



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

“EL JUEGO EN EL NIÑ@”

AUTORÍA M^aELENA RAMÍREZ PRADO
TEMÁTICA PSICOLOGÍA
ETAPA EPO

Resumen

Los juegos consiguen un gran valor educativo por las posibilidades de investigación del propio entorno y por las relaciones lógicas que se favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. No hay que olvidar que el juego motor es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás.

Palabras clave

Jugar
Curiosidad
Habilidades
Niñez

Contenido

1.- ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta, especialmente en los niños aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego es una palabra muy connotada hoy en día, es una excusa para la indolencia, o para perder e tiempo. Pero el juego es mucho más que lo que ocurre cuando dejamos de trabajar. En su



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

forma más pura, es una forma de comprometerse con el mundo y con él yo. No consiste en ganar o aprender, ni en alcanzar un objetivo. Desafía todos los instrumentos de nuestra cultura basada en los grandes logros: metas, agendas y resultados de ser medidos.

Los artistas, los intelectuales siempre han sabido que una mente proclive a jugar, puede desentrañar los secretos más valiosos. Podemos poner un ejemplo: Pablo Picasso se refirió a su necesidad de permanecer en un estado similar al del niño para poder pintar.

Albert Einstein dijo: Para estimular la creatividad, hay que desarrollar la inclinación hacia los juegos y el afán de reconocimiento ambos propios de los niños.

A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas. 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

Sin embargo hoy se valora esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

Por lo tanto, a lo que deben hacer los niños en los primeros años, es el JUEGO para ir a la caza de hitos.

2.- ¿POR QUÉ JUEGAN LOS NIÑ@S?

Los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.

Las niñas y los niños tienen que disfrutar de las mismas oportunidades en el juego y en las relaciones con los demás miembros de la familia.



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

El juego y la relación con el padre ayuda a afirmar el vínculo entre el padre y el niño o la niña. Los miembros de la familia y otros cuidadores pueden ayudar al niño a aprender asignándole tareas sencillas con instrucciones claras, proporcionándole objetos para sus juegos y sugiriéndole nuevas actividades, sin dominar en exceso el juego del niño. Sólo deben observarlo atentamente y seguir sus ideas. Los adultos deben ser pacientes cuando un niño muy pequeño insiste en hacer algo solo. Los niños aprenden intentando algo hasta que lo consiguen. Siempre que el niño esté a salvo de cualquier peligro, esforzarse por hacer algo nuevo y difícil es un avance para el desarrollo infantil. Todos los niños necesitan diversos materiales simples para jugar que se adapten a la etapa de desarrollo en que se encuentren. Agua, arena, cajas de cartón, bloques de construcción de madera y cazuelas y tapaderas son juguetes tan buenos como los que se pueden comprar en una tienda. Los niños cambian constantemente y desarrollan nuevas capacidades. Los adultos deben darse cuenta de estos cambios y seguir la iniciativa del niño para ayudarlo a desarrollarse más rápidamente.

3.- IMPORTANCIA Y VALOR DEL JUEGO EN LA NIÑEZ

- ✓ El juego es el lenguaje principal de los niños; estos se comunican con el mundo a través del juego.
- ✓ El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- ✓ El juego muestra la ruta de la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- ✓ El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.
- ✓ A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- ✓ El juego estimula todos los sentidos.
- ✓ El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- ✓ El juego ayuda a utilizar energía física y mental de manera productiva y/o entretenida. El juego es divertido y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

4.- HABILIDADES QUE FACILITAN EL JUEGO

- Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional: autoestima, compartir sentimientos con otros.



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

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo. habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños
- En el medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros, límites
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Tomas de decisiones: reconocer opciones, escoger y lidiar con las consecuencias

El juego a través de las etapas de desarrollo

- Un año estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.
- Uno a tres años: movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo.
- Tres a cinco años: arte, construcción, juego con otros niños o adultos.
- Seis a doce años: juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo y competitivo..

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.
- Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
- Debido a su carácter global, el juego debe ayudar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:



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

Cognitivo:

- Conoce, domina y comprende el entorno
- Se descubre a sí mismo
- Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas

Motriz:

- Factor de estimulación
- Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo

4.1. Ejemplificación de juegos motrices

LA RANA

Edad: Entre 3 y 8 años.

Espacio del juego: En el aula de psicomotricidad.

Tamaño del grupo: En parejas o en grupos de 4 a 8 personas.

Desarrollo del juego:

Se dibuja sobre un panel una rana con una gran boca muy abierta. Se recorta la boca de forma que resulte un agujero (el diámetro dependerá de la edad de los niños).

Este panel se apoya en la pared, inclinado, donde los jugadores tienen que lanzar desde una distancia determinada una serie de pelotas que deben ser introducidas en la boca de la rana.

Objetivos: - Desarrollar la capacidad óculo-manual: puntería, precisión...

Material: Tragabolas, pelotas.

ALTURITAS

Edad: Entre 4 y 8 años.

Espacio del juego: El aula de psicomotricidad o en el exterior (patio...)

Tamaño del grupo: De 4 niños en adelante.

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



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

Desarrollo del juego: Este juego de persecución consiste en evitar ser atrapado por el perseguidor, subiéndose a una alturita: escalera, banco... antes de que el que se la queda le toque. Si el perseguidor le toca antes de que se suba a una altura, éste se la queda.

Objetivos: - Desarrollo óculo-motriz. Coordinación dinámica global. Equilibrio. Reflejos y rapidez en movimiento.

Afectivo

- Contribuye al equilibrio y dominio de si mismo
- Refugio ante dificultades
- Entretenimiento, placer
- Le permite expresarse, liberar tensiones

4.2. Ejemplificación de juegos afectivos

EL ESPEJO

Edad: Entre 5 y 8 años.

Espacio del juego: El aula de psicomotricidad.

Tamaño del grupo: Por parejas.

Desarrollo del juego: Los jugadores se ponen en parejas uno en frente del otro y uno de ellos debe realizar una serie de movimientos que el otro debe imitar. Al cabo de un rato se intercambian los papeles.

Objetivos: - Desarrollar la expresión espontánea de la personalidad, placer, atención a los movimientos del otro, sentimiento de aceptación.

Social

- Facilita el proceso de socialización



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

- Aprende normas de comportamiento
- Medio para explorar su rol en los grupos

4.3. Ejemplificación de juegos sociales

SIMÓN DICE

Edad: Entre 3 y 8 años.

Espacio del juego: El aula de psicomotricidad.

Tamaño del grupo: De 4 niños en adelante.

Desarrollo del juego: Los jugadores se ponen en fila mirando a Simón que está de frente. El jugador que hace de Simón dice: “ Simón dice dar un paso hacia adelante” y los jugadores deben dar un paso adelante, pero cuando no expresa “Simón dice...” y simplemente da la orden de levantar el brazo izquierdo los jugadores no deben seguir esta orden. El que sigue las órdenes de Simón cuando él no ha expresado “Simón dice...” se intercambiará el rol y hará de Simón.

Objetivos: - Desarrollar la atención, noción del cuerpo, concentración, expresión y comprensión del lenguaje.

EL CORRAL

Edad: Entre 3 y 8 años.

Espacio del juego: El aula de psicomotricidad.

Tamaño del grupo: En parejas.

Desarrollo del juego: Los jugadores se agrupan por parejas y cada pareja elige un animal que va a representar. Se les vendan los ojos y se mezclan unos con otros a cuatro patas. Deberán encontrar a su pareja al escuchar el sonido que emite el animal que corresponde a su pareja.

5. ¿CUÁNDO SE ESTÁ JUGANDO?



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

Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada:

- Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto. Crea una situación imaginaria.

Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos criterios u otros de los criterios señalados. Constatamos que el niño necesita jugar como necesita vivir. ... Sin jugar, él no vive su infancia.

Sin jugar, quema etapas, dejando huecos que más tarde se irán a manifestar como bases inestables de la personalidad. El ejercicio del juego, que en el fondo es una interacción existente re-creadora con los objetos y los hechos, le da al niño experiencias y conciencia de que la realidad es mutable.

Walter Benjamín:

"Es por medio del juego, en la infancia y del trabajo, en la edad adulta; que el hombre ejerce el poder sobre la naturaleza y produce la cultura, hace historia.

Que la Educación y juego son inseparables y como educadores, nosotras más que nadie, conocemos la extensión y la profundidad de esa relación.

Cómo la educación opera sus efectos, como produce resultados en el niño. Normas, valores, informaciones, conocimientos ya elaborados, experiencias y práctica de los adultos llegan al niño por el ejemplo y la palabra.

Sin embargo, ellos no son, aún educación. Constituyen el acercamiento cultural de la familia, de un pueblo, de la humanidad, transmitido. El niño involucra todo en el juego, cuerpo, inteligencia y afecto. Y juega con todo lo suyo: con la mano, con el cuerpo, con el llanto y la risa, con la narración y la fantasía.



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

Se puede afirmar que:

- El niño tiene derecho a jugar.
- Los adultos tienen obligación de posibilitar este ejercicio de derecho.
- La sociedad y el Estado tienen responsabilidades frente al juego, como las tienen con la educación del niño.
- El juego debe ser afirmado como derecho.
- Tenemos que luchar para que todos los niños@s puedan disfrutar de este derecho.

Bibliografía:

- Gutiérrez Fresneda, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. CCS.
- Scriba Fernández-Marcote, A. (1998). *Los juegos sensoriales y psicomotores en la educación física*. Gymnos.

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Elena Ramírez Prado
- Centro, localidad, provincia: San Fernando, (Cádiz)
- E-mail: elenitarp_09@hotmail.com