expondremos alguna de ellas:

1. Juego exploratorio o sensoriomotor.
2. Juego relacional.
3. Juego constructivo.
4. Juego dramático o simbólico.
5. Juego con reglas.
6. Juegos “motores” bruscos o bulliciosos.

◆ El juego exploratorio o sensoriomotor, también ha sido denominado juego funcional, se entiende como una actividad con total naturalidad y espontaneidad por parte del individuo y la finalidad que tiene es simplemente disfrutar de las sensaciones físicas que produce. Ejemplos de este tipo de juegos podrían ser los movimientos diferentes que se producen con carácter motórico repetitivo tales como poner y sacar arena de un contenedor o agua. Hacer ruido con la boca o con algún objeto, subir y bajar escaleras repetidamente... están relacionados igualmente con las fases evolutivas denominadas reacciones circulares del desarrollo infantil.

◆ El juego relacional denota la capacidad de los niños para usar objetos diferentes en cuanto a características con el empleo real para el que fueron creados. Incluye la idea central y básica de utilizar los objetos con la finalidad real para la que fueron utilizados. Es decir, correctamente. Para ello podemos observar como el niño-a utiliza un cepillo del pelo para peinarse. O utiliza un avión simulando viajes en el espacio, y hacen que los objetos hagan lo que se espera que hagan, por ejemplo, girar una manija para abrir algo.

- ◆ Habitualmente, el juego constructivo se define como “manipulación de objetos con el propósito de construir o crear algo”. La diferencia entre el juego constructivo, el juego relacional y el juego exploratorio radica esencialmente en que en el juego constructivo el niño tiene ya una meta final en mente que requiere una seria transformación de los objetos que utiliza en configuraciones diferentes. Por ejemplo, construir un muro con elementos diferentes a los de su naturaleza. O hacer un animal de la selva con material específico como la plastilina.
- ◆ En el juego simbólico, que también ha sido llamado juego dramático el niño básicamente lo que desea y pretende es estar haciendo algo o ser alguien. El niño puede pretender con objetos realizar acciones que reflejan una realidad, por ejemplo, beber en un vaso vacío. También puede hacerlo sin objetos, por ejemplo, se peina con las manos, sin objetos que realicen la acción en sí misma, o puede poner en relación objetos inanimados (su muñeca hace como que alimenta a los animales).
- ◆ Los juegos con reglas involucran a los niños en una actividad con reglas o límites que son aceptados. Este tipo de juegos implica expectativas compartidas y la voluntad de consentir y aceptar los procedimientos que se han establecido o acordado previamente. Se trata de juegos mucho más elaborados que exigen un mayor nivel de madurez por parte de los participantes. Puede haber un elemento de competencia que esté presente, ya sea con otro niño o consigo mismo. Puede tratarse de juegos conocidos y con reglas estándar, como podrían ser el juego del parchís o cualquier tipo de juegos con reglas que los niños hayan inventado.

Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y entrañan algún tipo de competitividad.

- ◆ Los juegos motores bruscos se definen como turbulentos y físicos. Están considerados como un tipo de juego de patrones de acción que se ejecutan en un alto nivel de acción y que es llevado a cabo en compañía de otros individuos, en general se trata de un grupo de personas, aunque puede ser llevado a cabo a través de solo dos individuos. El juego motor puede incluir actividades como correr, saltar, empujar, tirar de cuerdas, rodar por el suelo...

Es necesario tener también en cuenta que existe una diferencia esencial entre un juego de tipo motor y un juego agresivo. Los juegos motores son realizados con gran nivel de actividad pero sin llegar a la violencia, siempre tenderán a tener un carácter puramente juguetón.

4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Es una evidencia que todos los profesionales de la educación, psicólogos, pedagogos, psiquiatras, padres y madres piensan que el juego es importante y vital en el desarrollo de niños y niñas.

Tomando como base los trabajos de psicólogos tan reconocidos por su contribución a la psicología evolutiva, como J. Piaget, L.S. Vygotsky, J.S. Bruner o el propio S. Freud, nos vemos

obligados a defender esas tesis anteriormente mencionadas. Las investigaciones más recientes no hacen sino afirmar esta idea.

El juego constituye un modo peculiar y diferente a todos los demás de interacción del niño con su medio, que tenemos que reconocer que es cualitativamente muy diferente del adulto. Hoy, la inmensa mayoría de los profesionales reconocen al juego y están de acuerdo en la idea de que constituye una categoría genérica de conductas muy diversas.

Smith reconoce y afirma que el aspecto más singular del juego consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más incluso que ser un tipo de conducta particular. Se convierte por lo tanto en un tipo de control de su propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propios de los comportamientos no lúdicos. Guarda, de igual modo mucha relación con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Existe una dificultad permanente para poder explicar lo que es en realidad el juego infantil y la importancia que tiene en su desarrollo y es el hecho de que proviene de la gran diversidad de actividades que englobamos bajo tal concepto.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron a la identificación entre infancia y juego hasta tal extremo de definir aquella por éste, o viceversa.

Es una evidencia el hecho de que los humanos a diferencia de algunos animales, alargamos nuestra necesidad de jugar mucho más tiempo y hacemos juegos específicamente humanos, pero no debemos eludir también el hecho de que los juegos llevan un cierto orden de aparición y se producen en momentos diferentes del desarrollo del sujeto. "No se juega a cualquier cosa en cualquier edad", cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas que llevamos a cabo en nuestro desarrollo son más elaboradas construyéndose sobre otras más simples.

5. JUEGO Y APRENDIZAJE.

Considerando la importancia decisiva del juego sobre el desarrollo y el aprendizaje infantil, se debe utilizar en nuestras aulas y no solo en el pequeño espacio dedicado al recinto de recreo escolar, que es muchas veces donde queda confinado el espacio del juego. Queremos proponer para ser coherentes con lo anteriormente mencionado la utilización del juego como:

- Medio de socialización.
- Técnica de trabajo.
- Método.
- Unidad centralizadora de la actividad.

Podemos hacer alusión a diferentes manifestaciones de autores consagrados para entender qué queremos decir con todo esto.

Flitner nos muestra en sus comentarios cómo los niños se hacen más inteligentes, creativos, expresivos e imaginativos a través del juego. Es preciso para este autor, que el niño-a se desarrolle en sus dimensiones cognitivas, afectiva y social y es entendible que todo esto puede conseguirse a través de las actividades lúdicas.

N.Martínez Liste nos habla de estas posibilidades del juego en la Escuela e igualmente aboga por un método basado en el juego. El juego del niño-a en la Escuela infantil es una necesidad y una actividad completamente natural. El juego no solo va a permitirle y a favorecer el descubrimiento del mundo sino que también le conducirá al conocimiento de sí mismo.

Es una realidad para este autor el hecho de que el juego va a incidir plenamente en su adaptación e integración social, gradualmente desde el juego solitario, hasta el paralelo, para culminar en el juego compartido. Es un mecanismo que va a impulsar la expresión del niño-a hacia la liberación y la creación.

Resalta igualmente la importancia de su dimensión el hecho de que sea una actividad completamente natural por ello se convierte en el vehículo evolutivo más importante para la etapa de Educación Infantil. Es adaptado al niño-a, es práctico, con resultados concretos y tiene en cuenta las etapas de su desarrollo progresivo.

El juego es formativo y favorece el desarrollo de actitudes y conductas positivas. Como todo método, este deberá de tener una serie de características:

1. Que se adapte a los ritmos de los niños y niñas.
2. Que favorezca la actividad libre.
3. Que sirva para orientar y no para dirigir.
4. Que aumente la interacción y la cooperación.
5. El juego utilizado como método necesitará de la planificación del docente, pero todo dentro de un clima lúdico que no le quite su aspecto esencial de libertad.

Así mismo, Martínez Liste distingue en su método tres momentos diferentes:

- El momento de juegos libres en los rincones del salón de clase o en el patio, en el que el niño es el único protagonista de sus realizaciones. Se expresa libremente de forma verbal, gráfica o gestual, exteriorizando sus propias y personales vivencias.
- Actividad lúdica centralizada, en la que el niño realiza juegos y actividades coordinadas en torno a una actividad central que sea significativa para el niño-a y que facilite el aprendizaje, así como la cooperación.
- Actividad lúdica-trabajo, en el que las unidades de trabajo en clase se relacionan con estas actividades lúdicas significativas, y aunque se fijen unos objetivos propios de ciclo para alcanzar unos aprendizajes, serían los logros de cada niño-a y su desarrollo lo que realmente cobraría importancia.

El esquema de trabajo de una Unidad basada en el juego sería el siguiente:

- Juego libre en los rincones de clase o en el patio.
- Juego en común del grupo.
- Fin del juego y orden de la clase.

6. JUEGOS Y ACTIVIDADES ESCOLARES.

Atendiendo a la clasificación de juegos, desarrollaremos algunos de forma práctica:

- Juegos del niño y su entorno.
- Juegos y Experimentos.
- Juegos y desarrollo físico.
- Juegos, canciones y ritmo.
- Juegos y expresión plástica: El dibujo.
- Juegos manuales y artísticos.

Juego del niño y su entorno.

Conocer y jugar (2 y 3 años).

Los niños se sientan en el suelo formando un círculo (siempre que puedan, al aire libre) a cuyos centros llamaremos “nidos”, cuanto otro niño le llame se cambiará de nido y así con todos. Se puede realizar este ejercicio con los aros de colores, y cada niño ocupará su “nido”, sentado. Este juego les acerca al sentido de grupo al jugar con otros niños y niñas.

Iniciación matemática

Los niños y niñas traen juguetes al colegio, sobre todo se les debería pedir esto al principio de curso para darles más seguridad. Con ayuda de ellos se les introduce en el conocimiento:

- De los tamaños: grande, mediano y pequeño.
- De los colores: azul, rojo, verde...
- De las formas: cuadrado, círculo, triángulo, etc.

Iniciación al lenguaje

Se les “cuenta un cuento” sobre animales, se ponen carteles o transparencias sobre el cuento y los niños-as hablan sobre él y enriquecen su vocabulario.

Dibujo y expresión

Con palotes, sugerir formas de las sillas, camas, muebles u otros objetos de su entorno. Con cartulinas pintadas de colores, combinar partes cuadradas con triangulares, etc, para formar casas, etc.

Motricidad (juegos adaptados al centro de interés)

Cada niño-a es un pajarito, un gato o un osito, y realiza movimientos de brazos, de piernas, etc.

Siendo alternativamente los movimientos de acuerdo con la música. (Se deberán seleccionar músicas adecuadas a cada juego).

Juegos con cintas de colores

Los niños acompañados de música realizan con las cintas de colores movimientos rítmicos y creativos. Por ejemplo evoluciones en círculo haciendo “el caracol”.

Juego del niño y la naturaleza (4- 5 años).

Estos juegos están basados en la investigación del medio en el aula y fuera de ella. Todas las actividades estarán centradas en el cuidado de los animales (secuencia de la situación ficticia).

Están fundamentados en el interés que muestran los niños-as de esta edad por la vida y el movimiento. Se pueden elegir animales que puedan cuidarse en la misma clase: peces (acuario), hamsters (terrario), gusanos de seda (criadero).

Utilizando estos juegos como metodología fundamental para el conocimiento de la naturaleza, se fomentan situaciones de aprendizaje fundamentales: trabajo colectivo, interacción grupal, interacción profesor- alumno/a y diálogo.

La preparación de los recursos para realizar estos juegos, se debe organizar con minuciosidad por parte del profesor-a, la multiplicidad de juegos-trabajos que surgen de estas experiencias, introducen al niño-a en una gran cantidad de habilidades e iniciaciones conceptuales.

La temporalización de este tipo de actividades lúdicas puede extenderse a lo largo del curso escolar, de forma complementaria. El seguimiento de las diferentes actividades (evaluación) se contemplará como situación de enseñanza- aprendizaje interactiva, con observación del desarrollo de cada actividad por parte del profesor-a, y anotación en fichas, anecdóticos, etc...

Juegos de iniciación a la seriación y clasificación (matemáticas)

Familias de animales, peces, lagartijas, gusanos (ordenados de mayor a menor o viceversa). La unión de animales de la misma familia e iniciación de conjuntos, (acuarios, terrarios, etc...).

Conocer, identificar y diferenciar los nombres de los animales elegidos (lenguaje)

Bingo de nombres de animales. Material colectivo para utilizarlo por el profesor-a y material individual para utilizarlo por cada niño-a: Pizarras o franelógrafo. Para realizar el juego, el profesor-a extrae de un bombo una a una letras con las que se está trabajando y se irán colocando en el franelógrafo o pizarra de la clase, la comprobación de las letras o palabras las realizará individualmente cada niño-a.

Movimiento espontáneo y libre del cuerpo

Imitación de movimientos de los distintos animales: saltar (perro), dar vueltas (pájaro), etc.
Interpretación de canciones con movimientos y gestos de las canciones.

Iniciación en el aprendizaje del trazo.

Figuras para picar: Cada niño-a tendrá un punzón y una hoja con figuras para picar, se acompañará de alguna canción que ayude con su ritmo al picado.

Como se puede comprobar hemos querido constatar la importancia del juego en cualquiera de las actividades escolares y planos en que pueda desarrollarse. Por ello, el seguimiento y evaluación se realizará a través también de juegos, en los que se pueda comprobar de forma globalizada el desarrollo adquirido por cada uno de nuestros alumnos-as:

-Juego “poner el cascabel al gato”, sentados los niños en círculo, todos serán pajaritos, menos uno que será el gato. Cada uno de los pajaritos cogerá el cascabel e intentará llegar de puntillas hasta donde está el gato sin que suene el cascabel, el niño- a (pajarito) que consiga realizar esto, será el que le coloque el cascabel al gato.

En el seguimiento a través de juegos, lo que nos proponemos es conocer de forma continua los logros alcanzados por cada uno de nuestros alumnos-as, estableciendo el grado de dificultad que han encontrado para ello.

Los profesores-as reflexionarán sobre todo el proceso seguido en las actividades de juego: Para los docentes la evaluación consiste en analizar nuestra labor y el enfoque dado a la misma en cada situación de enseñanza- aprendizaje, constituyendo un verdadero feed-back, punto de partida para nuevos juegos y creaciones.

BIBLIOGRAFIA.

- Jares, X. (1992): *El placer de jugar juntos*. Editorial CCS. Madrid.
Moor, Paul (1981): *El juego en la educación*. Herder. Barcelona.
Arranz, E. (1988): *El juego escolar*. Escuela española. Madrid.

Autoría

- Laura Sánchez González- Víctor Manuel Muñoz Ponce
- La Línea de la Concepción- Cádiz
- E-MAIL: lasango@hotmail.com