



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

“TEORIAS SOBRE EL JUEGO. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO”

AUTORÍA MIGUEL JOSE LLAMAS RUIZ
TEMÁTICA EL JUEGO. TEORIAS Y CLASIFICACIONES. APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO
ETAPA EP

Resumen

El juego tiene una gran importancia durante el crecimiento de los niños y niñas, por lo que es de vital importancia conocer todas sus vertientes, características y evolución a lo largo de la evolución del alumno, así como conocer todos sus aspectos y para utilizarlos como medio en la enseñanza y el aprendizaje.

Palabras clave

- Juego.
- Teorías del juego.
- Clasificaciones del juego.
- Evolución del juego.
- Juego libre y juego dirigido.

1. TEORIAS SOBRE EL JUEGO

1.1 Concepto.

Tradicionalmente el juego infantil se ha considerado por parte de los padres y de los docentes, como algo banal, superfluo y sin importancia, comparado con el trabajo. En la actualidad, el juego no solo está aceptado, sino reconocido como elemento educativo.

Los juegos son una forma organizada de la actividad, tanto reglada como espontánea donde se busca poner en movimiento las energías y las capacidades propias. El juego es un fenómeno complejo, a causa, principalmente de su espontaneidad, se resiste al tratamiento experimental, debido a lo irreplicable del fenómeno en condiciones aceptables de igualdad de circunstancias.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

Etimológicamente la palabra juego proviene del latín ludus, ludere, lusus, gusto por la dificultad gratuita, que son los términos que abarcaban el campo de juego, y en su evolución hacia los idiomas románicos fueron sustituidos por locus e locare que significa ligereza, frivolidad y pasatiempo.

Algunas definiciones:

- Según H. Spencer (1855): "el juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía".
- Según Guy Jacquin: "es una actividad espontanea y desinteresada".
- Según Arnorld Russel: "es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por si misma".
- Según Blanchard y Cheska: "actividad delectable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción".

Del estudio de las teorías, definiciones y características atribuidas al juego por distintos autores, se deduce la dificultad de llegar a una definición consensuada respecto al fenómeno juego, hasta el punto de que Kollarits llegó a la deducción pesimista de que no es posible una definición y una delimitación exacta del juego.

1.2 Características del juego.

Debido a la complejidad del fenómeno juego enumeraremos unos agrupamientos o núcleos en torno a los que agrupar las múltiples definiciones existentes, condensando las características comunes en seis aspectos:

- Inmadurez. Carr, Groos, Bruner, Stern, Hall...
- Gratuidad. Bühler, Piaget, Vigotsky, Groos...
- Habilidad. Bruner, Groos, Carr...
- Expansión. Claparede, Chateau, Vayer, Klein...
- Rivalidad comedida. Vigotsky, Green,...
- Moratoria. Lazarus, Klein, Chateu, Groos,...

Tomando como base estas definiciones, extraemos estas tres características, como ejes esenciales del juego:

- Actividad pura: es decir, sin finalidad exterior a sí misma. Algo desinteresado.
- Actividad espontánea: donde no se requiere ningún tipo de aprendizaje o de preparación previas.
- Actividad placentera: todo juego engendra placer, en este sentido hemos de considerar el término placer en su significación más amplia; no nos referimos a placer de tipo sensitivo.

1.3 Teorías del juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

Se han formulado muchas y diversas teorías sobre el juego. De las formas de clasificar las teorías del juego se derivan varias clasificaciones de las que destacamos, la clasificación en dos líneas generales, la causalidad y la finalidad, quién como Stern las clasifica según su perspectiva en el tiempo o quién como nosotros lo agrupamos según nexos comunes en cuatro grandes grupos.

- teorías de causa eficiente o causal:
 - descanso y distracción (Claparade y Schiller)
 - energía superflua (Spencer)
 - atavismo (Hall)
 - catártica (Carr)
- teorías de causa final o teleológica:
 - ejercicio preparatorio (Gross)
 - derivación por ficción
 - psicoanalítica

Las teorías estructurales, como la de la dinámica infantil (Buytendijk) y la de la estructura del pensamiento entre otras, quedarían fuera de esta clasificación por lo que no hacemos un estudio profundo de la misma.

Stern clasifica las teorías tomando como criterio la perspectiva en el tiempo derivándose la siguiente agrupación de las teorías:

- Presente. Entre las teorías agrupadas bajo este criterio tenemos las que opinan que cuando hemos realizado alguna actividad, las energías sobrantes tienen que buscar salida, y por ello se descarga en actividades que no van dirigidas a metas reales; las que creen las posibilidades del poder que tiene la actividad lúdica en sí misma (Gessel): el niño tira un objeto al suelo por el mero hecho de oír el ruido que produce al caer; hasta las más actuales como la de Lazarus, que parte del hecho de que la vida laboral del ser humano es muy exigente y necesita de una compensación. La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante la realización del trabajo. Esta última teoría está más enfocada hacia el adulto que hacia el niño.
- Pasado. Entre estas destaca la aplicación de Stanley Hall y su biogénesis. Para él, en los juegos de los niños se reviven las formas primitivas del ser humano, por lo que el individuo puede poner en acción las aspiraciones adquiridas por herencia, pero que no se han adaptado a la cultura actual.
- Futuro. Hacen énfasis en que el juego prepara para lo que está por llegar. En este sentido, Gross dice que el juego es un ejercicio previo. Según Buhler, el niño a través del juego se



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

deja llevar sin reparo por la fantasía y sin preocuparse de ninguna realidad llega a poner metas en sus acciones.

La clasificación de Stern también olvida una serie de teorías, que según su criterio no encontrarían cabida en ningún grupo.

La clasificación, que más se ajusta a la realidad, sería la que agrupa las teorías según el criterio central que las promueve, de este modo se obtendrían cuatro grupos:

- **Teorías biológicas.**

Son un conjunto de teorías agrupadas bajo la fundamentación biológica del ser humano y en las que encontramos:

- El juego como recreo (Claparede). Ve el juego como un esparcimiento placentero en oposición al trabajo. Encuentra la razón del juego en la necesidad de reparar las fuerzas gastadas.
- El juego como excedente de energía (Spencer). El juego obedece a una necesidad interior. La sobrecarga de energía no utilizada para satisfacer las necesidades inmediatas, da nacimiento al juego.
- La recapitulación de la evolución o teoría del atavismo (Hall). Tiene su base en la teoría biogenética de Haeckel. El juego es una recapitulación sobre actividades de generaciones pasadas, ya que los juegos se suceden, según etapas de edades relativamente constantes, y los contenidos corresponden a actividades ancestrales, cuyo orden de sucesión siempre ha sido el mismo.
- El juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta (teoría del preejercicio de Groos). Es una preimitación, ya que el niño al jugar realiza tanteos y ensayos.

- **Teorías psicológicas.**

- Freud (1932) considera el juego como una satisfacción de la libido, el niño canaliza sus deseos de placer en el juego, y expresa en ellos elementos inconscientes, experiencias traumáticas y sus instintos.
- La teoría catártica. La teoría de Carr supone que el juego vendría a ser una especie de válvula de escape para las tendencias antisociales.
- Teoría funcional (Kartman). Según esta teoría el juego está definido por tres objetivos: una función esencialmente sexual, defensa contra la ansiedad y ayuda a las síntesis del yo.
- La concepción de Melanie Klein (1955) hace referencia a que la acción lúdica constituye un mecanismo de defensa contra la angustia. El niño por medio del juego, no intenta tan solo superar sus sentimientos de pérdida del objeto, sino también de angustia depresiva.

- **Teorías estructurales.**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- Derivación por ficción (Claparede). El juego va a servir para desplegar la personalidad humana, va a ayudar a realizar su yo.
- Teoría de la dinámica infantil (Buytendijk). El juego es la asimilación de la realidad al yo. El niño juega, porque es niño, es decir porque los caracteres propios de su dinámica no le permiten hacer otra cosa. El juego deriva de la estructura mental del niño. Tres impulsos básicos llevan al niño a jugar: el impulso de la libertad, el deseo de fusión y la tendencia a la reiteración.
- Piaget. El juego infantil es la expresión de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio que harán de ella el pensamiento operatorio o racional.
- **Teorías conceptuales americanas o teorías enlazadas por el conductismo.**
 - Exploración de Morris y reglas de juego. Toda la actividad física y formas complejas del ejercicio tienen como fin la exploración, el experimento. Explorar lo desconocido, repetir lo que nos es familiar, seleccionar las repeticiones satisfactorias y combinar las variaciones.
 - Teoría de White. El juego tiende a probar las capacidades del niño respecto al medio, a través de la competencia y el reto se impulsa a seguir actuando.
 - Teoría etiológica de Browne. Las actividades físicas están motivadas genéticamente y basándose en la teoría de Ardrey siempre están presentes tres coordenadas: el territorio, el orden jerárquico y las armas.
 - Teoría de Wuellner. Su teoría se basa en dos coordenadas fundamentales la unicidad y la variabilidad. La unicidad son las partes comunes a todo juego, y en la competencia. La variabilidad son las diferencias que dependen de cada cultura y de cada individuo. El juego desarrolla la competencia y la eficacia sobre la base del nivel de complejidad, de estimulación y de las presiones sociales.
 - Teoría de Ellis. Esta teoría entiende el juego como motivación de competencia y como búsqueda del movimiento, es decir, una búsqueda de estímulos.
 - Teoría del aumento y reducción de Ryan. El juego sirve para reducir o aumentar la capacidad sensorial de las personas. Las que reducen su capacidad sensorial necesitan para captar los estímulos unos movimientos abundantes (asiduos jugadores), las que la aumentan perciben el sufrimiento de manera más aguda (introvertidos).

De todas estas teorías se deduce que existen multitud de criterios algunos de ellos incluso contradictorios, el niño juega para descansar y por el contrario para liberarse de energía superflua, como recapitulación filogenética y como preparación para la vida adulta, lo que nos lleva a adoptar una posición fija en base únicamente a características observables del juego.

1.4 Clasificaciones del juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

En el estudio del juego uno de los temas clásicos acerca de su tratamiento hace referencia a los motivos que giran en torno a su clasificación. A continuación ofrecemos unas clasificaciones, y el motivo que lleva a cada autor a clasificarlas así, de todas ellas desglosaremos las que a nuestro parecer tienen mayor relevancia.

- Claparede. Clasifica los juegos en función de las finalidades atribuidas a los mismos en tres grupos:
 - juegos sensoriales
 - juegos motóricos
 - juegos psíquicos: intelectuales y afectivos
- Caillois. Parte de las premisas del filósofo holandés Huizinga haciendo hincapié en la trayectoria que va del paidia (improvisación, vitalidad,...) al ludus. Clasifica el juego en:
 - competición (AGON)
 - suerte o azar (ALEA)
 - simulacro (MIMICRY) Mimicry es una palabra inglesa que significa mimetismo. En este grupo se engloban todos los juegos en que se interprete a un personaje
 - vértigo (ILINX). Palabra griega que significa torbellino y en el están todos los juegos que persiguen el vértigo, el aturdimiento que aniquile la realidad. Columpio, volteo
- Mc Intosh. Su clasificación se basa en el motivo naturaleza de la satisfacción que proporciona:
 - competitivos
 - de lucha
 - de reto al ambiente
 - comunicativos
- Kodym. Basa su clasificación en el modo en que las demandas psicológicas de las pruebas son requeridas por el participante:
 - coordinación óculomanual
 - coordinación total
 - de poder y resistencia
 - riesgo y muerte
 - grupo o equipo: red por medio, contacto directo, sin contacto.
- Stern. Distribuye los juegos en dos grandes grupos:
 - Juegos individuales:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- conquista del cuerpo
- conquista de las cosas
- de papeles
- Juegos sociales:
 - de imitación simple
 - de papeles contemporáneos
 - combativos
- Bühler:
 - juegos funcionales (sensoriomotor). Durante el 1º año.
 - juegos de ficción o ilusión. Del 2º al 4º año.
 - juegos receptivos. Primeros dos años.
 - juegos constructivos. A partir de los 4 años y medio.
 - juegos colectivos. A partir de los 6 años.
- M. J. Oscar Lluch. Consigue una clasificación de los juegos con una base dimensional y un orden basado en un criterio predominantemente evolutivo:
 - juguetes
 - dramático-expresivos
 - deportivo-atléticos
 - recreativos
 - de operaciones mentales
- Hernandez Antón. Clasifica los juegos según los objetivos que se alcanzan con ellos en el campo de la educación física.
 - sensoriales: de orientación, visuales, auditivos...
 - motores: locomoción, equilibrio, lanzamientos y recepciones...
 - desarrollo anatómico
 - desarrollo orgánico
 - gestuales
- Escuela psicológica de Viena. Señala cuatro clases de juegos:
 - De función. Desarrollado por el niño durante los dos primeros años.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- De ficción. También llamado de papeles. El niño imita con su acción alguna cosa.
- De construcción. Empieza en el momento en que el niño empieza a manejar algún material.
- De reglas. Estos juegos comienzan cuando el niño juega en compañía de otros niños.
- Jean Chateau. Para él la influencia es la situación en la que mediante el juego, podemos ver como es el niño. El juego es un medio por el cual el niño puede reafirmarse en su personalidad e insertarse en la sociedad.

Divide los juegos dependiendo de la edad y su evolución:

Juegos no reglados (0-3 años):

- Funcionales. Responden a movimientos espontáneos que el niño repite.
- Hedonísticos. Busca producirse placer.
- Con lo nuevo. Adquisición de habilidades, exploración y manipulación.

Juegos de transición (2-7 años):

- juegos de destrucción. Destruir por puro placer.
- juegos de desorden. Intenta molestar a los demás.
- juegos de arrebatos.

Juegos reglados:

- Juegos de imitación. Desde los 2 años, imitación de cualquier cosa.
- Juegos de construcción. Desde los 4 años hasta casi toda su vida. Son juegos de orden sin significación alguna.
- Juegos de regla arbitral. Se da al comienzo de la edad escolar. El niño pone reglas a sí mismo, juega con otros variando constantemente las reglas de los juegos, según sus intereses y su estado de ánimo.
- Juegos sociales. Desde los 7 años pueden ser de proeza o de competición.

- Guy Jacquín. Hace una clasificación sobre la base de sus experiencias:

- juegos solitarios y de proezas (3-5 años).
- juegos de imitación perfecta (5-6 años).
- juegos de imitación práctica (6-7 años).
- juegos colectivos descendentes (7-9 años).
- juegos colectivos ascendentes (9-11 años)
- juegos sociales: colectivos cooperativos y competitivos (11-13 años).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- juegos de evasión y juegos estandarizados, deportivos y sociales (11-15 años).
- Blazquez, D. los divide en:
 - Energético-funcional: activos, muy activos, poca intensidad y media intensidad.
 - Según grado de intervención: eliminación o participación total.
 - Según el tipo de movimiento: marcha, carrera, lanzamiento, lucha, equilibrio, coordinación y sensoriales.
 - En función del defecto a conseguir: sensoriales, motores, de desarrollo anatómico, de desarrollo orgánico y gestual
 - En función de la dificultad: del dominio del cuerpo, del desplazamiento, de un objeto y de colaboración y oposición.
 - Dimensión social: individuales, de equipo y de grupo.

2. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO .

2.1 Enseñanza y aprendizaje a través del juego.

El juego infantil es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales. Muchos autores afirman que casi toda actividad realizada desde los primeros meses de vida de un individuo es juego.

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora y por consiguiente en su formación no necesita de aprendizaje, sino que surge espontáneamente, es algo instintivo que responde a las necesidades de la dinámica infantil.

La actividad lúdica se ajusta a los intereses de los alumnos y evoluciona en función de ellos. La atención a las diferentes edades, justifica una concepción flexible y progresiva de estas actividades en función del desarrollo psíquico y los niveles de adaptación social del alumno. A medida que el niño crece el juego evoluciona con él.

Según esta concepción, el juego debe revestir diversas modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exija a los participantes y las capacidades que pretende desarrollar.

La actividad lúdica debe entenderse no sólo como un núcleo de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno debe aprender, sino también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado. Así pues las prioridades educativas del juego son aprovechar las posibilidades que nos brinda este.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

Es, en efecto, una determinada forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural. Existe en el juego una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del alumno y, a través de las mismas, se integran el espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares. Su práctica habitual debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.

Debe entenderse la práctica lúdica vinculada a la cultura circundante que, en el caso de la Comunidad Andaluza, aporta multitud de tradiciones y manifestaciones propias de indudable riqueza. Conviene por tanto tener en cuenta la importancia de que los alumnos y alumnas conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo y parte del patrimonio cultural de nuestra Comunidad.

Desde otra perspectiva, las actividades lúdicas no tienen que derivar necesariamente en aprendizajes, sino que tienen sentido en sí, y favorecen la exploración, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

Debe valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí y no en función del éxito o el fracaso y la erradicación de las situaciones de agresividad, violencia y desprecio hacia los demás. Es necesario también, propiciar la aceptación de las limitaciones propias y ajenas, la integración en el papel que le corresponde y el respeto de las normas y reglas establecidas.

La importancia del juego en todos los ciclos hace que sea un componente importante dentro del diseño de actividades de cada uno de ellos. Es, además, el mejor medio para globalizar e interrelacionar contenidos de las distintas áreas de la educación.

El profesor utilizará el juego como medio de aprendizaje y socialización, donde las conductas de habilidades motoras, así como afectivas y cognitivas, estarán siempre presentes en el transcurso de las actividades lúdicas que se desarrollen.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que le permite indagar en sus pensamientos, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y comunicaciones con iguales.

2.2 La evolución del juego infantil.

El conocimiento de la evolución de la actividad lúdica en el niño tiene una gran trascendencia a la hora de plantear los juegos más adecuados para un correcto desarrollo de la actividad de enseñanza y aprendizaje. Dicho conocimiento nos proporciona la capacidad de ajustar los juegos a los intereses de los alumnos en atención a las diferentes edades. Es por esto por lo que se hace necesario el conocimiento de la evolución del juego.

En cuanto a la aparición del juego algunos autores como Claparede afirman que toda actividad es juego, desde los primeros meses de la existencia humana. El tratamiento que daremos a la evolución del juego responde a la visión de Piaget, aunque como ya hemos visto en el apartado de las clasificaciones del juego, existen otras clasificaciones sobre la base de la evolución del juego en las distintas edades. Basándonos en Piaget distinguimos las siguientes etapas:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- Juegos de simple ejercicio o sensoriomotores (hasta los 4 años). Tienen como objetivo descubrir diferentes capacidades humanas a través del movimiento. El objetivo es la asimilación funcional. Presentan dos manifestaciones:
 - Juegos de pensamiento, consistente en ejercer funciones sin movilidad.
 - Juegos sensoriomotores: estos a su vez se subdividen en de ejercicio simple, que se limitan a producir una conducta ordinariamente aceptada a un fin utilitario, tal cual, pero sacándola de contexto y repitiéndola por el placer que produce en sí misma; y de combinaciones sin finalidad, donde el sujeto construye nuevas combinaciones de los juegos o actividades anteriores; y de combinaciones con finalidad, en los cuales desde el comienzo existe una finalidad lúdica. En este grupo de juegos se incluyen:
 - El juego funcional (hasta los seis meses) que se caracterizan por atender a las diferentes funciones corporales. Predomina la actividad física, afectando primordialmente a la vista y a la boca, para posteriormente involucrar a la cabeza, el cuello, las manos y las piernas. Al final de esta etapa surgen los juegos con objetos.
 - El juego de exploración (6-12 meses) donde el juego empieza a tener características propias de esta actividad, apreciándose un auge en el juego con objetos, predominando la actividad exploratoria favorecida por la adquisición del equilibrio, el mantenimiento de ella cuadrupedia y por la inminente llegada de la bipedestación.
 - El juego de autoafirmación (1-2 años) donde el niño irá conociéndose a sí mismo, la conquista motora le da confianza y los juegos crecen en dificultad.
- Juegos simbólicos (2-12 años). Este juego implica la representación de un objeto ausente. Pueden ser:
 - De imitación (2-4 años). Donde el niño imita en su juego las actividades de los adultos. El niño durante esta etapa adopta papeles atribuidas a los adultos y a la vez revive experiencias agradables.
 - De escenificación primaria (4-7 años). Comienza el simbolismo colectivo, con diferenciación de los papeles, surge el juego asociativo en el que el niño necesita y busca compañero para sus actividades. Durante el asentamiento de este tipo de juegos el niño volverá de vez en cuando a la actividad solitaria. No es una actividad social ya que el niño utiliza a sus compañeros de juegos como si de juguetes se tratase.
 - De escenificación secundaria (7-12 años). Junto a la aparición de la presocialización surgen unos juegos simbólicos colectivos, juegos de papeles entre varios en los que cada uno representa a alguna persona o animal, lo que podríamos interpretar como indicios de las primeras actividades regladas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- Juegos de reglas (8 años en adelante). El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En ellos los niños se agrupan para jugar de forma espontánea, considerándose como elemento del grupo, los mismos derechos y obligaciones (relación de equidad). Las reglas pueden ser espontáneas (establecidas por los niños) o transmitidas (establecidas por los adultos). El niño intenta demostrar su valía en su propio mundo infantil, nacen los juegos de competición cooperativa, en la que los niños se asocian en busca de un triunfo frente a otro grupo. De la arbitrariedad de la anterior fase se pasa a una regla obligatoria, establecida por ellos mismos y cumplida sin coacción alguna. El niño adquiere unas responsabilidades, se someten unos a otros a un control recíproco, para que cada uno acate las reglas. Estas actividades afirman su autoconcepto y autoestima, favoreciendo la aparición del razonamiento y proporciona una mayor objetividad en sus valoraciones. La mayoría de estos juegos tienen un componente competitivo muy alto, surgiendo la pandilla, los planes de acción en el juego. Esta competición en los juegos va a transformar el egocentrismo en una afirmación del grupo, encaminándose hacia los juegos predeportivos.
- Juegos de construcción y destrucción. Este tipo de juego no aparece como sucesión de ningún otro, como sucedía con los anteriores, sino que se desarrolla a partir del juego simbólico. Anteriormente a dicha etapa se manifestó en forma de ensamblaje o superposiciones, o como forma de ejercitar actividades, guardar equilibrio. Juegos de construcción son todo tipo de bloques, puzzles, plastilina, barro, garabato, etc. Estos juegos surgen ante la necesidad que tiene el niño de un orden. Los juegos de destrucción se caracterizan por su hedonismo, destruye por la satisfacción que le produce, por el ansia de triunfo sobre el otro.

2.3 El juego libre y el juego dirigido.

Tanto el juego libre como el dirigido son actividades que ofertan una amplia gama de posibilidades educativas, por lo que el uso de uno u otro vendrá determinada por la enseñanza y el aprendizaje que pretendamos en un momento determinado. Aún así ambos propician el aprendizaje espontáneo, ya que sin intención formal de modificar esquemas de pensamiento o conductas concretas, se producen cambios, como consecuencia de las situaciones acaecidas durante el desarrollo del propio juego.

El juego libre o espontáneo es aquel que realiza el niño por iniciativa propia de forma natural y espontánea, no necesita reglas y, por lo tanto, es eminentemente creativo. Son juegos con ausencia de finalidad en sí mismos, y que se realizan por el placer de jugar.

Al juego libre se le puede achacar la falta de variedad, de organización, de compañerismo y de medida, sin embargo, este juego espontáneo es verdaderamente importante en la vida del niño. En él, el niño se manifiesta tal como es, mostrando sus preferencias por determinadas actividades y formas de jugar, y además nos proporciona un conocimiento profundo del niño y de su grupo, así como de sus intereses sirviéndonos como base para futuros juegos dirigidos.

Por el contrario el juego dirigido debe observarse como un paso posterior del juego libre, pero sin que elimine a este. La mayoría de los juegos dirigidos pueden tener un fin en sí mismos, o utilizarse como recurso didáctico. Podemos decir pues, que el juego dirigido, es el que se plantea por parte del adulto de manera ajena al niño o su grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

Los juegos dirigidos poseen variedad y ayudan en la corrección y eliminación de defectos, así como nos permite controlar y planificar los resultados desde el punto de vista educativo y terapéutico.

2.4 Propuesta educativa.

La propuesta educativa de utilización del juego infantil como escenario pedagógico, no se puede llevar a cabo si no se adopta una perspectiva de investigación, y si no se aplican o ponen a prueba los conocimientos teóricos que sobre los contenidos a tratar tiene el profesor.

La propuesta educativa del juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje nos proporciona multitud de situaciones de interacción, los cuales nos permiten aprendizajes por imitación, por adaptación, fomentar la cooperación y el compañerismo, así como la descentralización de su propio punto de vista, el respeto a las normas y a las actuaciones de los otros.

El juego nos permite incidir en el niño y en su:

- desarrollo físico y psicomotor
- desarrollo intelectual
- desarrollo social
- desarrollo afectivo
- desarrollo ético
- desarrollo glósico

Luego el juego, por todo lo expuesto anteriormente es un importante medio educativo que favorece en el alumno la adquisición de conocimientos, habilidades, estrategias, etc. cada vez más difíciles y superiores, fijando hábitos anteriores y transfiriéndose a actividades no lúdicas. La intervención pedagógica para lograr los aprendizajes se debe de realizar sobre los elementos del juego.

Las cualidades del juego como método pedagógico ha sido estudiada por muchos autores como: Froebel, Seguin, Decroly, Sensat, etc.

En lo que respecta al juego o forma del mismo, es a partir de una propuesta determinada, como se pueden introducir determinadas propuestas, por resolución o por experimentación de actividades de aplicación de aprendizajes adquiridos, que queremos que se transfieran, a otras situaciones, o bien que las automaticen, teniendo en cuenta que siempre se debe conectar con los intereses, motivaciones y posibilidades del niño.

Cuando el juego tiene una actividad didáctica, significa que el niño no siente el aprendizaje como tal aprendizaje. Es decir, si el profesor utiliza el juego con ciertas características que quiere que el niño aprenda, logrará que el niño se divierta, y, a la vez, que aprenda ciertas conductas que van implícitas en el mismo juego.

"El juego es pues uno de los mejores recursos didácticos y no una finalidad".

Cuando se utilicen los juegos como medio metodológico, éstos deben ser fáciles de comprender, y con las reglas enfocadas a la utilización de los movimientos, que queremos que se ejecuten. Es



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

decir, si queremos que el alumno realice cierto tipo de conductas motrices, las reglas que imponamos o tratemos que se cumplan en el juego deben tener relación con la actividad que queremos que aprendan.

2.5 Consideraciones prácticas del juego educativo.

A la hora de trasladar los juegos como medio didáctico a la clase hay una serie de consideraciones generales, que afectan a la organización didáctica del juego educativo en la etapa escolar, que deben tenerse en cuenta:

- Elección del juego. Escoger uno u otro juego viene condicionado por los objetivos que tengamos en cada momento y por el interés que despierte en los alumnos. Otros condicionantes serán: la edad, las posibilidades físicas, el momento en que se va a realizar, el número de alumnos, el material, las instalaciones, etc. La construcción del material puede llegar a ser un medio de educación constituyéndose en un juego en sí mismo. Para que los juegos conecten con sus intereses es conveniente participar en sus juegos espontáneos aprendiendo de ellos, realizando una observación participante, para posteriormente realizar un estudio de los juegos observados. A la hora de elegir los juegos para nuestra clase, debemos tener como recursos unas adaptaciones metodológicas que nos permitan que todos los niños disfruten jugando. Para ello la programación debe haber tenido en cuenta:
 - Adecuación con los objetivos y contenidos de la U. D.
 - Adecuación con el nivel del alumnado: edad/motricidad real.
 - Adecuación con los intereses de los niños: Existen algunos juegos que "encantan" a una clase, y sin embargo, en otro curso no tiene tanta o ninguna aceptación.
 - Adecuación con las peculiaridades de cada clase: niños con problemas motores, cognitivos, de aceptación dentro del grupo, comportamiento general y particular (acentúan o atenúan el riesgo de lesión), carácter del grupo, etc.
 - Adecuación con los espacios, tiempos, franja horaria, recursos materiales.
 - Adecuación en la organización del juego: Presentación, número de alumnos, realización, posibilidad de enlazar varios más, etc.
 - Adecuación con el carácter del maestro que los llevará a la práctica. Esto se refiere a las preferencias que tiene cada uno a la hora de elegir sus juegos y en la fe con la que los lleva a la práctica.
- Preparación del juego. La preparación es un aspecto importante, pues no debe quedar nada fuera de nuestras previsiones, de manera que nada se produzca al azar. El alumno debe disponer de condiciones de relajación psicológica, de la seguridad de que no va a ser criticado y de que, de sus acciones, no se derivarán consecuencias nocivas para él. Antes del juego se ha de crear un clima donde estén presentes las actitudes de jugar y de creerse la trama.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- Presentación del juego. La presentación del juego debe hacerse con claridad y entusiasmo utilizando un lenguaje fácil y motivante. Las reglas del juego deben quedar claras, de forma que luego no se haya de detener el juego para realizar aclaraciones.

Una vez tenidas en cuenta estas consideraciones generales respecto a la organización didáctica del juego hay que observar que se cumplan una serie de condiciones prácticas y reales en cada juego:

- Todos deben intervenir en la actividad, por lo cual ésta debe tener en cuenta la diversidad de la clase.
- Exigir lo que los niños puedan hacer, teniendo en cuenta dentro de lo posible la individualización.
- Prescindir de explicaciones largas y complicadas, los niños se aburren y no se enteran.
- Aclarar todas las dudas, si es necesario, y realizar un ensayo del juego.
- La actividad lúdica debe estar condicionada con el espacio y tiempo disponible.
- Todos deben respetar las reglas.
- Tener en cuenta la iniciativa del niño y sus propuestas sobre posibles variantes.
- Controlar el entusiasmo.
- Cambiar de juego antes de que se pierda el interés.
- Elogiar al buen jugador y las cualidades de algunos de ellos.
- Exigir una estructuración adecuada del juego.
- Procurar que el juego esté en consonancia con el desarrollo del niño.
- Duración ideal del tiempo de juego.

Bibliografía

- Decroly, O y Monchamp, E (2002) El juego educativo. Editorial: Morata
- Caillois, R (1958): Teoría de los Juegos. 1º edición en castellano. Barcelona. Seix Barral. 1958.
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La magia y el vértigo. México: Fondo de cultura económica. (Edición original de 1967).
- Huizinga, J. Homo Ludens. Madrid: Alianza, 1984.
- González Alcantud, Jose A., Tractatus Ludorum, una antropología del juego, Ed. Anthropos, Barcelona, 1993.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea.
- Martínez Criado, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro
- AAVV. (2001). Juegos populares. Una propuesta para la Educación Física. Madrid: Pila Teleña.
- Batllori, J. M. (1993). Cómo educar jugando. Madrid: Ediciones Palabra.
- Blandez Angel, J. (1995) La utilización del material y del espacio en Educación física. Propuestas y recursos didácticos. Barcelona, INDE.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

- Caiati, M Y Al.- Juego libre en el jardín de infancia. Barcelona: Ceac,1986.
Chateau, Jean.- Psicología de los juegos. Buenos Aires: Kapelusz, 1973.
Cratty, Briant.- Juegos escolares que desarrollan la conducta.
Echevarria, J. (1980). Sobre el juego. Madrid: Taurus Ediciones
Elkonin, D (1978): Psicología del Juego. 1º edición en castellano. Madrid. Visor. 1980
Elschenbroich, D. (1979). El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia. Zero zyx: Bilbao.
García López, A. & Gutiérrez Hidalgo, F. & Marques Escames, J.L. & Román García, R. & Ruiz Juan, F. & Samper Márquez, M. (1998). Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Barcelona: Inde.
Gutierrez Delgado, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar. Sevilla: Wanceulen.
Gutton, P. (1982). El juego de los niños. Barcelona: Hogar del libro.(Edición original de 1973).
Leif, J. y Brunelle, J. (1978). La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires: Kapelusz.
Moyles, J. R. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia y Ediciones Morata.
Radrizzani Goñi,A.M.; Gonzalez, A.- El niño y el juego. Buenos Aires: Nueva Visión, 1987.
Russell, A. (1970). El Juego de los niños. Barcelona: Herder. (Edición original de 1965).

Autoría

- Nombre y Apellidos: Miguel José Llamas Ruiz
- Centro, localidad, provincia: CEIP Carmen Sedofoito Chiclana de la Frontera, Cádiz.
- E-mail: leugimsam9@hotmail.com