



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

“DIDÁCTICA DEL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL: ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS.”

AUTORÍA MARIA DEL MAR CAÑETE PULIDO
TEMÁTICA EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

La comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en si mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis sobre el comportamiento de los niños y niñas en sus primeros años de edad escolar.

Para comprender esto, ha de acudirse además al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento infantil y reconceptualizando todo lo lúdico, ampliar el estudio del juego en torno a sus antecedentes y su explicación histórica.

Palabras clave

Juego.
Aprendizaje social.
Acto creativo.
Piaget.
Montessori.
Decroly.
Lenguaje corporal.
Actividad placentera.
Juegos sensoriomotor.
Juego simbólico.
Juego reglado.
Globalización.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

1. INTRODUCCIÓN

Es posible considerar que el juego infantil es un hecho de difícil definición, quizás porque los hechos más relevantes en la vida humana reservan siempre un fondo de misterio. En todo caso, cualquiera que sea la definición de la actividad lúdica, el juego es un proceso natural de aprendizaje en la educación infantil.

Estudiar el juego relativo a los primeros años de la infancia permite llenar de aspectos peculiares y de dimensiones más profundas respecto del juego que tiene lugar en la ejecutoria del adulto.

Tal vez los numerosos estudios no han hecho más que poner un poco más de luz sobre los conocimientos que ya se poseían acerca del juego, en donde, no cabe duda, multitud de conocimientos psicológicos y pedagógicos han ofrecido ingentes posibilidades de desarrollo al amplio abanico didáctico sobre el que finalmente en muchos casos recaía la cuestión.

Por ello, asistimos hoy al convencimiento de la importancia del juego como método didáctico, pero para que podamos entender mucho mejor la cuestión que se plantea, es necesario abordar la conceptualización del mismo, a la luz de los conocimientos más actuales y profundizando en la historia que el juego posee desde siglos atrás.

2. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Es evidente que hoy en día nadie se cuestiona la importancia del juego. Como ocurriera en otros tiempos o lugares y, quizás ocurra hoy todavía, jugar ya no es una forma de perder el tiempo, sino de ganarlo. El juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general. Jugar es imitar, jugar es imaginar, jugar es entrar en relación, es pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, jugar es luchar y esforzarse, jugar es divertirse.

Siendo así, es muy difícil que encontremos una actividad humana tan natural, tan rica en significados y posibilidades, tan valiosa para todas las edades, tan meritoria para todos los hombres y mujeres como el juego. El reconocimiento del juego como actividad no sólo de placer sino también de aprendizaje, adquiere una dimensión central en la pedagogía del tiempo libre, si bien su importancia ha sido siempre puesta fuera de toda duda. Juego y tiempo libre son dos realidades estrechamente relacionadas y que se enriquecen mutuamente.

La vida del niñ@ empieza a manifestarse en el movimiento de sus propios miembros y cuerpo respondiendo a la tendencia a la actividad que todos los seres vivos tienen. Los movimientos aludidos, excepto los que se refieren a la nutrición, son realizados por el niñ@ puramente “porque sí”, sin que tengan una finalidad concreta y con evidente satisfacción por parte del bebé que los realiza, condiciones que permiten calificarlos de juego.

2.1. Características del juego

Las más importantes son:

- a) El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

- b) El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niñ@ debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pese a esto, el juego representa una paradoja: el hecho de comportar al niñ@ restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego.
- c) El juego es una finalidad sin fin, aunque estamos seguros de que con lo afirmado anteriormente se entiende cómo hay que matizar tal expresión. El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas y por ello se centran en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego. El niñ@ se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es más una actividad de disfrute, que un esfuerzo destinado a un fin.
- d) Es oposición con la función de lo real. Porque con el juego el niñ@ se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se impone y que de buena gana acepta y cumple.
- e) Es una acción e implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participación activa. Por ello mismo, en el juego cuando niños y niñas hace, “son”. Es decir, ante la afirmación de “ser antes que hacer” niños y niñas cuando juegan y disfrutan, están contribuyendo de una manera especial a la satisfacción de su ser integral.
- f) Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción. Hacer el “como si”, observación puesta de manifiesto por Freud, es un argumento bastante aceptado. Lo que caracteriza al juego es el hacer “como si” y tener conciencia de ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego y cuanto más pequeño es el niñ@, mayor será su tendencia a convertir cada actividad en juego. Lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- g) El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. El juego así, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal.
- h) El deseo de ser mayor como motor del juego. El deseo subyacente a toda actividad lúdica es el deseo de ser mayor, de hacerse grande, ser adulto y tener capacidades, funciones y privilegios del adulto que el niñ@ desearía tener.
- i) El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niñ@ expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niñ@ descubre y se descubre a sí mismo. Es además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través del cual se va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

2.1. Definiciones de juego

Después de analizar las más importantes características del juego, podemos aportar una definición que nos permita mayor seguridad sobre lo que estamos discutiendo, lógicamente a la luz de todo lo que ya hemos admitido en torno a esta interesante actividad humana.

Hemos escogido la definición de García Hoz por considerarla la más completa y dice así: el juego es una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma.

En el comentario de los elementos que se han incluido en la definición de Hoz, es necesario recordar que se menciona en primer lugar la persona entera como sujeto activo del juego porque, contra lo que pudiera parecer en una superficial idea, el juego suscita en el niño o en el hombre una atención tan intensa y concentrada como cualquier trabajo.

Por otro lado, la característica universal del juego en los primeros años de la existencia humana es la espontaneidad, esto es, que un juego se inicia y continúa por un impulso natural del propio sujeto sin coacción externa. Sin embargo, no es ésta la única vertiente fundamental en el juego, pues en esencia también la voluntad llega a representar un papel muy importante.

Finalmente se alude en el juego al carácter satisfactorio que tiene el mismo, es decir, la última razón subjetiva de cualquier actividad, la complacencia en la obra hecha, se alcanza en el transcurso mismo del juego, sin esperar el resultado: si la satisfacción con el puro hacer se acaba, se acaba el juego.

Por todo ello, podemos concluir que el juego en los niños y niñas es una actividad tan importante como sería. Cuando éstos juegan ponen en marcha, aunque no siempre de una manera consciente, todas sus capacidades de aprendizaje: crean, innovan, exploran, imitan, dialogan, expresan, relajan, aprenden, etc.

Podemos decir que todo juego es un “ejemplo” de situaciones que vivimos en la vida real, algo que ayuda a que nuestras experiencias sean más intensas, llenándonos de suspenso y excitación. El juego resulta fundamental desde nuestro nacimiento marcando el futuro de nuestra vida como adultos, como lo demuestran las investigaciones más actuales y la experiencia acumulada de años.

Además, el juego en la edad infantil permite a niños y niñas relacionarse con el mundo que les rodea, interactuar con otros seres humanos y comprender mejor a los demás. El juego en sí mismo es una riqueza, nos enseña a enfrentarnos a la vida, nos permite convivir, descansar, conseguir metas y mejorar nuestras relaciones humanas como el dar y recibir amor. Esto es especialmente significativo con niños y niñas pequeños, quienes emplean todo su yo afectivo mientras juegan, siendo un momento propicio para que los adultos, conscientes del momento que pueden aprovechar para educar, actúen como mediadores e impulsores de buenos sentimientos en éstos.

3. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

En la actualidad se admite que las conductas lúdicas son un importante elemento para el desarrollo humano. Particularmente y cobrando una importancia creciente, el siglo XX está lleno de investigaciones las cuales han propiciado muchos conocimientos y también especulaciones sobre la razón del juego, al tiempo que la aportación de pocos acuerdos concluyentes sobre lo que realmente es.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

3.1. Variadas teorías sobre el juego

La posibilidad de hacer un recorrido histórico para llegar a conocer y comprender mejor el juego, puede remontarnos hasta autores como Platón o Aristóteles. Ambos dan una gran importancia a aprender mediante el juego y, es por esto, por lo que proponen que los niños y niñas jueguen con actividades que tendrán que desarrollar de mayores.

En estas afirmaciones se observa un determinado enfoque que aún hoy se mantiene: la teoría del juego preparatorio, teoría formulada por Karl Groos que recoge el supuesto de que el juego influye en la preparación para la vida adulta, o dicho de otro modo, aparece como un medio para ir introduciendo a niños y niñas en la vida adulta.

Más allá de esta teoría, autores como Huizinga consideran que la cultura se desarrolla en el juego y como juego. Se trata de una matización interesante por cuanto en ella podemos observar una analogía respecto del significado del juego infantil por el que el niñ@ accede a la cultura. Se considera el juego como una acción voluntaria, que sigue unas reglas aceptadas libremente, que aporta tensión y alegría y que es algo diferente al ritmo de la vida corriente.

Por otro lado, los estudios de Buytendijk se centran en el factor de impulsividad aplicado al juego infantil. Este autor explica el juego por las características de la dinámica infantil que se refiere a cuatro aspectos:

- a) Falta de dirección: impulsividad, ausencia de un sentido unívoco de la conducta, lejos de la dirección clara, propia del adulto.
- b) Afán de movimiento: la necesidad de moverse confiere siempre al niñ@ una respuesta vital y activa.
- c) Actitud patética frente al mundo: consiste en ser captado por las cosas, en contraposición a la actitud “gnóstica”.
- d) Actitud de timidez frente a las cosas: oscilante entre el equilibrio perdido y un equilibrio nuevo.

De igual modo, podemos prestar atención a Wallon, quien señala que en los juegos a veces se busca la dificultad y los obstáculos para que el jugador pueda superarlos por sí mismo, contribuyendo con ello a la potenciación del desarrollo psíquico del hombre.

Una de las figuras que más relevancia ha tenido en el campo de la ciencia psicológica es Jean Piaget, aportando grandes hallazgos para la psicología, la mayoría de ellos en el ámbito del desarrollo infantil. En sus estudios reconoce que el juego infantil potencia el desarrollo de los factores mentales. También y a través del juego, el niñ@ se relaciona con el entorno, lo conoce, lo transforma, lo reconstruye, es decir, se abre a lo que le rodea, entra en comunicación con el mundo, penetra en su realidad y sus cualidades, lo cambia, aporta su originalidad, su sello personal, etc.

El juego se inicia en los primeros albores de disociación entre “asimilación-acomodación”. Entendida la asimilación como captación de la realidad desde el punto de vista propio, subjetivo, egocéntrico, en tanto que la acomodación supone una modificación del punto de vista propio hacia los datos de la realidad externa.

Otra de las aportaciones de interés en los estudios en materia lúdica es la teoría de Vigotsky. Su pensamiento parte de que el hombre se desarrolla plenamente dentro de la sociedad donde vive



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

integrándose y relacionándose en ella. Por esta razón estudia el carácter social del juego. El niño, a través de este recurso lúdico, asimila las relaciones sociales fundamentales y comienza a someterse a unas reglas de juego impuestas y aceptadas libremente, que configuran su voluntad y su moral y favorecen su desarrollo integral, preparándole para la vida.

La contribución más original e importante de Vigotsky consiste en el concepto de mediación que pone su énfasis sobre el significado y la naturaleza comunicativa de los signos.

Finalmente, en este intento de alcanzar un sentido sobre el juego y sus teorías no hay que olvidar el empuje que suponen las aportaciones de tres grandes personalidades: Fröebel, Montessori y Decroly. Los tres han plasmado en la realidad escolar su peculiar concepción del juego. Desde enfoques claramente diferenciados se han marcado unos objetivos y han diseñado un material idóneo para la consecución de los mismos.

Fröebel es el primer descubridor del valor educativo del juego, valor que ha venido inspirando la vida en los “Kindergarten”. Para Fröebel el valor educativo del juego se apoya en el respeto a la tendencia natural del niño y tiene el gran atisbo de captar, en todo su alcance, el valor simbólico del juego, dejando en manos del proceso de desarrollo mental de niños y niñas el paso del símbolo a lo simbolizado.

Su material lúdico “dones” está muy bien estructurado y, a la vez, abierto al libre manejo del niño, lo que estimula a ejercitar sus poderes físicos, psicomotores, intelectuales y afectivos.

En lo que respecta a Montessori, ésta es, junto a Decroly, una de las educadoras que con mayor acierto ha traducido el ideario de la Escuela Nueva y Activa sistematizado por Ferrière en una propuesta de intervención pedagógica. Su método, respetuoso con el crecimiento natural de la infancia, desarrolla, sobre todo, la educación sensorial en los más pequeños.

Utiliza materiales y juegos empleados por otros autores para el estudio y tratamiento de niños deficientes mentales que ésta aplica a niños y niñas sanos. De esta manera, genera las primeras nociones mentales a través del juego, dando especial importancia a aquellos que permiten el desarrollo de los sentidos.

Para Montessori, el material lúdico debe:

- Hacer posible el autocontrol.
- Tener condiciones estéticas.
- Estimular la actividad.
- Hacer posible la ordenación y combinación.
- Ser limitado.

Por su parte, Decroly crea y utiliza para el proceso de enseñanza y aprendizaje materiales variados y progresivamente más complicados, pues los considera básicos para desarrollar posteriores actividades intelectuales.

La escuela que se propone perfeccionar progresivamente la adaptación de los niños y niñas debe partir de las actividades espontáneas de éstos: no son los niños y niñas los que están hechos para la escuelas, son éstas las que se deben adaptar a los niños.

Decroly acuñó el término “globalización”, el cual tiene un triple sentido:

- Psicológico: la percepción del niño es global, indiferenciada en sus partes.
- Técnico-metodológico: como sistema de aprendizaje de la lecto-escritura.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

- Lógico-epistemológico: o modo integrador de las áreas o materias en torno a las necesidades vitales del niño.

4. CLASIFICACIONES DE LOS JUEGOS

Se han aportado a lo largo de muchos años una gran variedad de clasificaciones de los juegos, orientadas y condicionadas éstas por las circunstancias del momento, los conocimientos sobre los materiales lúdicos en sí y el conocimiento que se poseía del desarrollo infantil, juvenil y adulto. De entre éstas, una de las más completas y estudiadas es, sin duda, la del investigador suizo Piaget, quien indica que el juego constituye la forma de actividad inicial de casi toda tendencia, o por lo menos un ejercicio funcional de esa tendencia que lo activa al margen de su aprendizaje propiamente dicho y reacciona sobre éste reforzándolo.

La asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (IPA), con sede en Suecia, redacta en noviembre de 1977 la declaración por esos derechos, donde postula que el juego, junto con las necesidades básicas de nutrición, salud, protección y educación, es esencial para desarrollar el potencial de todos los niños y niñas.

PIAGET distingue tres tipos de juego:

- a) **Juego sensoriomotor** (aproximadamente de 0 a 2 años): en esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz.
- b) **Juego simbólico** (aproximadamente de 2 a 6 años): su función principal es la asimilación de lo real al yo.

El juego simbólico o de función es la actividad en la que el niño representa un objeto, acción o escena. Comienza en el momento en que es capaz de evocar un objeto o fenómeno ausente y en consecuencia, puede representar los objetos reales por símbolos y sustituir la acción real por la imaginaria. Se pueden distinguir distintos tipos de juego simbólico:

- De imitación (2 a 4 años). El niño imitará en su juego las actividades del adulto que se relacionan con su vida cotidiana.
- De escenificación primaria (4 a 7 años). Esta etapa podemos denominarla de carácter socioafectivo, es decir, las escenas que interpreta se refieren a jerarquías sociales primarias y modelos profesionales cercanos a su experiencia. Los vendrá utilizando, bien para asimilar los actos de los adultos o modelos que le impresionen, bien para sentirse él como agente-control de las situaciones, bien para conocer e investigar experiencias a través del juego. Así, por ejemplo, son típicos los juegos de “mamas y papás”, cuyas figuras son para el niño la imagen de la omnipotencia y la autoridad. Otro juego típico es el de los médicos, que le sirve para conocer y explorar el cuerpo del otro y para reproducir y controlar. La finalidad del juego simbólico de esta etapa es la de representar bien su papel, siendo cada vez más serio a medida que crece. A los niños y niñas de cinco a siete no les gusta jugar con otros menores que ellos, pues estos últimos no cumplen bien su rol.
- De escenificación secundaria o socializada (7 a 11 años). Si en el estadio anterior empieza la colaboración en el juego simbólico, en éste se consolida, se amplía el número de niños y niñas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

que intervienen en el juego, porque con el crecimiento se posibilita la coordinación y la cooperación con vistas a lograr un fin, y todos están dispuestos a desempeñar su papel.

- c) **Juego reglado** (a partir de los 6 años): en esta modalidad se combinan la especialidad del juego con el cumplimiento de las normas que comportan. Tienen una función especialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.

5. EL JUEGO EN EL ÁMBITO DIDÁCTICO Y ORGANIZATIVO

Conviene tener en cuenta que tanto niños como niñas, antes de llegar a la escuela, han realizado ya aprendizajes imprescindibles para su desarrollo como seres humanos y que en ello el juego ha tenido un papel fundamental.

En esto, los planteamientos didácticos y organizativos deben cuidarse ya que cobran especial interés debido a la peculiaridad de la etapa. Para comprender esta cuestión puede resultar de gran utilidad la lectura de los objetivos de la educación infantil, recogidos en la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, en el capítulo II dedicado a la etapa de Educación infantil:

- a) Construir su propia identidad e ir formándose una imagen ajustada y positiva de sí mismos, tomando gradualmente conciencia de sus emociones y sentimientos a través del conocimiento y valoración de las características propias, sus posibilidades y límites.
- b) Adquirir progresivamente autonomía en la realización de sus actividades habituales y en la práctica de hábitos básicos de salud y bienestar y promover su capacidad de iniciativa.
- c) Establecer relaciones sociales satisfactorias en ámbitos cada vez más amplios, teniendo en cuenta las emociones, sentimientos y puntos de vista de los demás, así como adquirir gradualmente pautas de convivencia y estrategias en la resolución pacífica de conflictos.
- d) Observar y explorar su entorno físico, natural, social y cultural, generando interpretaciones de algunos fenómenos y hechos significativos para conocer y comprender la realidad y participar en ella de forma crítica.
- e) Comprender y representar algunas nociones y relaciones lógicas y matemáticas referidas a situaciones de la vida cotidiana, acercándose a estrategias de resolución de problemas.
- f) Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros.
- h) Aproximarse a la lectura y escritura a través de diversos textos relacionados con la vida cotidiana, valorando el lenguaje escrito como instrumento de comunicación, representación y disfrute.
- i) Conocer y participar en algunas manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, teniendo en cuenta su diversidad y desarrollando actitudes de interés, aprecio y respeto hacia la cultura andaluza y la pluralidad cultural.

El currículo de esta etapa se orienta hacia la consecución del desarrollo de los distintos planos que integran la personalidad infantil: físico y motórico, afectivo, lingüístico, social y cognitivo, de ahí que se



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

organice en áreas de conocimiento y experiencia, formulando los objetivos explícitos de cada una de ellas. Las áreas son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- Conocimiento del entorno
- Lenguajes: Comunicación y representación

El juego en la Educación Infantil da respuesta y afianza las consecuciones de las áreas establecidas estimulando las capacidades del niñ@ en un proceso abierto e integrador. Así, el juego es un factor fundamental en la configuración y construcción del “sí mismo personal” del niñ@. El entorno físico y social cobra todo su sentido desde el juego no como algo abstracto sino como una realidad próxima que va interiorizándose en un esfuerzo gradual y gratificante de adaptación. En el juego se origina, por otra parte, una microsociedad en que el niñ@ hace sus primeros ensayos de vida social (asumiendo y compartiendo roles).

En lo que se refiere a los lenguajes, en el juego se produce una situación fundamental de convergencia y significado al poder simbolizar y representar objetos, hechos y personajes, traduciendo las vivencias con un lenguaje comprensivo, creativo y dinámico.

En el apartado de orientaciones metodológicas de la presente ley, se plasma que:

1. Las propuestas pedagógicas y actividades educativos en los centros de educación infantil han de respetar las características de los niños y niñas.
2. Para contribuir a la construcción de aprendizajes significativos y relevantes, el diseño y la organización de los espacios individuales y colectivos, la distribución del tiempo, la selección y organización de los recursos didácticos y materiales, así como las distintas posibilidades de agrupamientos, actividades y propuestas pedagógicas, permitirán y potenciarán la acción infantil, estimulando las conductas exploratorias e indagatorias.
3. Las actividades de juego, para las que se reservarán tiempos y se organizarán espacios, tendrán especial importancia, asegurando la continuidad de la vida cotidiana de niñas y niños.
4. Para conseguir que niños y niñas aprendan de manera compartida, otorguen significados, interpreten códigos y recreen conocimientos culturales el maestro o maestra contextualizar la acción educativa, apreciando los procesos y no sólo los resultados, diversificará las situaciones de aprendizaje y propuestas y evitará el tratamiento homogéneo que supone la realización de tareas estandarizadas para todos.
5. Los centros de educación infantil deben entenderse como un lugar de vida y de relaciones compartidas a los que asisten niñas y niños en cuyas capacidades confían los profesionales de la educación. Por ello, debe crearse un ambiente de confianza, en el que se sientan capaces y seguros, con la finalidad de generar confianza en sí mismos para afrontar los retos que les plantea el conocimiento progresivo de su medio y para adquirir los instrumentos que les permiten acceder a él.

6. LOS RINCONES: JUGAR, APRENDER Y SER

Si consideramos el aula de infantil globalmente los docentes deben disponer en ella de unos equipamientos y mobiliarios razonablemente distribuidos por el espacio de que se dispone y de unos materiales u objetos para que niños y niñas aprendan, en el tiempo determinado por los horarios



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

establecidos para esta etapa educativa. Como ya se ha comentado, durante este tiempo los niños y niñas sustituyen su casa y a su familia por el aula, por lo que debemos velar porque se sientan no sólo seguros, sino también cómodos. Los profesionales de educación infantil deben contemplar su clase como algo flexible y polivalente, que facilite y permita la realización de muchas actividades. Desde esta perspectiva, aparece la concepción de rincón en Educación infantil. Se llega a la idea de rincón, cuando se indaga sobre la posibilidad de conseguir que en el mismo aula, sin salir de ella, los niños y niñas puedan realizar el mayor número de actividades y juegos posibles en un marco adecuado a fin de facilitarles su participación activa en la construcción de su propio conocimiento.

La propia Ibáñez Sandín nos define los rincones del aula de la siguiente forma: “son espacios organizados dentro del aula, que tienen que ser polivalentes, es decir, tener diferentes valores y varias alternativas para conseguir objetivos, hábitos, contenidos, etc”.

La distribución por rincones irá encaminada a que los niños y niñas descubran una serie de normas sociales que, de manera gradual, trataremos que vayan aprendiendo y poniendo en práctica en sus actividades diarias.

Las actividades que se realizan en los rincones no tienen un tiempo de duración determinado, porque cada niño actúa a su ritmo e interés. El aula puede contener, entre otros, los siguientes rincones:

- Rincón de juego simbólico
- Rincón de lectura y lenguaje oral
- Rincón de la música y los sonidos
- Rincón de juego simbólico
- Rincón de construcciones
- Rincón de la naturaleza
- Rincón de plástica
- Rincón de experiencias

Ante el “problema” de que en cada rincón quieran jugar más niños de los que puedan hacerlo, se arbitrará una solución adoptada mayoritariamente:

1. Colocar un cartel en la clase en el que el docente señale en qué rincón ha jugado ya cada uno, de manera que cada semana todos y cada uno de los niños y niñas deberán pasar por todos los rincones.
2. Organizar grupos de niños y niñas los cuales irán rotando por los distintos rincones toda la jornada y día a día.

Cada rincón debe poseer su propia identidad, debe tenerse delimitado y no siempre es fácil conseguirlo por las características estructurales del aula. El uso de separadores es un recurso muy utilizado en esta etapa pues permite crear espacios delimitados. En Educación Infantil los separadores más tradicionales son los armarios y estanterías una vez colocados perpendicularmente a la pared. En cualquier caso, otras soluciones pueden ser:

- Los biombos que pueden ser confeccionados simplemente con una caja grande de cartón (de un frigorífico por ejemplo) debidamente decorada y pintada. Puede utilizarse un panel de corcho o una pizarra con ruedas, de forma que se cambie de sitio con facilidad.
- Los móviles, los cuales se colocan en una tabla y ésta a su vez va unida al techo. De la tabla cuelgan a modo de cortina los lazos, conchas, plásticos o cualquier abalorio que coloquemos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 25 – DICIEMBRE DE 2009

- Cortinas, que desplazándose a través de un riel, permitan abrir o cerrar espacios.
- Señalizaciones en el suelo con cintas adhesivas o tizas de colores.

7. CONCLUSIONES

Concluyendo, el juego es fundamental para la etapa de infantil por una serie de características:

- Contribuye a la exploración y el descubrimiento.
- Facilita el proceso de socialización del niño, joven o adulto.
- Potencia el desarrollo infantil, estimulando su espontaneidad, imaginación, creatividad, agilidad mental, motricidad, percepción, observación, capacidad de atención, sensibilidad o dotes artísticas.
- Ayuda a regular las tensiones del individuo, posee por tanto un efecto relajante o activador, y en consecuencia un valor terapéutico.
- Le ayuda a adquirir habilidades y destrezas como: control postural, fuerza muscular, consecución de la marcha, coordinación óculo-manual o viso-manual, equilibrio, seguridad de movimientos, etc.
- Estimula la capacidad de observación, comparación, diferenciación, identificación, atención, simbolización, análisis, que son piezas clave en el desarrollo de la lengua y del pensamiento.
- Permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- Posibilita el aprendizaje significativo del niño, la actividad lúdica capta el interés y la atención.

8. BIBLIOGRAFÍA

- García Hoz, V. (1993). *La educación primaria: del juego al trabajo*. Madrid: Alianza.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.
- Decreto 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación infantil en Andalucía.
- Orden de 5 de agosto de 2008 por la que se desarrolla el currículo para la etapa de Educación Infantil en Andalucía.
- Wallon, H. (1984). *La evolución psicológica del niño*. Madrid: Teide.
- Piaget, J. (1926). *La representación del símbolo en el niño*. Madrid: Morata.
- Montessori, M. (1912). *El método Montessori*. Madrid: Morata.
- Decroly, O. (1995). *Hacia la escuela renovada: una primera etapa*. Buenos Aires: Paidós.
- Ibáñez Sandín, C. (2000). *El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula*. Madrid: La Muralla.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Maria del Mar Cañete Pulido
- Centro, localidad, provincia: Escuela infantil "El principito". Córdoba (Córdoba)
- E-mail: m.caete@yahoo.es