



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

“EL JUEGO INFANTIL”

AUTORÍA CRISTINA REINA RUIZ
TEMÁTICA JUEGO
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

El siguiente artículo, trata sobre el juego infantil, así como las características de éste. Además nos muestra la su importancia para el desarrollo de los niños y niñas de estas edades. En él se establece diferentes clasificaciones del juego infantil para así acercarnos a los distintos juegos que desarrollan los infantes. Otro aspecto tratado es la psicomotricidad, que es un tema que se relaciona en gran medida con el juego, pero este se caracteriza más por ser guiado y de carácter educativo.

Palabras clave

Juego Infantil

Psicomotricidad

Crecimiento

Infancia

1. EL JUEGO INFANTIL

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Los adultos a menudo pensamos que los niños juegan para entretenerse, para dejarnos tiempo libre. La realidad es bien distinta. Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Pero nunca en la historia los niños han jugado menos que ahora.

Según Groos y Stern entienden que el juego es una preparación, un entrenamiento para la vida.

2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Las características del juego infantil (con algunas referencias al juego en otras etapas), en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades:

- a) El juego es una actividad placentera, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- b) El juego tiene un espacio y un tiempo determinados. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contempla un inicio, un desarrollo y un final. Sin embargo, en la educación infantil comúnmente los juegos tienen un grado de espontaneidad. Por otra parte, el juego también tiene un espacio particular para su desarrollo, lo que no quiere decir que tenga que constituir un objeto material necesariamente, pues la imaginación puede en la mayoría de las ocasiones superar la carencia primera. De todas formas, aunque desde el punto de vista operativo el espacio no sea una necesidad imprescindible, es conveniente que los alumnos tengan un lugar referencial donde desarrollar su juego
- c) El juego es una actividad muy diferente al trabajo, ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo es aquella actividad que se realiza en función de un producto. No tiene sentido en sí misma, sino en el resultado.
- d) El juego tiene un carácter desinteresado. Parcialmente, sirve ahora el argumento dado para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación de la finalidad a la que sirve el juego. Esta es, aunque no del todo, la razón por la que afirmamos que el juego es en la etapa infantil un medio y un fin en sí mismo. Así, en un principio, el juego no tiene por qué perseguir ningún fin material, pues es la satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza.
- e) Todo juego lleva un elemento de tensión. Hemos expresado reiteradamente que el juego es una actividad gratificante, sin embargo esto no impide un determinado carácter que puede acompañar su desarrollo: el juego para realizarse necesita un esfuerzo por parte del alumno y es en esa tensión de donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza...), intelectuales (búsqueda de estrategias de resolución, creatividad...), espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo...), etc. Así las cosas, es en el juego competitivo en donde claramente el factor de tensión alcanza mayor claridad y evidencia.
- f) El juego está conectado con la realidad. El juego toma de la realidad todos sus elementos, permite a niños y niñas un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración. Incluso cuando el juego implica una salida a la imaginación también la realidad es el punto de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

partida porque en ella se encuentran los elementos que han de ser transformados imaginativamente.

- g) El juego implica acción. Niños y niñas que juegan, se mueven, corren, se desplazan, ejecutan acciones -que están envueltas de las características ya señaladas-, etc., razones por las cuales están en constante actividad física y mental. Éste es el argumento fundamental por el que al juego se le ha caracterizado como una actividad completa, razón por la cual muchos de los que diseñan o facilitan el juego, tienen en cuenta todas las aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y las sociales.

3. TIPOS DE JUEGOS

3.1. Tipos de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento

Cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño.

- Juegos de movimientos y ejercicios

Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

- Juegos simbólicos

A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

- Juegos de reglas

A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta.

3.2. Tipos de juegos según la edad

Teniendo en cuenta a la conocida clasificación de Piaget, Urdiales Escudero y otros (1998) que clasifican la aparición de juegos a partir del nacimiento del niño, tendremos en cuenta la siguiente clasificación:

De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores

Este período la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora.

El niño en esta etapa realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer. En este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecos y peluches, conduce carritos, etc.

A partir de aquí los repertorios imitativos se enriquecen por la vía de la acomodación con la reproducción de modelos no presentes. Es la imitación diferida, vía de acceso al manejo de la convencionalidad, de la comprensión basado en lo tácito. Las nuevas destrezas se ejercitan en acciones predominantemente asimilatorias tales como el juego simbólico.

De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción

En esta etapa se muestra la importancia del juego individual, en un momento en el que niños y niñas escapan de la realidad que les envuelve, siendo que a través del juego tratan de acomodarla a sus necesidades y gustos. Es de esta forma como desarrollan juegos de imaginación y de ficción. En este período, niños y niñas utilizan objetos para “convertirlos” en otros elementos: una caja de cerillas en una casa, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc., al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen, etc.

Más ejemplos de sus juegos y los objetos utilizamos en la manifestación de sus conductas lúdicas son: disfrutan con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas de elementos simples, muñecos, instrumentos musicales con músicas pregrabadas o notas simples que ellos ejecutan, xilófonos, etc. Hay que manifestar, finalmente, que con estas actividades niños y niñas comienzan a hacer uso de la capacidad de simbolización, de extrema importancia en el futuro, pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo. Lo que comúnmente decimos que es “el mundo de los niños”, se trata de una realidad que alcanza una importancia radical para el desarrollo del mundo interior de los mismos.

De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico

El juego simbólico suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la Educación infantil y marca el apogeo del juego infantil.

Una nota muy característica y muy estudiada por la psicología evolutiva es que niños y niñas pasan del egocentrismo (tienen tendencia a sentir y comprender todo a través de sí mismos, les es difícil distinguir lo que pertenece al mundo exterior y a las otras personas y lo que pertenece a su visión subjetiva: se separa mal lo suyo de lo ajeno) a los juegos colectivos. Antes, los niños y niñas raramente juegan a juegos con otros compañeros, puede decirse que no saben todavía jugar en grupo, aunque pueda observarse y hasta afirmarse que alguna actividad lúdica o no parece que tiene la condición de colectiva.

No obstante, el punto de vista del egocentrismo en niños y niñas y sus manifestaciones ha sufrido, con posterioridad a Piaget, quien estudió con cierto grado de profundidad este estado infantil, numerosas revisiones y críticas. Para Piaget, el niño es egocéntrico porque no tiene una conciencia demasiado clara de su “yo”; por eso, ser consciente del egocentrismo es acabar con él, o lo que es lo mismo, el niño se puede volver cada vez más socializado porque sus instrumentos cognitivos se lo permiten (intercambio de ideas, reciprocidad, descentración, etc.). Sin embargo, para autores como Vygotsky, quienes defienden lo contrario, el pensamiento del niño es desde el principio social y compartido y se vuelve progresivamente interiorizado e individual a lo largo del desarrollo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 15 – FEBRERO DE 2009

Así, en el caso de los símbolos, no se trata de que los niños abandonen los que antes tenían, el

Muchos de los juegos que se observan como propios de esta etapa son el uso de rompecabezas y puzzles, las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser, etc., siendo muy persistentes los juegos de muñecas. Por otro lado y en general, los juegos y materiales lúdicos para esta etapa deben compartir junto con el escenario en el que se ubican la condición de “muy estimulantes”.

Así, deben ser capaces de facilitar y sugerir múltiples posibilidades de acción: materiales de todo tipo y condición (comerciales y contruidos, unos más formales y relacionados con actividades académicas y otros provenientes de la vida real, de alta calidad y desecho, de todo tamaño y forma, etc.).

Todo esto que puede enmarcarse dentro del juego simbólico, en su aparente intrascendencia y gratuidad de movimientos, requiere del niño la aplicación de la máxima energía, conocimientos adquiridos, inteligencia y libertad, transformándose, al mismo tiempo, en trabajo interesante, satisfactorio e intenso.

De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas

En este sentido, la primera aclaración que puede hacerse es que aunque los juegos de reglas aparecen en la etapa anterior, en la horquilla de edad relativamente amplia definida, sobre todo teniendo en cuenta lo rápido que es el desarrollo en esa etapa, su consolidación tiene lugar a partir de los 6 o 7 años, perdurando como conducta lúdica toda la vida del sujeto. Los juegos de reglas, por otro lado, se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego.

En este período podemos destacar una serie de cambios que determinan en buena medida la situación y el tipo de juegos que niños y niñas llevan a cabo. Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la socialidad en éstos. Los juegos más representativos de esta época son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc.

Más tarde, entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y los amigos, cierta forma de relaciones en donde también empieza a haber desavenencias, liderazgos, riñas, etc., muy propias de las formas de socialidad de esta etapa. Así, estas actitudes serenas frente y en torno a los juegos, se encuentran reflejadas en la buena sintonía con la que se desarrollan muchos trabajos de aula, el buen clima de trabajo en grupo y en actividades deportivas como el fútbol.

Por otro lado, los juegos de niños y niñas tienden a descubrir las diversas posibilidades acumulativas de los objetos, sus combinaciones, etc. Abundan en esta fase los juegos de clasificación, de solución de problemas relacionados con la organización espacial y temporal.

El niño, mediante el juego, se enfrenta siempre a nuevos problemas, buscando solucionarlos en el intento de reencontrar un equilibrio entre el mundo circundante y él mismo. Paulatinamente, niños y niñas se irán acercando al descubrimiento de las reglas que gobiernan la realidad, la cognoscitiva o la social.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

4. EL ESPACIO DE JUEGO

Partamos de una definición que contiene los dos elementos esenciales del denominado espacio escolar: medio/material e interacciones. Es decir, por espacio o entorno escolar hay que considerar no sólo el medio físico o material sino también las interacciones que se producen en dicho medio. Son tenidas en cuenta, pues, la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura -dimensiones y proporciones, forma, ubicación, calidades del material, etc., pero también, las pautas de conducta que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen, las actividades que procuran, etc.

Por tanto, los elementos del medio físico son, entre otros:

- Organización espacial: relación entre los elementos, distribución, niveles,
- Dimensiones y proporciones.
- Forma.
- Ubicación: orientación.
- Calidades del material.
- Color y texturas.
- Luminosidad.
- Temperatura.

Y los elementos interactivos son, entre otros tantos:

- Naturaleza y tipo de las interacciones.
- Composición del grupo.
- Estructura comunicativa.
- Estructura de roles.
- Normas y reglas.
- Pautas de conducta. Rituales.

- El juego en la Escuela

La Escuela sería el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, digo sería porque sucede la mayoría de las veces que éste, el juego es sólo un pasatiempo, y se pierde todo el potencial de educar a través de lo lúdico.

Se puede aprovechar en este espacio, a los niños, verdaderos especialistas en juego y modificar las conductas y actitudes por este medio. Porque no aprovechar el poder transformador del juego para volvernos el tipo de personas que nos gustaría ser y que no somos por nuestro condicionamiento competitivo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, él volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados.

5. PSICOMOTRICIDAD Y JUEGO

La psicomotricidad es una disciplina que se dedica al estudio del movimiento corporal, no únicamente como expresión de descarga sino en una concepción mucho más amplia. Trata, por ejemplo, la influencia de éste en la construcción de la personalidad y cómo incide sobre lo afectivo, lo intelectual, lo emocional.

El juego es fundamental para el enfoque psicomotricista.

5.1 Juegos motores

En los juegos motores distinguimos:

- 1) Los centrados en uno mismo, en el cuerpo y en el placer que provocan y
- 2) Los dirigidos al exterior, a conquistar el espacio.

Los centrados en uno mismo incluyen los balanceos, los giros, las caídas y otros más. Los dirigidos al exterior pueden ser: saltar, trepar, mantener el equilibrio, correr carreras, etcétera.

A continuación, nos referiremos a los juegos centrados en uno mismo por ser una modalidad poco ejercitada en forma intencional en las actividades de juegos programadas dentro de las instituciones educativas.

- Balanceos

Se definen como balanceos aquellos movimientos de oscilación regular del cuerpo (hacia un lado y otro de un centro de equilibrio) o movimientos de oscilación regular de una parte del cuerpo (de un lado a otro de una articulación).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

En cuanto a las condiciones materiales, existen los balanceos limitados al cuerpo en los que es éste en sus particularidades el que impone al movimiento sus propios límites y el que procura el péndulo y el punto fijo que sirve de apoyo al movimiento. En otro tipo de balanceos se utilizan objetos como columpios u otros que por su forma y movilidad se prestan para este fin, aun cuando no hayan sido hechos para tal propósito.

Con respecto a la relación con el espacio, el balanceo es un movimiento de vaivén en el espacio que se puede experimentar en diferentes posturas y direcciones. Las posturas pueden ser: parado con piernas juntas o separadas, apoyado en pies y manos, sentado de rodillas, suspendido por los brazos o por las piernas, acostado boca arriba o boca abajo. El balanceo puede tener diferentes direcciones: adelante-atrás, arriba-abajo, izquierda-derecha y combinación de las anteriores.

- Movimientos giratorios

Estos movimientos pueden ser de giro completo o de giro incompleto.

Las condiciones materiales pueden variar. Algunos son realizados sólo con el cuerpo, otros con el cuerpo en relación a un pivote o eje exterior fijo y otros con una persona u objeto que gire. Como ejemplos están las rodadas, las volteretas, las rondas, los avioncitos, etcétera.

Al igual que los balanceos, se pueden realizar sobre objetos hechos para tal fin, como los caballitos, o utilizando de manera no convencional otros elementos como colchones, postes planos inclinados, etcétera.

La dinámica del movimiento puede ser de movimientos pasivos, entre ellos los cambios de posición de decúbito dorsal a ventral, el avioncito, los caballitos y movimientos activos: rodadas, volteretas, rondas.

Con respecto a la organización temporal los movimientos pueden ser aislados o encadenados, adquiriendo un carácter continuo, repetitivo, pero que no son alternos como los balanceos.

- Las caídas

Son aquellas actividades o juegos que corresponden a una brusca desnivelación del cuerpo bajo el efecto de la gravedad, a partir de una pérdida de equilibrio involuntaria o voluntaria o a la pérdida de los puntos de apoyo.

Las condiciones materiales dependen del tipo de caída. Algunas características del entorno pueden favorecer las caídas —camas, pasto, arena, agua. La calidad del suelo aparecería como una invitación o desaliento para realizar este tipo de movimiento, así como las condiciones del espacio, la existencia de lugares para subirse (muros, escaleras).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 15 – FEBRERO DE 2009

No existen elementos comerciales destinados para jugar a caer pero sí que faciliten hacerlo como, por ejemplo, el tobogán.

En cuanto a las relaciones con el espacio, las caídas implican cambios bruscos de postura. Es un movimiento rápido y corto. En el momento de la caída el cuerpo puede estar detenido o en otro movimiento (carrera o movimiento giratorio). Se puede caer en diferentes direcciones: hacia delante, hacia atrás, etc. También puede variar la posición del cuerpo en la llegada: sobre los glúteos, a lo largo del cuerpo, con piernas y manos.

Teniendo en cuenta la dinámica del movimiento, podemos señalar que este movimiento tiene un carácter pasivo y responde a la fuerza de gravedad. Depende de la masa del cuerpo y de la altura. Puede ser ejecutado con la ayuda de otra persona quien dosifica el desarrollo del movimiento y amortigua la llegada al suelo. También el niño puede dejarse caer o dar el impulso.

En cuanto a la organización temporal, la caída es un movimiento rápido, único, del orden de lo instantáneo y limitado en su fin.

6. BIBLIOGRAFÍA

- De Pablo, P. y Trueba, B. (1994): *Espacios y recursos para ti, para mí, para todos. Diseñar ambientes en Educación Infantil*. Madrid. Escuela Española
- García Núñez, J.A; Fernández, F. (1994). *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: Cepe
- Moyles, J.R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

Autoría

- Cristina Reina Ruiz
- Fernán Núñez (Córdoba)
- E-mail: crisreinar@hotmail.com