



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

“EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL”

AUTORÍA TAMARA ARDANAZ GARCÍA
TEMÁTICA METODOLOGÍA
ETAPA EI

Resumen

La metodología en educación infantil tiene que tomar como elemento clave del desarrollo de los niños y niñas el juego, debido a la motivación que ofrece y a su carácter lúdico, lo cual permite abordar cualquier actividad atrayendo el interés de los sujetos.

1. INTRODUCCIÓN

El juego constituye un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos, al manipular, investigar y crear nuevas situaciones. También ejercita los hábitos intelectuales, físicos, sociales y éticos, al tiempo que ayuda al niño a reducir las tensiones, defenderse de frustraciones, evadirse de lo real o reproducir situaciones placenteras.

Personalmente, considero el juego como un instrumento fundamental en Educación Infantil, porque permite desarrollar todas las capacidades del sujeto, se adapta a la actividad y curiosidad que caracteriza al niño/a en estas edades, es altamente motivador y permite adaptarse a la metodología que se exige en Ed. Infantil.

Sin embargo, también es cierto que se ha ido menospreciando históricamente como herramienta educativa, ya que, para la mayoría de los docentes, resulta más cómodo programar actividades en las que tenga al alumnado más controlado, en las que pueda evaluar de forma más sencilla, en definitiva, actividades más "serias" y organizadas.

2. NECESIDADES BÁSICAS DE LOS ALUMNOS Y ALUMNAS EN EDAD INFANTIL



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

Antes de organizar los juegos de los alumnos y alumnas en educación infantil es muy importante tener en cuenta las necesidades que éstos presentan en esta etapa, lo que nos llevará a realizar un juego u otro en función de las mismas.

- Necesidades fisiológicas: se refiere a las necesidades primarias, básicas, en la vida del niño: limpieza, sueño, seguridad, alimentación. El centro debe aportar los servicios necesarios para cubrir este tipo de necesidades.
- Necesidad afectiva: el afecto es una necesidad básica en los primeros años de vida, puesto que el niño se desarrolla en relación e interacción constante, imita la adulto y tiene con él una relación personal intensa. Por ello, la escuela debe responder a esta necesidad creando espacios en función de las necesidades afectivas de los niños/as.
- Necesidad de autonomía: el niño, al escolarizarse, pasa de una dependencia casi total a un gran nivel de autonomía por lo que el Centro educativo debe apoyar este cambio y organizarse de modo que favorezca la autonomía del sujeto
- Necesidad de socialización: los niños para su pleno desarrollo necesitan interactuar con otros niños y adultos, por lo que la escuela debe disponer espacios, juegos y actividades donde se pueda favorecer el contacto entre iguales.
- Necesidad de movimiento: el niño necesita moverse por lo que hay que disponer de un espacio libre para cubrir esta necesidad.
- Necesidad de juego: tendrá que disponer espacios para todo tipo de juegos, ya que el niño cuando realmente aprende es cuando juega, porque se siente motivado, se divierte.
- Necesidad de expresión y comunicación: esto se puede observar en cada momento del día, porque los niños necesitan expresarse continuamente. Para ello, dispondremos de la asamblea y del juego simbólico principalmente.
- Necesidades de experimentación y descubrimiento: El niño/a comenzará descubriendo el mundo que le rodea a partir de sí mismo y de los objetos que le rodean. Ellos se enriquecen del entorno que les rodea, aprenden de él. Por tanto, pondremos a su disposición materiales de todo tipo para desarrollar el mayor número de capacidades posible.
- Necesidad de de conocer su propio cuerpo y situarse en el espacio y en el tiempo: se satisface desde el descubrimiento de su propia imagen hasta las



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

posibilidades que le brinda su cuerpo para moverse en el espacio y el tiempo.

3. TIPOS DE JUEGOS.

3.1. Juegos cognitivos

Piaget, investigando sobre el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, destaca la existencia de cuatro tipos de juegos infantiles:

* **Juegos funcionales:**

Edad: desde los primeros meses

Definición y características:

El juego funcional es cualquier movimiento muscular simple y repetido, con o sin objetos. Es típico del periodo sensoriomotor.

Los juegos funcionales o de ejercicio son de carácter físico, sensorial y psicomotor y permiten adquirir coordinación y medir los movimientos del cuerpo: arrastrarse, saltar, correr, sortear obstáculos... En este tipo de juegos se trabaja: el dominio progresivo del cuerpo, las posibilidades expresivas del propio cuerpo y las actividades de psicomotricidad fina. Tanto los gestos como los movimientos globales los dirige al principio el educador/a, pero más tarde los improvisa el mismo niño/a.

El niño/a comienza a realizar una acción con un objetivo y continúa por el simple placer de realizar el ejercicio, no para lograr el objetivo. Hacia el final del periodo sensoriomotor el niño empieza a hacer “como si” estuviera realizando una acción, pero sólo por placer.

* **Juegos de construcción:**

Edad: a partir de los diez meses.



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

Definición y características:

Consiste en la manipulación de objetos para construir o crear algo.

Este tipo de juegos está dirigido a una meta. Son juegos de habilidad en los que construye el mundo con unos pocos elementos, permitiendo al niño/a descubrir las propiedades de los objetos.

El juego de construcción se refiere a aquellas actividades en las que el niño/a desarrolla el sentido espacio-temporal, el orden, el ritmo, la simetría, la creatividad y el ingenio. Los juegos preferidos son: bloque de construcción, rompecabezas, puzzles, encajables, plastilina, barro, grafismos, dibujos... precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

*** Juegos simbólicos:**

Edad: de dos a seis o siete años.

Definición y características:

Los juegos simbólicos son aquellos donde el niño representa un objeto, acción o escena. Este tipo de juegos les hace sentirse libres y poderosos, ya que descubren que pueden modificar las acciones a su gusto, a diferencia de lo que ocurre en la vida real. Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje). Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están.

El juego simbólico supone una forma de representación mediante la cual el niño/a utiliza símbolos que están formados mediante la imitación. En él hay una utilización de la imitación diferida y la actividad lúdica.



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

Según Piaget, este tipo de juegos permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del “yo” y, por tanto, tiene un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia que le permite resolver conflictos que se plantea en el mundo de los adultos.

Asimismo, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del pequeño/a durante esta etapa en la que las posibilidades de insertarse en el mundo adulto y de adaptarse a la realidad son bastante reducidas.

El juego simbólico en sí es una actividad individual, aunque se puede realizar entre varios niños, asignándoles papeles complementarios.

* **Juegos dramáticos:**

Edad: a partir de los dos años.

Definición y características:

En él los niños y niñas pretenden ser otras cosas o personas. Se trata de una estrategia a través de la cual despejan sus temores, enfrentan conflictos emocionales y satisfacen su necesidad de dominar ciertas situaciones de la vida.

En el juego dramático se busca la expresión, no es tan importante en sí la representación, es decir, lo que interesa es el proceso del proyecto que ha motivado al grupo a desempeñar el juego.

Se recrean situaciones imaginadas por los propios niños, en el que las acciones son improvisadas, debiéndose respetar el tema propuesto. La escenografía, el vestuario y los objetos a utilizar los realizan los propios niños y niñas en clase.

* **Juegos de reglas:**

Edad: a partir de seis o siete años.



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

Definición y características: cualquier actividad con reglas, estructura y un objetivo.

Son aquellos juegos en que el niño empieza a asimilar una regla que está implícita en él. Las reglas pueden ser improvisadas sobre la marcha o impuestas desde fuera por otra persona. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso la acata fácilmente. A medida que van creciendo comienzan a jugar con los juegos reglados donde se observa cómo pueden competir, si aceptan o no las reglas, cómo reaccionan frente al ganar o perder, etc.

Este tipo de juegos está organizado por reglas que todos deben respetar. Los jugadores compiten entre sí para obtener el mejor resultado, por lo que hay que hacerlo lo mejor posible e impedir que el otro gane. Esto hace necesario que haya una coordinación de puntos de vista, que es importante para el desarrollo social, aunque contradice el egocentrismo del pensamiento infantil.

3.2. Juegos sociales.

Los juegos sociales no son reversibles entre sí, ya que una vez adquirida las capacidades sociales te produce placer la realización de un determinado juego, no de otro más fácil. Los tipos de juegos sociales que encontramos son:

3.2.1. Comportamiento inactivo.

Edad: antes de los dos años.

Definición y características:

En este juego, el niño/a aparentemente no está jugando, sin embargo, está ocupado mirando algo que está ocurriendo y que es de interés momentáneo. Cuando no está ocurriendo nada interesante, juega con su propio cuerpo.



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

3.2.2. Espectador

Edad: antes de los dos años.

Definición y características:

El niño/a pasa la mayor parte del tiempo observando el juego de otros niños/as. Frecuentemente se dirige a los niños y niñas que está observando y les hace preguntas o sugerencias pero no participa en el juego.

Sólo fija su mirada en ese grupo, sin tener en cuenta nada más que pudiera ocurrir a su alrededor.

3.2.3. Solitario e independiente

Edad: antes de los dos años.

Definición y características:

En el juego independiente el niño/a juega solo de forma individual, con juguetes distintos a los que utilizan otros niños y niñas que están a su alrededor. No hace ningún esfuerzo por unirse al grupo.

El pequeño/a desarrolla su propia actividad sin que ésta se relacione con lo que los otros niños y niñas hacen. Hay una relación social cuando intenta, por ejemplo, quitar un juguete a otro compañero/a.

3.2.4. Actividad paralela

Edad: a partir de los dos años.



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

Definición y características:

Durante la actividad paralela el niño juega en forma natural con otros niños y niñas, utilizando juguetes similares a los del resto del grupo, aunque los utiliza como quiere. No trata de modificar o influir en la actividad de los otros niños y niñas que están junto a él/ella. Podemos decir que juega al lado de ellos más bien que con ellos.

*** Asociativo**

Edad: a partir de los cuatro años.

Definición y características:

En el juego asociativo el niño o la niña juega ya con otros niños y niñas. La conversación gira en torno a la actividad que están desarrollando y el material de juego se presta. Hay un intento leve de controlar a quienes pueden formar parte del grupo.

Todos los miembros del grupo se ocupan de una actividad similar, por lo que no existe reparto de tareas y no hay organización de la actividad en relación con unos objetivos o metas específicos.

El niño no subordina sus intereses individuales a los del grupo, es decir, cada uno juega como quiere. El interés está más readicionado con sus asociaciones que con su actividad.

*** Cooperativo o suplementario organizado**

Edad: a partir de los seis o siete años.

Definición y características:



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

El juego cooperativo conlleva la participación de un grupo de niños y niñas organizado con el propósito de hacer algún producto material, o tratando de obtener alguna meta competitiva, o dramatizando situaciones de la vida adulta y de grupo, o jugando a algún juego preestablecido.

En este tipo de juego sí existe un sentido de pertenencia al grupo. El control de la situación esta en manos de niños/as encargados de dirigir la actividad de los otros. El objetivo y método requiere división del trabajo y organización de la actividad, permitiendo que los esfuerzos de un niño/a sean complementados por los de otros.

BIBLIOGRAFÍA

- De Cristobal Tomás, M. (2008). Curso: *Los rincones en el aula de infantil y primaria*. CSI-CSIF Enseñanza.
- Papalia y Olds. (1982). *Psicología del Desarrollo*. Colombia: McGraw-Hill.
- Varios. (2007). Curso: *La didáctica basada en el juego en educación infantil*. Campus docente.
- Zabalza, M.A. (1987). *Didáctica de la Ed. Infantil*. Madrid: Narcea.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Tamara Ardanaz García
- Centro, localidad, provincia: Cádiz
- E-mail: tamara_ardanz@hotmail.com