



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

“APRENDO JUGANDO”

AUTORÍA MANUELA GALLEGO LÓPEZ
TEMÁTICA LA IMPORTANCIA DE APRENDER CON EL JUEGO
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

El juego como medio educativo a nivel escolar, es imprescindible para la consecución del desarrollo de todas las capacidades básicas del niño/a, va a ser importante la utilización de este, en el ámbito escolar ya que es el medio educativo para la consecución de los objetivos de los diferentes diseños curriculares su presencia es notable en todas las actividades que realicemos en el aula, aunque no siempre aparezca de una manera explícita en todas sus áreas o ámbitos.

Palabras clave

Creatividad

Cooperación

Implicación

Área biológica

Área cognitiva

Afectiva/social

Motriz.

1. INTRODUCCIÓN:

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora y por consiguiente facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del ejercicio físico. La actividad lúdica se ajusta a los intereses de los alumnos y evoluciona en función de ellos.

El juego es fundamentalmente una actividad libre, las personas cuando jugamos lo hacemos por placer. El poder responder a esta necesidad de pasarlo bien sin otro motivo, supone un acto de libertad. Se



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21– AGOSTO DE 2009

realiza según unas normas o reglas, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente crea orden.

En los primeros años de edad el juego individual ocupa la mayor parte del tiempo en la vida de niños/as, ya que aunque los veamos entre compañeros raramente percibimos interacciones o reciprocidad en las interacciones en niños/as, algo mayores vamos descubriendo ya el camino hacia la relación. Aquí la comunicación será de gran relevancia, en la búsqueda de soluciones a inquietudes comunes y se convertirá en un gran instrumento socializador.

“El juego es la actividad propia del niño/a constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo, pues no sólo le permite satisfacer sus necesidades vitales de expresión de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus antepasados.

2. IMPLICACIÓN DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL:

En la etapa de educación Infantil en el segundo ciclo más concretamente el juego es muy importante y los juegos utilizados en su mayoría suelen ser simbólico, empezando con algunas dramatizaciones.

Empiezan los juegos constructivos y en grupo.

Los juegos motores toman un papel relevante para ello hay que tener en cuenta una serie de características que presenta el niño en estas edades (3 a 6 años) en cuanto sus diferentes niveles de desarrollo.

En el área **motriz** hay una mejora de la coordinación y el equilibrio y de habilidades básicas, los niños/as utilizan el cuerpo como medio de expresión. En el área **cognitiva** se ve favorecida la capacidad de representación, ayudan a superar la etapa egocéntrica, mejoran la discriminación fantasía-realidad, mejora el vocabulario y el lenguaje. Área **socio-afectiva** le da gran importancia, mejoran la autoestima, aceptación de diferentes sexos, canalización de la agresividad, favorece la aceptación de reglas sociales y el respeto hacia los demás. Aparece la regla arbitraria.

La presencia del juego en muchas de sus manifestaciones (popular, tradicional, rítmico, sensorial, simbólico, arbitrario...), va a ser una constante en Educación Infantil aunque no siempre sea evidente en todas las áreas o ámbitos, pero queda concretada su presencia en el Diseños curricular Base de la siguiente manera.

2.1 OBJETIVOS DE LA ETAPA

Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada, y expresarlos mediante las posibilidades simbólicas que ofrece el juego y otras formas de representación y expresiones habituales.

2.2 PRESENCIA DEL JUEGO EN LOS ÁMBITOS DE EXPERIENCIA.

La salud y cuidado de sí mismo. Es muy importante ofrecer a los niños/as la posibilidad de elegir juegos adecuados y lugares seguros, a través del juego el niño/a conoce todas sus posibilidades y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

limitaciones además de una adquisición de una autonomía personal en la realización de diferentes acciones lúdicas en diferentes situaciones de la vida cotidiana.

El conocimiento del entorno inmediato. A través del juego conocemos en entorno físico en el que habitualmente estamos partiendo siempre de lo más cercano hasta ir alcanzando el entorno más lejano jugando descubrimos nuevos entornos y lugares nuevos, descubrimos el mundo a través de la observación, manipulación y contactos con diferentes situaciones y medios.

Comunicación y representación. A través del juego simbólico los niños/as irán descubriendo y asimilando críticamente los roles sociales y las pautas de relación habituales. Por ello es muy importante ofrecerles el contacto y la participación a nivel individual y grupal y la realización de todas las actividades que les presentemos en el aula diariamente.

En definitiva el juego dentro del diseño curricular infantil, fundamentalmente va a tener una mayor relevancia como procedimiento y no como contenido, ya que a través de él llegaremos de forma más clara a enseñarle los diferentes contenidos y valores presentes en nuestra educación.

Como consecuencia de todo lo anterior el juego se convierte en un recurso metodológico cuando al valorar las aportaciones del comportamiento lúdico en el crecimiento y desarrollo de los niños/as nos damos cuenta de que constituye una fuente básica de aprendizaje en la educación infantil.

El juego debe ir encaminado a:

_Permitir el crecimiento y desarrollo global del niño/a mientras viven situaciones de placer y diversión.

_constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo proporcionando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad, y respeto hacia los demás.

_Favorecer la máxima participación y sobre todo evitar la eliminación de niños/as durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas a esta situación.

_Evitar que en los juegos siempre destaquen por su habilidad, las mismas personas, dando más importancia al proceso que al resultado final.

3. CARACTERÍSTICAS EDUCATIVAS DEL JUEGO:

- ✓ El juego es un medio de aprendizaje.
- ✓ El juego no pierde de vista la globalidad del desarrollo infantil.
- ✓ El juego potencia la asunción de responsabilidades por parte del niño/a.
- ✓ La utilización del grupo
- ✓ Permite la variabilidad en las actividades.
- ✓ El juego estimula la toma de iniciativas
- ✓ Debe procurar eliminar las actitudes sexistas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

- ✓ Propicia el desarrollo cognitivo, afectivo-social, desarrollo motor.
- ✓ Es una acción libre.
- ✓ El necesario para el niño/a.
- ✓ Es orden.
- ✓ El juego no es la vida real pero prepara para la vida futura,
- ✓ Busca el triunfo.
- ✓ Estimula la sociabilidad.
- ✓ El juego es libre y placentero.

4. CLASIFICACIONES DEL JUEGO:

4.1. Según el grado de autoridad.

Impuestos.

Propuestos

Creados

Dirigidos-orientados

Libres

4.2 según el grado de compartición.

Cooperativos

Competitivos

4.3 según el desarrollo (escuela psicológica de Viena)

Función

Ficción

Construcción

Reglas.

4.4 Según la participación.

Individuales

En pareja

En trío

En pequeño grupo

En gran grupo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

4.5 Según el lugar.

Interior

Parque

Bosque

Gimnasio.

5. EJEMPLIFICACIONES PRÁCTICAS DE ALGUNOS JUEGOS POPULARES:

En este apartado voy a poner algunos ejemplos de juegos populares que en función de las características evolutivas de los niños/as se podrían utilizar en cada uno de los ciclos contribuyendo al desarrollo integral del niño/a. trabajando los diferentes ámbitos (motor, cognitivo, social-afectivo).

Los juegos populares son aquellos que identifican o proceden de un determinado pueblo y que es practicado por las masas, y no necesariamente tiene que ser un juego tradicional, aunque puede llegar a perpetuarse a lo largo del tiempo y ser transmitido de generación en generación.

El juego tradicional popular, en sí mismo encierra unos valores que podemos concretar en

- Conocimiento de las formas de vida, formas de relación (violencia, pacifismo).
- Adaptación social al medio cultural de cada zona o comarca.
- Transmisión de la cultura.
- Afirmación de idiosincrasia.

En resumen los juegos populares y tradicionales conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular.

➤ AL CORRO CHIRIMBOLO

Jugando al corro, al llegar al tercer verso se sueltan las manos mostrando las partes del cuerpo indicadas en la canción.

Al corro chirimbolo

¡Qué bonito es!

Un pié, otro pie,

Una mano, otra mano,

Un codo, otro codo,

La nariz y el gorro.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

➤ **LOS BOLOS**

Se colocan botes en diferentes formaciones, los jugadores a una distancia prefijada sortean el orden de actuación. El primer jugador lanzará su pelota intentando trirar los botes o bolos.

➤ **ABUELITA QUE HORA ES**

De entre todos los jugadores se elige “la abuela”. En un extremo del gimnasio se coloca la abuela y en el otro los demás jugadores (nietos). Cada jugador le va preguntando a la “abuela” ¿abuelita que hora es? , a lo que la vuela responde con un número de paso de diversos personajes (3 pasos de hormiga); y el “nieto” avanzará o retrocederá los pasos correspondientes. El juego continua hasta que algún nieto llega junto a la abuela

➤ **RELOJ, RELOJ, LA UNA Y LAS DOS.**

Uno se coloca de frente a la pared (la madre) y de espaldas a los jugadores, a unos 10 metros, y de espaldas a los jugadores que están alineados , la madre recita reloj, reloj la una y las dos. Al mismo tiempo el resto avanza pero cuando acaba de recita, la madre se vuelve rápidamente, si sorprende a algún jugador moviéndose, este vuelve a empezar.

➤ **RECOTIN-RECOTAN.**

Juego para adivinar los dedos que hay en la espalda.

Rocotín, recortan,

De la vera vera van,

Del palacio a la cocina

¿Cuántos dedos tienes encima?

.....4

Si lo hubieras dicho bien

No tendrías que pagar.

➤ **YO TENGO UN TIC-TIC**

En círculo, uno irá cantado la canción y los otros irán repitiéndola haciendo alas acciones que se van indicando, Canción

Yo tengo un tic, tic, tic

Yo tengo un tic, tic, tic (repiten todos)

He ido al médico

He ido al médico

El médico me ha dicho

El médico me ha dicho



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21– AGOSTO DE 2009

Que mueva un....(brazo)

Que mueva un brazo

Yo tengo un tic, tic, tic

Yo tengo un tic, tic, tic

He ido

➤ **LOS OFICIOS**

Todos sentados en círculo, un jugador, mediante mímica tiene que realizar la simulación de un oficio, y el resto deberá averiguar de qué oficio se trata. Quien acierte pasará a representar el oficio.

➤ **LA BOMBILLA**

Se dibuja una bombilla en el suelo, de un tamaño grande. Un jugador se queda de madre. El resto se sitúan fuera de la bombilla. La madre dice que acciones hay que realizar (Ejemplo: nombres de animales). Cada uno de los participantes deberá decir un nombre de animal y saltar desde el exterior al interior de la bombilla. Una vez dentro no se puede mover. Cuando todos están dentro, entra también la madre de un salto, en ese momento todos los participantes pueden escapar antes de que la madre trate de coger a alguien. El que es atrapado queda de madre.

➤ **JUEGO DEL FRONTON**

En una pared lanzar la pelota contra ella y golpearla con una mano, para que el siguiente siga golpeándola se van contando los puntos, el primer golpeo vale 15, luego de diez en diez hasta llegar a 50. La partida es 6 juegos.

➤ **PIES QUIETOS**

En círculo, un voluntario en el centro con la pelota, el voluntario lanza la pelota hacia arriba nombrando a un compañero, mientras los demás salen corriendo hasta que el compañero nombrado coge la pelota y dice, "pies quietos" y dando tres pasos trata de dar a algún compañero.

➤ **LAS CHAPAS**

Se dibuja un circuito, y cada jugador debe desplazar su chapa por el mismo desde la salida a la meta. Si sale del circuito la siguiente vez se vuelva a tirar desde donde se tiró la última vez.

➤ **LOS DORMILONES**

Los jugadores deben hacer ver que están dormidos emitiendo todos los ruidos que creen que hacen cuando están dormidos. Termina la actividad con un despertar, desperezándose, en el que debe hacer un gran bostezo.

➤ **GOLPEAR EL GLOGO**

El directos del juego va nombrando partes del cuerpo y los jugadores deben golpear el globo con la parte del cuerpo que se esté nombrando.

➤ **NOMBRE Y ACCIÓN**

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



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

El primero de los niños/As dice su nombre y apellido, por ejemplo Ana Pérez. Nombre y apellido van acompañados del movimiento de una parte del cuerpo. Por ejemplo, al decir Ana, levanta un abrazo y al decir Pérez, mueve la cabeza de un lado al otro. A continuación el resto del grupo saluda “Hola Ana Pérez ” acompañando el saludo con los gestos realizados por la niña. Así sucesivamente hasta que sean presentados todos los jugadores

➤ LA SILLITA DE LA REINA

Cruzan las manos y se agarran de las muñecas, un tercero se sienta encima y la llevan balanceándola cantando la canción

“A la sillita de la reina, que nunca se peina,

Y un día que se peinó,

Cuatro piojos que se sacó”.

Las ejemplificaciones prácticas expuesta anteriormente, son un ejemplo del juego popular tradicional como procedimiento dentro del área de Educación Física, así algunos juegos ayudarán al trabajo de las cualidades Físicas Básicas en el núcleo de contenidos: la Salud y otros al desarrollo de los elementos psicomotores básicos, cualidades motoras, coordinativas y habilidades básicas.

✚ función del maestro en el aula para la realización de juegos.

La clase de juegos, o la realización de los mismos necesita de tres momentos claves en la que la actuación del maestro en el aula es fundamental sobre todo los juegos que no son de forma espontánea sino planificados como en cualquier clase de psicomotricidad en educación infantil como en Educación física.

1. Antes de la clase.

1.1 Antes de la clase; requiere una preparación de los materiales disponible y las instalaciones que disponemos.

1.2 Seleccionar los juegos a realizar en función del objetivo de la clase.

1.3 Preparar el material necesario para el desarrollo de los juegos.

1.4 Acondicionar la instalación a utilizar si fuera preciso.

2. Desarrollo del juego. El maestro/a debe ser ante todo un animador nato en el desarrollo de la clase, asumiendo las labores de arbitraje en los casos necesarios, dejando este aspecto prioritariamente en manos de los propios alumnos/as.

3. Después de la clase. Este apartado generalmente lo solemos olvidar como maestros/as, supone una evaluación de lo realizado por parte del profesor/a para redactar y subsanar errores para posteriores clases; es el momento de evaluar la participación, el material, la utilización correcta de los espacios y del tiempo, los comportamientos que se han producido (agresividad, cooperación, integración...) y finalmente valoramos el aprendizaje alcanzado por los alumnos/as.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21– AGOSTO DE 2009

6. CONCLUSIÓN:

Para concluir sigo destacando la importancia del juego en el desarrollo de todas las capacidades del niño/a. En nuestras aulas debe estar presente en todo momento el juego ya sea de forma implícita o explícita para ello como maestros/as actuaremos como meros observadores, animadores e intentaremos entrar en el juego lo menos posible, que sean nuestros alumnos/as los que solucionen en la medida de sus posibilidades los conflictos que surjan a partir de algún juego, gracias a estos aprenderán y adquirirán una mayor autonomía, una imagen positiva de si misma y mejor relación con el resto del grupo clase aprendiendo a aceptar normas, y respetar en todo momento al compañero/a siendo capaz de desarrollar una empatía positiva hacia el resto de compañeros adquiriendo valores normas y actitudes positivas .

7. BIBLIOGRAFIA:

- Lleixá arribas, T. (1980). Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Paidotribo: ediciones.
- Trigueros Cervantes, C. Las Danzas y los juegos populares en el curriculum de Educación Física.
- Contreras, A y Gallego, N. (150). Actividades para niños y niñas. AKAL: Ediciones.
- Ros, J y Alins, S. Colección de juegos y movimiento. Parragón.

Autoría

- MANUELA GALLEGO LÓPEZ:
- Centro SAN AMADOR, MARTOS, JAEN:
- E-mail: mano750@yahoo.es