



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

## “ EL JUEGO INFANTIL, SU ESTUDIO Y COMO ABORDARLO”

AUTORÍA <b>M. ÁNGELES REDONDO GONZÁLEZ</b>
TEMÁTICA <b>EDUCACIÓN</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN INFANTIL</b>

### Resumen

El presente artículo ha sido realizado con el objetivo de descubrir cómo se producen relaciones entre iguales durante el juego, qué tipo de relaciones se establecen, si se establecen relaciones conflictivas, qué desencadena dicha situación conflictiva y cómo se resuelve, ya que consideramos que las relaciones interpersonales que se producen entre iguales en educación infantil son el eje principal y fundamental del desarrollo emotivo-afectivo, moral y psicológico que se está construyendo, para ello nos basaremos en las distintas teorías que han estudiado esta actividad.

### Palabras clave

Juego

Conflicto

Educación

### 1. INTRODUCCIÓN

Los niños y niñas se encuentran en un periodo crucial de su desarrollo y cualquier incidencia mal solventada en el mismo incide en su desarrollo futuro. Ya que, según Piaget, dichos sujetos se encuentran entre el periodo pre-operacional, en el que los niños y niñas están dominados por sus percepciones e influenciados por lo que ven; dicho periodo acabaría a los siete años, y el periodo de las operaciones concretas, que comienza a partir de siete años, cuya principal característica consiste en que el niño es capaz de pensar lógicamente respecto de las operaciones que ejecuta en el mundo físico.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Teniendo en cuenta ello, se considera oportuno analizar las conductas que emiten dichos niños y niñas y descubrir si en esas edades surgen situaciones conflictivas y cómo se resuelven, dando mayor importancia a cómo resuelven los conflictos que surgen, si acuden a los adultos, o, por el contrario, los resuelven ellos solos, si se resuelve de forma positiva o negativa, con violencia.

Los educadores deben tener presente la educación en valores y el desarrollo integral de los niños/as, que se sigue en el centro escolar, concretamente una educación para la paz y convivencia, para que los niños aprendan a resolver sus conflictos de la manera más asertiva posible, necesario para su socialización, y no recurran a la violencia como salida fácil a situaciones conflictivas.

En investigaciones sobre violencia entre escolares se han obtenido como resultado que los escolares tienen perplejidad moral y actitudes de impotencia antes los hechos violentos. Esto nos lleva a buscar modelos teóricos para estudiar el problema de la violencia entre escolares, que unan la investigación a la intervención psicoeducativa, que resistan la intervención a partir de instrumentos como actividades, tareas, interacciones y comunicaciones. Es necesario crear ecosistemas de relaciones escolares que fomenten la afectividad positiva y la actitud moral respetuosa y justa entre los compañeros. Todo ello es posible si se trabaja en grupos cooperativos, convivencia democrática y educación en valores.

## 2. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO INFANTIL

El marco teórico que fundamenta el presente artículo se basa en la teoría sociocultural de Vygotsky. Ésta teoría afirma el hecho de que el desarrollo humano es resultado de una construcción histórica, fruto de la interacción humana. Los procesos psicológicos superiores se forman primero en el plano social, y solo pasan a un plano individual, después de un proceso de interiorización. Ese proceso se produce gracias a la interacción infantil, con adultos y compañeros más capaces, en la zona de desarrollo próximo; que es aquella zona óptima entre el nivel de desarrollo ideal y potencial del sujeto, sobre la cual debemos actuar.

Otro pilar teórico que fundamenta nuestra investigación es la cooperación, que fomenta la motivación, la diversidad y el compañerismo. Ello, es beneficioso porque da mayores oportunidades para la interacción, existe una mayor elaboración de la información y se utiliza el lenguaje como vía de comunicación. Pero la cooperación también necesita una serie de condiciones para que se dé, éstas son:

- Tarea grupal
- Recompensa grupal
- Responsabilidad individual
- Igualdad de oportunidades para el éxito
- Entrenamiento en habilidades sociales

Además, hemos de señalar el papel del juego infantil en el desarrollo humano, las teorías psicológicas, las clasificaciones evolutivas y la potencialidad educativa de los juegos infantiles.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

El juego infantil ha sido motivo de estudio y reflexión teórica desde principios de siglo y ha recibido atención desde muy distintas áreas de las ciencias sociales y naturales. El juego es de importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades comunicativas y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones así como el desarrollo del pensamiento creativo.

Tanto desde una perspectiva naturalista, como desde un punto de vista sociohistórico, se considera que los juegos infantiles desempeñan un papel muy importante en la vida de los seres humanos. La Psicología del Desarrollo ha aportado mucha investigación que no siempre ha sido bien incorporada a la práctica educativa.

El juego es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras como imágenes va adquiriendo el desarrollo humano durante la infancia. Sutton-Smith (1980) afirma que el juego es tan paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser. Otros autores opinan que se ha exagerado excesivamente la función de los juegos sobre todo en el área cognitiva y que se ha olvidado su función natural relacionada, sobre todo, con el ámbito del aprendizaje social (Smith, 1995).

El juego es un comportamiento espontáneo que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural de relación social placentera y estimulante. Esta actividad tiene una primera forma sensorial y motórica, que es un esquema de acción destinado a comunicar al niño con el mundo exterior; se trata del juego psicomotor. El juego evoluciona haciéndose cada vez más complejo e integrado en el desarrollo general de la personalidad del sujeto.

Además de la ambigüedad conceptual, la dificultad para la comprensión del fenómeno lúdico se deriva del hecho de que existen distintas teorías psicológicas sobre su naturaleza y función.

## **2.1. Las primeras teorías psicológicas sobre el juego**

La primera teoría psicológica sobre el juego fue enunciada por Spencer (1855) en su Principios de Psicología, en donde lo caracterizó como comportamiento natural que es expresión del exceso de energía que los animales superiores acumulan, dada su confortable posición en la escala filogenética. Este privilegio incidirá positivamente en el desarrollo, proporcionando a los niños tiempo de diversión y ocio que, progresivamente, se invertirá en tareas creativas de orden superior.

Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del preejercicio. Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo.

Dentro de la línea teórica psicoanalítica destacan Freud y Winnicott (1979). Para Freud el juego era un lenguaje del inconsciente, una vía de comunicación con los ocultos instintivos de los que parten todas las explicaciones sobre los procesos conscientes de la vida cotidiana. En una primera etapa,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Freud consideró el juego como un espacio de libertad y satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico, pero en una segunda etapa de su vida y de su teoría llegó a relacionar el juego con el gran conflicto entre el instinto de vida y el instinto de muerte. De esta forma dio explicación a las tendencias agresivas que se pueden observar en algunos juegos.

Winnicott (1979) considera que la elección y desarrollo de los juegos se realizan a partir del apego de la criatura a ciertas figuras y objetos, sobre las cuales proyecta representaciones mentales que son símbolos íntimos y muy cargados emocionalmente.

## **2.2. La teoría de la inmadurez general del niño/a**

Buytendijk (1933) y Buhler (1931) consideraban que los niños, en su inmadurez general, adoptan una actitud patética ante las cosas y el mundo, que les lleva a realizar actuaciones imprecisas, sin una finalidad clara, como los juegos. Esta teoría de la inmadurez general como causa de la actividad lúdica fructífera en posteriores líneas de investigación que relacionan el juego y el uso específico de objetos.

## **2.3. El modelo cognitivo: la teoría de Piaget**

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa. En los juegos la función cognitiva es, en alguna medida un proceso de mucho menos rigor adaptativo que en la actividad seria, y, en ese sentido, un proceso cognitivo imperfecto.

Piaget realizó dos grandes aportaciones teóricas al tema. En la primera de ellas, en 1932, Piaget relacionó los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales y morales. En la segunda formulación teórica Piaget (1946) atribuye al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la infatigable actividad manipuladora e investigadora que los niños realizan sobre las cosas y las situaciones en las que se ven envueltos. Los juegos son procesos cognitivos relajados y personales en los que importa más divertirse que adecuarse a la realidad objetiva.

## **2.4. El modelo sociocultural sobre los juegos: la teoría de Vygotsky**

La teoría de Vygotsky (1933) considera que el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además, dicho autor afirma que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la sociohistórica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

## 2.5. La teoría de Bruner sobre los juegos infantiles

Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesante. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no sólo no perturba el desarrollo de los juegos sino que puede claramente enriquecerlo.

Los estudios empíricos que Bruner dirigió, encontraron que el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además, se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanto potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación.

Desde entonces se han producido múltiples investigaciones que pusieron de manifiesto que el juego incide en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la combinación, la conservación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general.

Los juegos han sido clasificados por antropólogos, psicólogos y educadores en diferentes formas. A continuación, aportamos la clasificación realizada por Ortega y Lozano (1993):

- Los juegos de contacto físico y psicomotores
- Juegos de manipulación, representación y construcción
- Juegos de ficción social o sociodramáticos
- Los juegos de reglas y patio de recreo

Se ha demostrado en diversos estudios que este último grupo de juegos son los que más apasionan a los niños; son colectivos, suelen buscar en mayor o menor medida el éxito competitivo, aunque no necesariamente el individual, y están siempre bajo la aceptación de unas normas expresas que los jugadores consideran lógicas y justas y se esfuerzan por respetar.

La presencia y estímulos de adultos gratificantes y flexibles con un buen nivel de interacción y de comunicación, favorece el juego. La tutorización de la actividad espontánea, con lo que tiene de supervisión flexible y positiva, es la clave de lo que los juegos pueden tener de potencialidad educativa, junto con el diseño previo de espacios, materiales, horarios y normas de uso de ambos, así como de las actitudes y las relaciones afectivas entre los compañeros/as de juego.

Una vida afectiva (satisfactoria / insatisfactoria) y moral (buena / mala) forman parte de la identidad personal y dotan al sujeto de un posicionamiento valorativo sobre su propia actuación, respecto de sí mismo y de los otros.

La vida, como proyecto en desarrollo personal y social, es afectiva y moral. Entendiendo afectividad como tonalidad emocional que acompaña a los vínculos interpersonales que se establecen entre los



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

seres humanos que viven o hacen cosas juntos, durante un tiempo prolongado, en todos los procesos de comunicación e interacción social constituye parte de las características de la personalidad de cada uno. Y moralidad como connotación valorativa que acompaña toda actuación individual y que responde a la apropiación y asunción afectiva de unos principios éticos elaborados a partir del respeto a unos valores sociales, de respeto y afecto hacia los otros. Dicha afectividad y moralidad se da en la escuela a través de las relaciones del alumnado que inciden en su desarrollo.

Un problema afectivo y moral sería el maltrato entre iguales. La violencia entre iguales se define como el resultado de su participación en procesos interpersonales que incluyan distintos grados de la misma violencia estructural de la sociedad y que la hagan presente en los estilos y actitudes con los que se produce la actividad compartida que se realiza en entornos educativos, cuando forma parte de la simbología cultural se hace presente de forma real o simbólico en los procesos relacionales niño-niño.

### 3. PROPUESTA EDUCATIVA

El objetivo principal de esta propuesta educativa es servir de base para poder afrontar distintas situaciones conflictivas cotidianas en el juego. Se pretende que sea un instrumento guía, por tanto una de sus características básicas será la flexibilidad.

Para poder intervenir en un problema de la magnitud de la violencia entre iguales necesitan varios factores:

- Una buena preparación teórica y un buen número de recursos
- La concienciación de todos sobre las repercusiones de la violencia tanto para el agresor, el agredido y los espectadores y la posibilidad de llevar a cabo las actividades necesarias sin ningún tipo de limitaciones ni cohibiciones.
- Reconocer las posibilidades de la educación y sus repercusiones en la sociedad actual y futura.

El educador o educadora debe estar preparado. No es precisamente evitar el desacuerdo lo que ha de constituir el papel del educador/a, sino favorecer en los niños/as la mutua comprensión de sus sentimientos y modos de actuar, para que vayan descubriendo formas constructivas en la solución de sus propios conflictos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Es casi inevitable que el grupo pasa por un periodo de hostilidad entre sus miembros y ataques al educador. Pero es importante que los conflictos no se supriman sino que se afronten.

### 3.1. Conducta positiva del educador

1. Su papel es hacer ver a los niños/as que el conflicto puede ser una fuerza positiva. El conflicto es un elemento necesario para el cambio y el crecimiento, puede ser el resultado normal de la interrelación de personas con distintas escalas de valores que se expresan libremente y se sienten lo suficientemente interesadas como para no transigir sin más, lo que lleva al grupo a un trabajo de gran calidad. Los grupos son más creativos en situaciones de conflicto.
2. Educador/a debe crear un clima de apoyo y confianza a los niños/as que se sienten angustiados ante las situaciones conflictivas.
3. El educador nunca reaccionará adoptando una postura más autoritaria
4. Su técnica más empleada será escuchar activamente. El alumnado debe sentirse escuchado y comprendido. Por eso:
  - Mirará al que habla
  - Dará señales no verbales de que escucha
  - Demostrará que ha comprendido
  - No temerá los silencios
  - No desplazará hacia sí mismo la atención centrada en el alumno.
  - Animará al que habla a que siga haciéndolo
  - Demostrará que ha entendido, resumiendo y diciendo de otro modo lo oído.

Los niños/as también necesitan aprender a escuchar.

5. Dará respuesta a los sentimientos que se ocultan tras las palabras de los alumnos.

### 3.2. Experiencias estructuradas para solucionar los conflictos

- Enviar mensajes "yo":
- Negociar soluciones sin perdedor
- Estrategia de los cuatro pasos:
  - Colocarse en actitudes de escucha activa
  - Comunicar a la otra persona que comprende y acepta sus sentimientos
  - Describir a la otra persona tus propios sentimientos con frases yo y evitando las frases tú.
  - Establecer un proyecto de solución en el que nadie pierda.
- Inversión de roles.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- Tú dices / yo digo
- La estrategia de las tres R (resentimiento, requerimiento, reconocimiento)
- Una tercera persona mediadora.
- Reunión intragrupo

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

- DELVAL, J. (1999). El desarrollo humano. Siglo Veintiuno de España Editores. Madrid.
- MORALES, F. (1994). Psicología Social. McGraw-Hill. Madrid.
- ORTEGA RUIZ, R. (2000). Educar la convivencia para prevenir la violencia. Antonio Machado Libros. Madrid.

#### Autoría

---

- M. ÁNGELES REDONDO GONZÁLEZ
- CÓRDOBA
- manredgo@hotmail.com