



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

## “EL JUEGO Y SU PEDAGOGÍA”

AUTORÍA <b>SILVIA CARO ARANA</b>
TEMÁTICA <b>EL JUEGO, PEDAGOGÍA</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN PRIMARIA, EDUCACIÓN INFANTIL</b>

### Resumen

En este documento realizo un desarrollo breve del juego y su metodología pero desde otro punto de vista, desde el punto de vista del niño. Así pues variará mucho su definición de la que estamos acostumbrados a escuchar de boca de los profesionales.

Además se da una ligera pincelada sobre los tipos de juegos y las características de cada uno en función de la fase en la que se encuentre.

### Palabras clave

El juego

Juego como metodología

Tipos de juegos.

### 1. INTRODUCCIÓN

El juego es una de las experiencias más fascinantes que puede vivir el ser humano. Cuando se juega uno se siente libre, feliz, relajado... jugando todo es posible.

A su vez el juego también incide en el desarrollo de las capacidades cognitivas, motoras, sociales y psicoafectivas del niño. El juego es imprescindible para el óptimo y completo desarrollo infantil y, en consecuencia, parte esencial del proceso educativo.



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

## 2. CONCEPTO DE JUEGO

Son muchos los autores que han estudiado el juego y que por consiguiente han aportado su definición, pero en este caso definiremos el juego a través de la experiencia del jugador, del niño:

- Para un niño el juego es una actividad libre y voluntaria, no juega obligado.
- Es una actividad divertida y placentera, implica risa, disfrute.
- Se juega porque sí, por el puro placer de jugar, en el juego verdadero ganar o perder carece de importancia.
- El juego siempre es social, participativo, comunicativo.
- de las características más importantes de la actividad lúdica es que ofrece libertad y la posibilidad de desinhibirse. Jugando no existe el ridículo.
- Diferentes espacios propician juegos distintos. Cada juego tiene una duración determinada al igual que también la tiene la edad de los jugadores.
- Implica una acción globalizadora.

Todas estas condiciones se dan de manera simultánea cada vez que alguien juega. Por consiguiente son estos factores los que debemos tener en cuenta a la hora de educar a través del juego. El juego verdadero (el que contiene todas esas características) es un elemento imprescindible para el completo y óptimo desarrollo del niño, y en consecuencia, parte esencial del proceso educativo.

## 3. EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

A continuación plantearé algunas claves para el desarrollo de una metodología lúdica, válida tanto para el primer ciclo de educación primaria como para infantil.

### 3.1 Intereses por grupos

Hoy día no es posible afirmar una correlación directa entre juego y edad, ya que cada niño tiene un desarrollo distinto. En cambio, sí es posible observar una evolución general de sus intereses lúdicos. Conocerlos y profundizar en sus aspectos nos permitirá ayudarlos en su desarrollo, proporcionándoles elementos que enriquezcan su juego.

Desde esta perspectiva, observamos tres etapas de evolución de los intereses lúdicos infantiles: juegos sensoriomotores, simbólicos y de reglas.

- Predominio de los juegos sensorio motores:

La mayoría de los autores (Piaget, Chateau, Wallon, Claparede, Bühler) aceptan la existencia de una primera etapa donde el juego predominante es el sensoriomotor. Los juegos sensoriomotores



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

permiten al niño conocerse a sí mismo a través de su cuerpo, del espacio, de los objetos y de las otras personas. Abarca desde el nacimiento hasta los dos años, y en él los niños obtiene placer a partir de experimentar con los sentidos y la adquisición de las habilidades motoras.

- Predominio de los juegos simbólicos:

Corresponde a la segunda etapa de evolución, que va desde los dos años hasta los seis. Estos juegos suponen las primeras representaciones mentales (imitación, simbolización), la progresiva asimilación del medio por parte del niño y la expresión lúdica de todo ello.

A partir de los 3-4 años el niño comienza a hacer amigos y a crear vínculos emocionales fuera del entorno familiar.

Con la aparición del juego simbólico comienzan a consolidarse:

- El proceso de socialización → juegan con otros compañeros y representan acciones de la vida diaria.
- La aparición de las primeras reglas → primeros consensos y reparto de roles.
- La puesta a punto de todos los procesos de comunicación.

A través del juego el niño es capaz de vivenciar situaciones reales de la vida cotidiana, situaciones imaginadas o ficticias y ser capaz de dotar de nuevos significados a distintos elementos. Por ejemplo: cuántas veces no hemos visto a un niño pequeño, que le regalan un juguete súper caro y que al rato de estar jugando con él, el niño coge la caja en la que venía el juguete y comienza a jugar, y aún más, se le ve mucho más participativo y contento con la caja que con el juguete caro, ¿por qué?, porque está dotando a esa caja de un nuevo significado, la está formando tal y como su imaginación y deseos le dictan en ese momento.

En relación a este punto y tal y como resume Rosario Ortega (1992), esta etapa de juego simbólico para tener también una serie de características:

- Hay presente una trama ficticia que proporciona el contenido temático.
- Se toma a elementos físicos o humanos como simbólicos.
- La naturaleza simbólica de estos elementos suele estar en coordinación con el contenido de la trama ficticia.
- Un sistema también coherente de gestos, acciones y verbalizaciones acompaña la trama ficticia, dotándola de sentido.
- Los jugadores son conscientes, en su mayoría, de la diferencia entre lo imaginario y lo real.
- Una especie de "guión" interno dirige las acciones, los gestos y las interacciones dentro del juego.



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

Si el adulto interviene en el juego del niño, su papel no sería el de otro niño más que juega, sino que sería de tres tipos: CAJA FUERTE, es decir, que guarda lo que el niño le da; ESPECTADOR y COPARTÍCIPE, pero nunca al mismo nivel y siempre después de la petición del niño.

- Predominio de los juegos de reglas:

Son juegos cerrados: con un principio, un desarrollo y un final previamente establecidos. Implican la aceptación de la norma, un principio de cooperación-consenso y una independencia mayor de los adultos y su mundo. Esta etapa va desde los siete años hasta los doce.

Podemos distinguir unas etapas en la adquisición de la regla a través de actividades lúdicas (basado en Elkonin 1980):

- Juegos imitativo-operacionales y de ejercicios elementales. La regla es la imitación o el mantenimiento de una pauta.
- Juegos dramatizados de argumento determinado. La regla es la imitación o representación, el consenso alcanzado con los compañeros en el reparto de roles y el mantenimiento de una coherencia interna.
- Juegos de argumento con reglas sencillas. Etapa intermedia entre el predominio del juego simbólico y el reglado, donde la representación simbólica prima sobre la regla.
- Juegos con reglas sin argumento y juegos deportivos. La regla constituye el eje del juego.

Respecto a este último nivel, al que se refiere el término juego reglado, en un principio el niño sólo admite la regla tal y como le ha sido transmitida, sin posibilidad de variación, sin considerar siquiera que existan otras maneras de jugar al mismo juego. Con el tiempo, el niño será capaz de admitir la posibilidad de estas variaciones, de jugarlas y, finalmente, de proponer sus propias reglas y/o inventar sus propios juegos.

#### 4. LOS MATERIALES

Desde el punto de vista del niño se consideran juguetes a todo aquello que sirva para jugar, así pueden ser juguetes: los realizados por el adulto para tal fin, los objetos de la vida cotidiana (papel, pelucas, cajas, botones...) u otro tipo de materiales (lana, cuerdas, piedras...).

Por nuestra parte, nosotros como educadores debemos orientar al niño en cuanto a la elección del juguete, de modo que este sea el más adecuado para su edad, a su interés lúdico; así como que atienda a su capacidad educativa, por ejemplo que aumente su conocimiento, que le estimule la creatividad, que le permita desarrollar aptitudes y actitudes, que sea polivalente, seguro y duradero, que mantenga la atención del niño (que sea divertido), etc.



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

## 5. FUNCIONES DEL EDUCADOR

Es en este punto donde empieza mi reflexión. Como se ha venido describiendo en los apartados anteriores y a modo de resumen, el juego, para ser llamado como tal y verdadero, depende de la actitud del jugador (no debe de ser obligado, se realiza espontáneamente, etc.). Así pues debemos preguntarnos: ¿cuántas veces hemos creído estar jugando con niños y no era así? ¿Cuántas realizamos una actividad y resultó ser un verdadero juego para ellos? Es la propia definición del juego, desde el punto de vista del niño, la que nos llevará a replantear nuestra acción educativa respecto al juego.

En varias ocasiones se ha distinguido entre “juego libre” y “juego dirigido”, pero si nos basamos en este documento nos damos cuenta de que el juego dirigido no puede existir, y por lo tanto habría más momentos de juego libre de los que creemos. Así pues desde este punto de vista sería más correcto hablar de juego (refiriéndonos al motor, simbólico...) y de actividades lúdicas (con objetivos específicos de aprendizaje), ya que el juego siempre es libre; pero por otro lado, no todo es juego en la vida del niño, entonces ¿cuál sería nuestro papel como educadores en el juego?

### 5.1 Función de observador

Esto supone observar el juego de los niños. Podemos observar realizando un seguimiento de la actividad o utilizando unos protocolos para tal fin de forma que sus acciones queden registradas y sirvan de base para evaluación.

El conjunto de dichas observaciones debería ser contrastadas con:

- Con la teoría de juego que sustenta la función educativa, aportando así los elementos necesarios para el mejor cumplimiento de las otras funciones señaladas.
- Con relatos infantiles acerca del juego, evitando así el educador posibles mal interpretaciones y enriqueciendo su visión de la actividad lúdica. Dichos relatos o comentarios pueden realizarse durante el propio juego o al finalizar éste. Las preguntas del educador nunca deben llevar implícita la respuesta y han de ser lo suficientemente abiertas para no coartar la libertad infantil de interpretar su propia actividad. Por ejemplo se preguntará "¿qué habéis?" o "¿qué es esto?"; pero nunca deberá decirse "¿estáis jugando a los médicos?" o "¿cómo habéis hecho esta casa?", donde la respuesta esperada va implícita en la pregunta.

Además de todo esto deberemos anotar las necesidades derivadas del espacio, material y los tiempos de los juegos, para mejorar así el juego infantil.

### 5.2 Función de facilitadores del juego

Facilitamos el juego infantil cuando, respetando propia dinámica e intereses y partiendo de una observación activa, adecuamos todos los elementos necesarios para su óptimo desarrollo. Es decir, que proporcionamos y preveemos espacios diversos, aptos y estimulantes, materiales adecuados, tiempo



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

suficiente para la realización de actividades, favorecemos una dinámica grupal positiva, relativizamos el ganar y el perder, etc.

### 5.3 Función de animadores

Es importante esta función porque nos hace a su vez partícipes del juego del niño. Animamos cuando los escuchamos, cuando les hacemos sugerencias, cuando participamos con ellos... en definitiva:

- Motivando.
- Fomentando la participación activa.
- Fomentando la comunicación.
- Evitando el aburrimiento.

Para una exitosa animación lúdica se proponen las siguientes recomendaciones:

- Reducir las instrucciones verbales al mínimo.
- Acompañar dichas instrucciones con los gestos y acciones pertinentes.
- Articular correctamente al hablar.
- Situarse de cara al alumnado, dominando el espacio y al grupo al mismo tiempo.
- Comenzar las sesiones con tipo de actividades que hagan grupo y finalizarlas con actividades de reflexión o que den lugar a un ambiente relajado.
- Tener un buen repertorio de juegos y actividades para no caer en la monotonía.
- Tener el material organizado y preparado para la clase.
- Animar a los niños a crear juegos o modificar los existentes.

### 5.4 Función de enriquecedores del juego

El niño juega y lo hace por sí solo, pero es competencia nuestra como educadores que somos hacer una orientación sobre ellos, de modo que sus juegos se hagan más atractivos, les haga progresar más en sus habilidades y destrezas, etc.

Así pues debemos incidir en ellos de tal forma que desarrollen aptitudes y actitudes que les sea posible aplicar en otras situaciones de su vida cotidiana (juegos que desarrollen la motricidad fina les ayudarán más adelante para el proceso de escritura) y por la posibilidad de ofrecer otras experiencias diferentes de juego (incorporando nuevos elementos).

Por lo tanto les enriquecemos cuando les enseñamos nuevos juguetes y materiales, cuando les ayudamos a ampliar los argumentos del juego simbólico, cuando realizamos actividades que más tarde



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

serán incorporadas en el proceso lúdico, cuando facilitamos su participación y cuando dotamos al grupo de estrategias y habilidades para la organización autónoma del propio juego.

## 6. ENSEÑAR A JUGAR

Este apartado será el último de este documento, y por ello lo utilizaré a modo de reflexión personal del mismo.

Para empezar, o para terminar, debemos hacer memoria de cómo jugábamos nosotros antes, debemos meternos en el papel de niño para así poder entender mejor qué entienden ellos por juego y cómo se sentían más a gusto jugando. Nosotros jugábamos a juegos, valga la redundancia, por el mero hecho de que nos divertían y de que estábamos con nuestros amigos (iguales). Eso por un lado, primer factor a tener en cuenta a la hora de jugar. Y por otro lado, jugábamos porque además teníamos sitios donde hacerlo. Disponíamos de placitas en nuestras barriadas. Hoy día con el afán de construir viviendas se ha dejado un poco de lado los sitios que tenían los pequeños como recreo, antes se reunían todos los niños de la zona para jugar, e incluso variaban muchos las edades, pero hoy día sólo se relacionan con sus compañeros de clase y durante los recreos. Y además, otro factor a tener en cuenta, es la vida de los padres, es decir, antes la situación laboral de las familias también eran distintas, y hoy día los padres suelen trabajar todo el día o gran parte de él, lo que conlleva tener a los niños ocupados casi toda la tarde en actividades extraescolares (fútbol, tenis, inglés, informática...) y cuando llegan a casa rápido a hacer los deberes, comer y acostarse, con lo que tampoco les queda tiempo para el disfrute, todo son obligaciones, y eso no forma parte del juego.

Ahora bien, para enseñar a los niños a jugar tenemos que ser capaces de hacerles sentir como nos sentíamos nosotros a su edad, con capacidad para organizarse, para decidir y para respetarse. Por lo tanto, si queremos enseñar a jugar deberemos proporcionar situaciones, espacios y tiempos en los que nuestros alumnos puedan debatir para organizarse y cooperar. Así pues dichas situaciones tienen que estar medidas en función de las capacidades y características de nuestros alumnos; si los problemas que les planteamos son excesivamente complejos, si no les damos el tiempo necesario y si intervenimos de manera precipitada, no les estaremos enseñando a jugar.

A jugar se aprende jugando, y se está jugando desde que se decide a qué se va a jugar hasta que el juego se agota porque alguien nos llama para que volvamos a casa. Si a los niños se les da todo organizado y todo cerrado es muy difícil que aprendan a jugar por sí solos. Nuestra misión es ofrecer situaciones abiertas, en las que puedan decidir, pero teniendo en cuenta que el hecho de decidir requiere de un entrenamiento y una progresión, y debemos saber hasta qué punto nuestros alumnos son capaces de adoptar las decisiones que les estamos pidiendo.



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

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.

### Autoría

---

- Silvia Caro Arana
- Rota (Cádiz)
- E-mail: sca\_vamonosandando@hotmail.com