



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE”

AUTORÍA <b>MARÍA ISABEL BENÍTEZ MURILLO</b>
TEMÁTICA <b>JUEGOS</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA</b>

### Resumen

El juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza- aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto, con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano.

Desde este artículo, daremos una visión acerca de la importancia del juego en la educación y ofreceremos algunas experiencias del aula respecto al tema en cuestión.

### Palabras clave

- Juego
- Edad infantil
- Socialización
- Desarrollo físico y afectivo
- Valores

### 1. EL JUEGO

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propia de la infancia, aunque a continuación veremos que esto no es así, ya que el juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil; por ello aparece como una de las actividades curriculares de la escuela, tanto en la etapa de infantil como de primaria. Por tanto, teniendo en cuenta esta breve introducción, cabe preguntarnos:



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

### 1.1. ¿Qué es el juego?

La respuesta parece fácil, y a simple vista, puede ser entendido como una forma de expansión, de diversión, entretenimiento, fiesta, distracción, etc... pero su significado va mucho más allá.

Existen diferentes teorías que proponen diversos criterios para reconocer esta actividad y, aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad, es una actividad fundamental durante toda la vida.

Los niños se desarrollan a través del movimiento, y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello hemos de ser conscientes de que el juego tiene un gran significado para el sano desarrollo de los niños.

Los juegos no son todos iguales, a medida que va transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hace también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio, y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por ello es tan necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños.

En nuestra cultura se ha dado al juego una limitación que no es del todo exacta, ya que muchos consideran que es una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y no es realmente serio, pero el juego es indispensable en el ser humano porque éste desarrolla esta actividad durante toda su vida o, al menos, debería hacerlo.

Más adelante veremos como el juego en la infancia es indispensable, ya que el niño, desde que es pequeño y hasta la adolescencia se desarrolla a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender, no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta, es parte esencial del crecimiento de cada niño y niña que requieren hacer del movimiento la vía por la cuál se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación. A través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos, pero tenemos claro ¿Cuándo se está jugando?

Se está jugando cuando produce placer al sujeto que realiza la actividad y le interesa más la acción que el resultado. Cuando la meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Cuando se ejercitan las funciones o capacidades del sujeto. Cuando la intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo.

Estos criterios señalados responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## 1.2. Características del juego

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular. Veamos algunas de las características del juego.

- A través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños/as, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- Estimula los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.
- Facilita diversos aprendizajes tales como:
  - o El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancearse, correr, trepar...
  - o El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.
  - o El desarrollo de las habilidades sociales como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos...
  - o El desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con otro
  - o La inteligencia racional tal como comparar, categorizar, contar, memorizar...
  - o Estudio de su cuerpo, en cuanto a habilidades y limitaciones
  - o El desarrollo de su personalidad en lo referente a intereses y preferencias
  - o La relación con otras personas en lo que compete a expectativas, reacciones, como tratar a los adultos y a los niños.
  - o La relación con el medio ambiente, en cuanto a explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- La solución de problemas, a través de efectuar y considerar estrategias.
- La toma de decisiones, al reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

## 2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cuál tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran valor educativo.

Es importante también porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- Físicas: para jugar los niños y niñas se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc..por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc...
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego despierta y desarrolla estas características.
- Forma hábitos de cooperación, ya que en algunos juegos se precisa de un compañero o compañera para llevarlos a cabo.
- El juego hace que los bebés y los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños y niñas deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

Los juegos en la etapa escolar son, por tanto, muy beneficiosos en el progreso de los juegos que viene desempeñando un niño o niña, ya que en el colegio, con la interacción con los demás desarrollan una serie de juegos a los que siguen jugando en su casa, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir y permitiéndoles exteriorizar sus emociones, alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc...

### **3. EL JUEGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR Y TRANSMISOR DE VALORES**

El juego tiene un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Hoy día, en el desarrollo que han alcanzado las nuevas tecnologías, el niño y niña tiene acceso a nuevas formas de diversión lúdica a las que hay que estar abiertos, ya que también poseen gran valor educativo, pero desde mi punto de vista, no hay nada mejor para relacionarse con los demás y adquirir valores como los juegos tradicionales, los juegos de siempre, a los que jugaban nuestros antepasados, y que se están perdiendo, por eso, desde el carácter educativo que tiene el juego, la escuela es el lugar más adecuado para potenciar esos juegos tradicionales, y que sin quitarle importancia a los juegos ofrecidos por las nuevas tecnologías, pasamos a señalar más detalladamente.

Los juegos populares tradicionales son parte de la vida de un pueblo, y pese a los altibajos y avatares, siguen siendo retazos de cultura, vivencia de valores relegando modos de ser, de vivir, de actuar y soñar.

El reencuentro con la cultura popular de los juegos en la escuela, se facilita con el apoyo de las familias, ya que ellas pueden ofrecer sus experiencias y diferentes puntos de vista, pueden explicar el sentido del juego en el aula y las líneas metodológicas que vamos a seguir en el trabajo de cada día, y por supuesto pueden participar de forma directa e indirecta en los talleres de juego que realicemos, facilitando así la apertura de la escuela a la comunidad y la implicación máxima de la misma.

Al mismo tiempo, el juego es muy enriquecedor como transmisor de valores, ya que al trabajar en el aula los juegos tradicionales, los niños y niñas adquieren todos los valores que transmiten los diferentes juegos. Éstos, unidos a la canción se convierten en un doble juego a la edad infantil, ya que como hemos dicho anteriormente, a través de él el niño no sólo se descubre a sí mismo, sino que al interactuar con los demás y al experimentar con el medio que les rodea, se divierte jugando con la musicalidad de las palabras, con el ritmo y con el lenguaje. Las canciones populares que acompañan a los juegos favorecen, de manera especial, la vivenciación de numerosas experiencias en relación con el propio cuerpo, el espacio, el tiempo; así como, referidas a la práctica de numerosas habilidades y destrezas psicomotoras; pero sobre todo, favorecen la adquisición de esquemas afectivos, sociales, cognitivos, lingüísticos y musicales.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

#### **4. JUEGOS Y JUGUETES**

Hasta ahora hemos venido hablando de los juegos tradicionales y de los juegos tecnológicos, por así llamarlos pero, ¿qué diferencia existe entre los juegos y los juguetes?

Pues bien, conviene aclarar que los juegos son las acciones desarrolladas por el individuo para un determinado motivo, y los juguetes son los elementos indispensables para desarrollar la acción de jugar, pero no todos los juegos necesitan de unos juguetes para llevarse a cabo, ya que se puede desarrollar el juego sin juguetes.

Los juguetes tienen la característica de ser inanimados y su vitalidad la da siempre el jugador, por ejemplo cuando una muñeca es una niña, y la mecen, la duermen, le dan de comer...posibilitando así la creatividad infantil de manera amplia y permitiéndoles mayores condiciones para la vivencia de sus espacios afectivos, sociales y psíquicos.

Con los juegos pasa algo similar que con los juguetes, existen juegos que posibilitan a los niños y niñas el encuentro con los otros y por ello facilitan la vida social de éstos, al igual que su vida afectiva, y por otro lado, actualmente existen juegos que facilitan el juego de una persona sola, que son los que citábamos anteriormente como juguetes tecnológicos.

Sean cuales sean, los juegos con juguetes, o los juegos sin juguetes, ambos, ejercen un alto valor educativo en la vida del niño.

#### **5. DESDE LA PROPIA EXPERIENCIA**

Como hemos venido hablando desde el comienzo de este artículo, el juego por el carácter educativo que conlleva se aplica en el aula como parte del currículo y para desarrollar determinados objetivos.

A lo largo de mi vida profesional he pasado por varios grupos de alumnos de edades comprendidas entre los 3, 4 y 5 años, la etapa infantil, en la cuál todo está centrado en el juego, ya que el aprendizaje se adquiere a través de él, y hemos puesto en práctica diversidad de juegos tradicionales y también otros tecnológicos, ya que las nuevas tecnologías están presentes en el aula, pero todos ellos con un carácter lúdico y motivador para nuestro alumnado.

El juego tiene que tener su espacio y su tiempo en el aula; lo observamos en los rincones, ya que siempre tenemos presentes los rincones de construcciones y del juego simbólico entre otros, donde el



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

niño y niña comienzan a hacer representaciones del mundo que les rodea, con el que ellos se identifican, por ejemplo cuando juegan a los médicos, adquiriendo los roles necesarios para ello, o cuando juegan con las herramientas a arreglar el coche, o se disfrazan y simulan ser mayores... son fantasías reales que se asemejan a la vida cotidiana en la que están inmersos.

En la jornada escolar siempre hay un tiempo dedicado al juego, tanto al juego libre por rincones como al juego dirigido, donde hemos recabado los juegos tradicionales y hemos realizado en los diferentes rincones juegos acorde al proyecto que estamos trabajando en ese momento en la clase, por ejemplo, cuando trabajamos el proyecto sobre la calle, montamos en el aula varias tiendas, de ropa, de fruta, de pescado, de carne.... Y unos adquieren el rol de cliente y otro de dependiente, manejando conceptos matemáticos como el kilo, el medio kilo, y utilizando las monedas para el intercambio de productos. Es un juego que les encanta y muy enriquecedor en muchos aspectos, pues en todas las ocasiones que lo he puesto en marcha, los niños han disfrutado mucho y han estado muy motivados con el tema.

Respecto a los juegos tradicionales, siempre he puesto en práctica aquellos de mi infancia pero las familias en este aspecto también son muy importantes, ya que ellas nos ayudan a reunir toda la información necesaria en determinados juegos que ellas desarrollaban en su infancia.

Como experiencia ha sido fascinante, pues la motivación en el grupo ha sido muy buena, tanto por parte de los alumnos como de las mamás que siempre han colaborado y han estado dispuestas a todo, además, con esta actividad acercamos la realidad de la escuela a la comunidad educativa y las familias se ven más implicadas en el aprendizaje y desarrollo de sus hijos e hijas.

Señalamos algunos de los juegos tradicionales desarrollados en el aula con diferentes grupos de alumnos/as:

**La lángara, tanga, rayuela**, (según la zona donde nos encontremos): Es un dibujo con forma de rectángulo, avión, muñeca... con los números del 1 al 10 pintados, cada uno en un cuadro. Una piedra o una pieza de plástico que se irá poniendo en los diferentes números, desde el 1 hasta el 10. El juego consiste en poner la piedra en los diferentes números y llevarla arrastrando con "la pata coja" hasta el último número.

Objetivos:

- Desarrollar el equilibrio postural
- Adquirir agilidad en los movimientos globales y segmentarios
- Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motoras.
- Valorar sus posibilidades motrices.

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

- Valorar los juegos como medio de desarrollo y aprendizaje
- Valorar la cultura popular de los juegos
- Desarrollar el lenguaje oral
- Desarrollar la imaginación y creatividad.
- Expresarse a través del dibujo y la pintura

#### Contenidos:

- El cuerpo y el movimiento
- El esquema corporal
- Figuras geométricas
- Números cardinales hasta el diez
- Vocabulario específico del juego
- Práctica del equilibrio a través del salto a la pata coja
- Coordinación óculo -manual a través de los lanzamientos.
- Actitudes de participación, colaboración, respeto, alegría
- Valoración del progreso propio y de los demás.
- Aprecio hacia la propia cultura popular.

**La gallinita ciega:** un niño o niña se venda los ojos para que no pueda ver a los demás. Mientras se canta la retahíla: gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? Una aguja en un pajar. Pues da la media vuelta y la encontrarás .Se le dan unas vueltas al niño y éste tiene que buscar a un niño o niña y lo reconocerá a través de los demás sentidos, tacto, oído, ....

#### Objetivos:

- Desarrollar el sentido de la seguridad en sí mismo
- Favorecer el conocimiento y el contacto corporal como algo natural.
- Desarrollar los sentidos corporales como el tacto y el oído.
- Desarrollar el sentido de la orientación espacial
- Distinguir las distintas prendas de vestir.
- Conocer los nombres e los compañeros o compañeras





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Desarrollar la expresión oral
- Ejercitar la memoria y la imaginación
- Utilizar el lenguaje del cuerpo como medio de comunicación

Contenidos:

- El esquema corporal y las partes del cuerpo
- Los sentidos: el tacto y oído
- Los vestidos y el calzado
- La orientación espacial
- Práctica de la expresión oral y corporal
- Seguridad en sí mismo/a y confianza en los demás.
- Participación y cooperación
- Valoración del juego como parte de la cultura popular.

**La zapatilla por detrás:** todos los niños y niñas sentados en la alfombra formando un círculo. Todos con los ojos tapados. Se la queda un niño o niña que será el encargado/a de poner una zapatilla u otro objeto detrás de cualquier niño o niña. Cuando ha terminado de ponerla los niños abren los ojos, y miran detrás suya para ver si está o no está el objeto. Aquel niño o niña que tenga el objeto se la quedará para la próxima partida.

Objetivos:

- Desarrollar la coordinación de movimientos y control postural
- Desarrollar la capacidad de atención y reacción
- Desarrollar movimientos ágiles y armoniosos en los desplazamientos.
- Valorar el juego colectivo como medio de convivencia
- Desarrollar el sentido lúdico
- Mejorar la expresión oral
- Desarrollar el sentido melódico y rítmico
- Afianzar algunos conceptos espacio temporales básicos

Contenidos:

- Los sentidos: vista, oído y tacto

C/ Recogidas Nº 45 - 6ªA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- Movimientos y posturas del cuerpo
- Las normas de los juegos
- El diálogo, la escucha y la participación expresiva
- Coordinación de movimientos y acciones diversas
- Actitudes y hábitos sociales y de convivencia
- Valores de solidaridad, tolerancia, respeto y alegría
- Valoración del juego colectivo como de goce y satisfacción
- Esfuerzo y superación de las dificultades.

**Las cuatro esquinas:** Se juega con cinco jugadores. Cuatro de ellos se sitúan en los picos de un cuadrado previamente dibujado, y uno de ellos se la queda en el centro. A la voz de ya, los cinco jugadores se tienen que cambiar de sitio y situarse en diferentes esquinas. El jugador que se quede fuera de alguna esquina, se la queda en el centro.

Objetivos:

- Afianzar el proceso de lateralización
- Desarrollar la capacidad de observación, atención y rapidez de reacción
- Ejercitar los sentidos: vista y oído
- Conocer su propio cuerpo, sus posibilidades de movimiento y acción
- Aprender a coordinarse con los compañeros/as de juego
- Valorar las tradiciones lúdicas
- Ejercitarse en el lenguaje oral

Contenidos:

- El cuerpo y el movimiento
- Coordinación de movimientos simultáneos
- El trazado del juego
- Desplazamientos y carrera
- El diálogo en la resolución de conflictos y en la organización de los grupos
- Alegría y disfrute
- Coordinación de acciones con los compañeros del juego.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

De esta manera, por medio de los niños favorecemos, al mismo tiempo el diálogo, el reencuentro entre diversas generaciones d una familia a través de la propia cultura, pues aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región.

Los juegos verbales son parte de la tradición oral que heredamos de nuestros antepasados y constituyen la raíz de nuestra cultura y sirven de eslabón entre el pasado y el futuro, llegando así a las nuevas generaciones.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

[www.a-prenderjugando.com](http://www.a-prenderjugando.com)

[www.dinosaurio.com](http://www.dinosaurio.com)

MUÑOZ SANDOVAL, A (2008). *Educación en valores y aprender jugando*. Alcalá de Guadaíra: MAD

Autoría

---

- Nombre y Apellidos: María Isabel Benítez Murillo
- Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. Ana Josefa Mateos Gómez, El Cuervo de Sevilla, Sevilla.
- E-mail: mbenitez88@hotmail.com